

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS (UFMG)  
CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS

LUIZ ALAN JARDIM BRITO

**Elaboração de um fluxo de produção de curtas-metragens de animação 3D  
digital para as disciplinas de Ateliê**

BELO HORIZONTE  
2023

LUIZ ALAN JARDIM BRITO

**Elaboração de um fluxo de produção de curtas-metragens de animação 3D  
digital para as disciplinas de Ateliê**

Orientador: Prof. Wagner Rodrigues  
EBA/UFMG

BELO HORIZONTE  
2023

## Resumo

Durante o processo de realização do curta-metragem “Antônio”, (2023, Izabella Escher e Luiz Alan Brito) percebemos pouca estruturação com relação ao processo de organização de filmes de animação em 3D digital nas disciplinas de Ateliê do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da UFMG.

Diante desta constatação, este artigo pretende reunir nossas experiências adquiridas durante a realização de um filme de animação nas matérias de Ateliê I, II e III. O enfoque inicial é dedicado a compartilhar sugestões e conhecimentos com outros alunos para que possa ajudar também em seus processos. Posteriormente, há o registro de uma entrevista com o professor Antônio Fialho elucidando a criação das 3 disciplinas de Ateliê. Concluindo com minha tentativa de formular uma estruturação dos fluxos de produção de animações em 3D digital mais adequados para essas mesmas.

**Palavras-Chave:** Cinema de Animação e Artes Digitais, 3D, produção de filmes, estudantes, Ateliê.

### ***Abstract***

During the process of making the short film “Antônio”, (2023, Izabella Escher and Luiz Alan Brito) we noticed little structure regarding the process of organizing 3D animated films in the Studio subjects of the Animation Cinema and Digital Arts courses at UFMG.

With this in mind, this article intends to gather our experiences acquired during the making of an animated film in the Studio I, II and III courses. The initial focus is dedicated to sharing suggestions and knowledge with other students so that it may also help them in their processes. Later, there is a record of an interview with Professor Antônio Fialho elucidating the creation of the 3 Studio subjects. Concluding with my attempt to formulate a structuring of the most adequate 3D animation production flows for these 3 subjects.

**Keywords:** Animation Cinema and Digital Arts, 3D, film production, students, Studio.

## 1. Introdução

A análise desta pesquisa se direciona à *pipeline*<sup>1</sup> focado na técnica de 3D digital inserida no contexto de produção em ateliês, observando as seguintes questões: tempo disponível para cada uma das três disciplinas; planejamento de cronogramas; o *storyboard*<sup>2</sup>; composição dos elementos visuais; a modelagem dos personagens, o *rigging*<sup>3</sup>, a etapa de animação, e os processos de pós-produção. Com esse olhar voltado especificamente para esta técnica, pretendemos, na pesquisa, destacar as etapas normalmente mais importantes e características do 3D, que se diferenciam em algum grau do 2D, que tem bastante adesão pelos alunos do curso quando se trata da elaboração de curta-metragens e portanto uma base mais sólida quando comparada com a outra. Esperamos que este trabalho contribua com os estudantes que futuramente pretendam criar suas obras em 3D digital no CAAD.

## 2. Sugestões Iniciais

Há etapas que são substanciais para a produção de um projeto de animação, seja das mais variadas técnicas como 2D, 3D, *stop-motion*<sup>4</sup> e etc. seja para qualquer magnitude de projeto, filmes patrocinados por grandes empresas ou curtas estudantis. A partir da compreensão que essa base teórica se faz basilar, especialmente para os que estão planejando seu primeiro projeto, indicamos a leitura da dissertação de mestrado do professor de animação 2D Antônio Fialho, denominada “DESVENDANDO A METODOLOGIA DA ANIMAÇÃO CLÁSSICA: A ARTE DO DESENHO ANIMADO COMO EMPREENDIMENTO INDUSTRIAL (2005)”.

Nela encontram-se, em detalhes e devidamente ordenados, os vários fluxos indispensáveis para o desenvolvimento de filmes de animação. Reservar um pouco de tempo inicial para se aprofundar nesses aspectos pode tornar o processo mais

---

<sup>1</sup> Planejamento da produção, com suas etapas e fluxos.

<sup>2</sup> Roteiro que contém desenhos em sequência cronológica, com o propósito de pré-visualizar as cenas e ações mais importantes na decupagem de um filme.

<sup>3</sup> Conjunto hierárquico de ossos interconectados, chamado esqueleto ou *rig*, utilizado para animar.

<sup>4</sup> Técnica de animação que utiliza a fotografia de objetos e diversos materiais, fotograma por fotograma, com ligeiras diferenciações de posição ou formato dos objetos entre os fotogramas para criar a ilusão de movimento.

claro e mais assertivo, principalmente para aqueles que estão criando seus primeiros filmes.

Em qualquer técnica de animação, seja tradicional, *stop-motion*, recortes, computação gráfica, entre outras, há uma seqüência de procedimentos comuns que precisam ser refletidos pelo realizador para que ele possa, em vista dos limites orçamentários de que dispõe, supervisionar a qualidade técnica de seu projeto com eficiência. (FIALHO, 2005, p. 4)

A pré-produção é de suma importância para o desenvolvimento de um filme, nela se encontram as etapas elementares que nortearão todo o andamento do projeto. Isto posto, já nesta etapa inicial, é prudente pensar qual estratégia será adotada para se organizar os arquivos do filme (nomeação, hierarquias, versões dos arquivos, *backups*...) que no caso de filmes de 3D digital tem suas particularidades. Não há uma única forma de ordenamento, portanto cada grupo terá que lançar mãos das estratégias que mais lhe convier. Nosso método, durante a produção do filme "Antônio", foi colocar os arquivos de forma *online*, uma pasta dentro do *Google Drive*. Lá, dentro de uma pasta única colocamos todos os arquivos *.blend* (formato dos arquivos do programa *Blender*) e criamos um arquivo geral, que teria todos os outros arquivos dentro de si, que seriam importados pelo processo de *link*. Dessa forma, toda alteração que precisasse ser feita posteriormente, seria feita no arquivo original, e automaticamente atualizada dentro do arquivo geral.

Outra particularidade de projetos em 3D é o *render*, pois dependendo do tempo, da complexidade do projeto, a capacidade de processamento de dados dos computadores, pode levar semanas ou meses para renderizar um filme. Em vista disso, avaliar o método de renderização escolhido, por exemplo, o *cycles* e o *eevee*, pertencentes ao *blender*, para fazer um planejamento no cronograma a partir disso, é o ideal.

Durante a realização de filmes dentro do curso, o aluno receberá cronogramas pré-prontos. Sendo oportuno que no decorrer dos processos, que criem seus cronogramas particulares, que mais abarquem suas necessidades em momentos diferentes do filme e a técnica utilizada. Juntamente com o hábito de criar relatórios e se fazer um registro escrito de tudo o que foi acordado para o projeto. No aspecto organizacional, quanto mais claro for esse processo inicial, menos

imprevistos e problemas se terá nas etapas seguintes, observando detalhes na etapa de *rig* como na nomeação, a sistematização de parentescos dos *bones*<sup>5</sup>, além de, quando possível fazer vários testes de *rig* (movimentar os *bones* de formas aleatórias ou pensar quais poses o personagem fará no filme e colocá-lo nesta mesma pose), pois mesmo assim, é provável que erros apareçam com certa frequência na etapa de animação, por conseguinte, sendo necessário voltar para a etapa anterior.

Atentar para a padronização da arte do filme, se os *design* dos personagens conversam entre si e com os cenários. A seguir, para a padronização da modelagem, pois uma peculiaridade, é que o que é imaginado e concebido em 2D não obrigatoriamente será produzido de maneira fidedigna para o 3D, talvez seja necessário passar por ajustes, adaptações para a devida técnica. A texturização e diversas outras etapas, podem ser destinadas e produzidas por pessoas diferentes. Sendo assim, fazer o esforço de atenção para essa unissonância.

Há a necessidade de ressaltar que principalmente se tratando de projetos estudantis no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, a divisão de tarefas normalmente não se define de maneira objetiva. Pode acontecer do aluno ter como objetivo pessoal vivenciar um primeiro contato prático com cada etapa, sendo este o meu caso, pois não tinha conhecimento e nem experiências o suficiente, então escolhi participar de quase todas as etapas no projeto “Queda livre” (2023, Laboratório CAAD), por exemplo, criação do roteiro, *storyboard*, animação, da parte sonora, planejamento de câmera, *design* de personagem, estudos de cor... E também casos em que se está com um número reduzido de pessoas na equipe. Nesse contexto, é comum que direção e produção fiquem responsáveis pelo(s) diretor(es) do filme.

---

<sup>5</sup> o equivalente a ossos interconectados usados para animação.

Figura 1 - Curta-metragem “Queda Livre” (2023)



*Fonte: Imagem produzida para testes de render final do filme.*

Assim sendo, podem surgir questões que são interessantes em particular para cada etapa, mas que são conflitantes entre si, por exemplo, as nuvens presentes na imagem acima, esteticamente foram do agrado do grupo, porém o tempo despendido para a criação e maior tempo de renderização atrasaria o planejamento das etapas seguintes, pois estavam conectadas. Além do fato de que o(s) diretor(es)/produtor(es) pode(m) atuar como animadores, modeladores e outros. Isso em vista, há de se haver um planejamento conciliador adequado para as funções de diretor/produtor em que os trabalhos burocráticos não são tão aparentes (como as diversas reuniões realizadas ao longo do processo), mas que demandam muito tempo e os prazos para entregas mais práticos (como a modelagem ou animação).

“Uma grande equipe de produção e direção é aquela com flexibilidade. Respeitando as funções e metas de cada um, existe uma fricção saudável entre produtor e diretor. O trabalho do produtor é ajudar o diretor a trazer sua visão para a tela de cinema. O diretor, em essência, empurra os limites do projeto criativamente, e o produtor faz tudo a seu alcance para atingir essas metas, ao mesmo tempo segurando as rédeas quando necessário. É fundamental, quando problemas surgem (durante a produção), que o diretor e produtor trabalhem juntos para encontrar soluções. (...) assegurando que toda a equipe compreenda ambos, as metas criativas do projeto e suas restrições financeiras e de tempo.” (WINDER & DOWLATABADI, 2001, p. 81 e 83).

O quanto de experiências prévias de aprendizado o aluno puder buscar é mais prudente, pois a importância que o portfólio tem no mercado de trabalho é de vital importância e ajudam ao se adentrar nas matérias de Ateliê. Fazer cursos profissionalizantes presenciais ou online, familiarizar-se com mínimo domínio dos diversos programas que se pretende atuar, como edição de vídeo, saber criar planilhas, modelagem, animação... E dentro do curso há essa possibilidade, como a matéria optativa de Laboratório.

Por fim, imprevistos, dificuldades, necessidades de adaptações e pausas para reflexões irão acontecer durante o desenvolvimento do projeto e do próprio aluno irão se impor. Ciente disso, o estudante deve procurar meios para cuidar de si e do seu emocional, da sua saúde mental. Meios esses que permitam com que seu caminho seja trilhado como fator de contribuição, de acréscimo e não de deterioração. Visando uma relação construtiva consigo e com as outras pessoas do grupo, haja visto que trabalhos como esse, são preferencialmente coletivos.

“Animação é, usualmente, um esforço de grupo, e cada um tem o estímulo de constante interação, ambos competitivos e cooperativos (onde são vivenciadas), todas as tensões e ansiedades, premiações e o estímulo da produção em grupo”. (WILLIAMS, 2001, p. 23).

### **3. Estruturação de um fluxo para as disciplinas de Ateliê I, II e III**

#### **3.1. Breve histórico do surgimento das disciplinas Ateliê I, II e III no CAAD**

As disciplinas de ateliê surgiram como uma habilitação no curso de Belas Artes no ano de 1985, ofertadas a partir do 8º período, chamadas de Ateliê A e B. Com o principal intuito que os alunos, ao final do curso, produzissem uma atividade prática de produção do projeto final de graduação. Nos ateliês, o estudante poderia produzir dois projetos ou um por inteiro. Depois houve uma reforma curricular da habilitação em animação, então o curso passou a ter quatro ateliês.

Quando o curso de Cinema de Animação e Artes Digitais foi criado, no ano de 2009, a carga horária do curso aumentou de quatro semestres (habilitação) para 9, e o propósito de elaboração de um trabalho prático se manteve, conjugado com a intenção de haver uma disciplina com grande carga horária, com a especialização

em técnicas de processos analógicos e digitais de animação juntamente com a intenção de aprofundamento prático, e equivalência à *pipeline* de criação de filmes, que são a pré-produção, produção e pós-produção, porém houve a redução de tempo de ateliê de quatro para três. Em resumo, foram implementados com a mesma lógica e para mais tempo de produção quando comparados aos Ateliê A e B.

A partir de minha experiência, senti que mesmo com a criação do Ateliê III, o tempo que foi destinado para a pré-produção ainda assim era muito reduzido, principalmente se tratando da produção de filmes de 3D digital. Então, seria lógico imaginar que o tempo poderia ser aumentando. Contudo, há um limite no curso, um teto de horas disponíveis, que já está completamente distribuído, inclusive com outras disciplinas de novos campos de conhecimentos que foram agregados, com uma relação complexa em que se for somar mais horas em uma disciplina, automaticamente se subtrai horas de outra (que também poderia ter carência de maior carga horária, de aprofundamento).

Diante dessas limitações, a organização curricular foi planejada para que as diversas disciplinas tivessem conexões entre si, por exemplo, *Design* de personagem foi situado próximo de Ateliê I para que houvesse contribuição para o desenvolvimento visual, a continuação de um processo que seria um livro de trabalho. Assim como *Design* sonoro II, em que a parte sonora do filme seria planejada nesta disciplina e levada para os ateliês. Essas informações foram obtidas através de entrevista realizada com o professor Antônio Fialho, que participou desse processo. A transcrição da entrevista com mais detalhamento de informações está presente no Apêndice deste trabalho.

### 3.2. Ateliê I ou Pré-produção

Analisando a metodologia de trabalho proposta pela matéria de Ateliê I, o primeiro mês é voltado para a criação e/ou desenvolvimento da ideia, do roteiro, dos primeiros estudos de narrativas, juntamente com os estudos visuais de personagens, cenários e *props*<sup>6</sup>. Essa etapa definida, ou em um estágio mais avançado, a elaboração de um *storyboard* pode ser iniciada, depois a concepção do animático<sup>7</sup>.

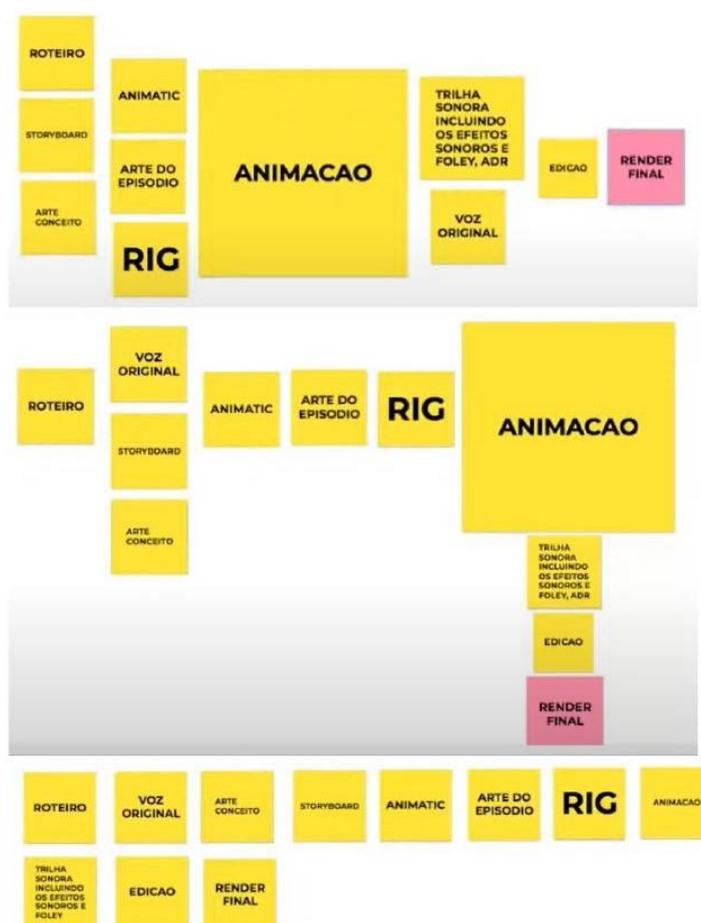
---

<sup>6</sup> Trata-se dos objetos espalhados pelo cenário ou que estão nas mãos, no corpo do personagem.

<sup>7</sup> Estruturação da narrativa no formato temporizado.

Por conseguinte, a modelagem em 3D de tudo que foi concretizado durante os estudos visuais pode ser desenvolvida. Todo esse processo analisado e aprovado, a etapa seguinte é o *rigging*. Ainda em pré-produção, se possível, e com todas as etapas devidamente finalizadas. Convém reservar um tempo para se fazer testes nos mais diversos *rigs* ou fazer pequenos testes de animações para procurar se identificar possíveis falhas ou estranhezas, assim auxiliando na aplicação da etapa seguinte de produção. Com esse processo de base, vale ressaltar que não necessariamente é o único ou o mais adequado. Existem inúmeras formas de organização de fluxos de produção (por exemplo, etapas que acontecem concomitantemente e outras que só se iniciam com a total finalização da anterior) e convém cada grupo perceber e entender o que melhor se adequa em suas dinâmicas.

Figura 2 - Exemplos de fluxos de produção



Fonte: Captura de tela do seminário Pipeline de séries de animação, Estudos em produção. Grupo de estudos produzido pela produtora Miriade produções (2021).

Em conclusão, o semestre termina com a concepção da ideia, roteiros escritos e visuais, *storyboard*, livro de arte, animático, modelagem, *rigging* e sendo possível, pequenos testes do *rig*.

Quanto ao desenvolvimento da ideia sonora, pode ser elaborada durante todo o semestre ao se realizar a matéria de *Design Sonoro II*. Em conclusão, constata-se que muitas são as etapas iniciadas durante o semestre. Contudo, dos três ateliês é o que menor carga horária possui, que são de 60 horas, comparadas com Ateliê II com 135 horas e Ateliê III com 150 horas. Então, possivelmente algumas etapas, como testes e ajustes de *rig*, terão que ser alocadas na seguinte.

### **3.3. Ateliê II ou Produção**

É um processo/semestre dedicado praticamente à realização das animações. Diante da grande demanda e importância da finalização das etapas pertencentes à pré-produção (etapa esta, em minha visão, a mais importante, portanto a que mais precisa de tempo e gasto de esforços), pode acontecer de não haver tempo hábil para todos os testes de *rig* (mesmo havendo não há garantias de completo bom funcionamento, há a possibilidade de eventuais ajustes), portanto terão que ser feitos durante a animação. E à medida que as falhas forem surgindo, há a necessidade de se voltar e fazer os ajustes.

Há a etapa de *Setup*, que é crucial, pois nela juntam-se os materiais que foram produzindo até então, e organizá-los de modo a facilitar o trabalho dos animadores, para que tenham maior precisão, por exemplo, colocando o que foi modelado de cenário, objetos, personagens rigados... Quanto mais organização e clareza houver nesse processo melhor.

Adjacente à animação, e suas respectivas atualizações acrescentadas dentro do animático no decorrer do semestre, planilhas com cronogramas e diagramações de cenas deverão ser apresentadas. A realização da trilha sonora e musical também vão acontecendo ao longo do semestre, geralmente as trilhas podem ser finalizadas também com os encerramentos da animação, pois o tempo do filme pode ser modificado, por exemplo, aumento de tempo de animação dos personagens ou maior inclusão de tempos de respiros, de silêncio no filme, podem acontecer e as trilhas, por consequente, serem alteradas.

### 3.4. Ateliê III ou Pós-produção

Nas primeiras semanas pode haver a atualização dos cronogramas, se houver cenas a serem acrescentadas, atualizações do animático. Já neste momento, é importante se fazer um novo cronograma detalhando as etapas do que ainda falta ser finalizado por ordem de urgência. O que for primordial para o filme ficar pronto recebe prioridade alta, já o que for detalhe, acréscimos para deixar o filme mais interessante visualmente, questão de refinamento pode ser alocado para o final.

No decorrer do semestre as cenas finalizadas deverão ser acrescentadas ao animático, deverá haver a apresentação da amostragem do som final, criação das peças de divulgação do filme (cartaz de lançamento do curta e qualquer outra peça gráfica para divulgação em redes sociais, blog, site, etc). Elaboração de ficha catalográfica e montagem e renderização do projeto na mídia final.

É uma etapa praticamente destinada à finalização do som final e pós-produção do projeto. No caso em particular da realização do curta-metragem “*Antônio*” não teremos muito o que fazer na pós-produção, mas isso não necessariamente é uma realidade para todos. Há casos de projetos, dependendo do nível de complexidade, que precisarão de muito tempo para a concepção desta etapa.

A iluminação geralmente é uma etapa decisiva, portanto seria interessante dedicar um tempo para a pesquisa de referências de filmes e fotos, durante a etapa de pré-produção, para auxiliar na apuração do olhar fotográfico. Atentar para não ter exageros referente à intensidade da luz e eliminar as sombras e detalhes, e talvez se perder o contato dos objetos entre si, perder o volume do objeto 3D digital. Outro exemplo, a modelagem pode ter sido muito bem executada, mas uma iluminação mal planejada (como várias luzes com intensidades idênticas, antinaturais) pode deixá-la menos interessante. A proposta é tentar aproximar da luz natural.

Como é nesta etapa que acontecerá o *render*, é crucial que se faça um teste de *render*, podendo ser realizado em etapas anteriores. E se fazer uma listagem de quantos computadores estarão disponíveis e o tempo estimado que cada um leva para renderizar um único *frame*. Com esses dados disponíveis, é possível se ter uma previsão de quantos dias serão necessários para renderizar o filme por completo.

Figura 3 - Curta-metragem "Antônio" (2023)



Fonte: Render do curta-metragem.

A Izabella Escher e eu junto com os esforços do professor Daniel Werneck conseguimos uma forma de ter um *Render Farm*<sup>8</sup> dentro da Escola de Belas Artes. No entanto, por termos escolhido o método *eevee*, nosso tempo de *render* diminuiu consideravelmente, quando comparado ao *cycles*, e conseguimos fazer utilizando somente dois computadores.

Meu aprendizado nos processos de Ateliês fez com que percebesse que não necessariamente o estudante, o diretor ou mesmo a equipe sabe com total clareza onde se quer chegar com o projeto ou quais resultados almeja ter, pois acima de tudo é um momento de aprendizados, erros e descobertas, e isso deve ser respeitado. Claro, sempre atentando aos prazos (que são mutáveis, que sofrem com imprevistos, mudanças, remanejamento de equipe, pessoas que saem do projeto...). Talvez o resultado final não seja idêntico ao imaginado, portanto é importante que se faça o esforço de compreensão que foi o possível de ser feito dentro das condições reais. E sempre memorar que foi o empenho em individual ou em conjunto de pessoas que estavam em processo de aprendizado, de amadurecimento profissional.

---

<sup>8</sup> Uma estrutura que comporta diversos computadores, que estão interligados entre si, estando automatizados de forma a permitir que compartilhem entre si o processo de renderização.

#### 4. Considerações Finais

O propósito deste artigo acadêmico foi de tentar organizar de forma objetiva e solidificada, as estruturas das etapas de um filme produzido em 3D digital para as matérias de Ateliê I, II e III. Evidenciando a ordem das mesmas, explicando seus níveis de importância e demonstrando suas relações de dependência. Se possível, adaptar o arquivo do cronograma já existente no curso voltado para a técnica 2D, para as produções em 3D digital. Essas pretensões invariavelmente desembocaram não somente em um registro do processo de elaboração do curta-metragem animado “*Antônio*”, como também na análise do processo.

Outro propósito é que esperamos que esse conhecimento possa auxiliar os alunos que venham a ter pretensão de fazer filmes em 3D digital em futuros trabalhos de conclusão de curso.

## 5. Referências

CGMEETUP. **CGI DreamWorks Animation Studio Pipeline**. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ru0tQRJ4qKs>> Acesso em: 07 out. 2022.

FIALHO, Antônio; ANDRADE, Ana Lúcia. **Desvendando a metodologia da animação clássica: a arte do desenho animado como empreendimento industrial**. 2005. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

FIALHO, Antônio. **Entrevista sobre a criação das matérias de Ateliê I, II e III no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais**. 2023.

**PIPELINE DE SÉRIES DE ANIMAÇÃO | Estudos em Produção | #Miríade**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=o4WmrJLYXxY>> Acesso em: 27, mai. 2023

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. 2ª Edição. Editora Focal Press, 2012.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical Animation, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators**. London: Faber and Faber Limited, 2001.

## APÊNDICE

Entrevista sobre a criação dos Ateliês I, II e III no CAAD realizada em 2023.

Entrevistado: Antônio Fialho. Tempo total de 43 min e 29 segs.

Transcrição:

Antonio Fialho: [00:00:00.31] De Belas Artes, está vendo então aqui? Quer dizer, essa habilitação aqui em animação ela surge ali em 85. Vai até esse ano aqui, né? E aí dizendo o seguinte, quer dizer, no quinto período do curso de Belas Artes, que depois passou a se chamar Artes Visuais. Você poderia fazer uma habilitação em uma modalidade. Então você iria formar sendo Bacharel em Artes, em Belas Artes, mas com uma habilitação que poderia ser Desenho, Pintura, Gravura, Escultura ou Cinema de animação. Tá vendo? Tá marcado em verdinho. Aí você deve tá vendo aí.

Alan Brito: [00:00:43.21] Uhum.

Antonio Fialho: [00:00:44.11] Isso é opção, né? E aí diz embaixo que o seguinte, olha que algumas reformas curriculares que teve no antigo curso de Belas Artes, que hoje se chama Curso de Artes Visuais, né? Somente em 85 é que o curso de Belas Artes teve uma nova modalidade que foi de Cinema de animação. Então, essa estrutura aqui. Está vendo no quinto período que você fazia lá o curso de quatro anos de Belas Artes, né? Mas no quinto período você vê que essas primeiras disciplinas aqui até o quarto período são todas disciplinas ligadas às artes em geral. Eram disciplinas que todo mundo fazia. Então, só para pegar um exemplo aqui, tinha história da arte aqui, por exemplo, educação Física, Educação Física é engraçado. Mas você tinha desenho de Modelo vivo I e II, tinha disciplina de Desenho I, II e III. Então, eram disciplinas introdutórias até o quarto período. Aí chegando no quinto período, é que o aluno ou aluna escolhia uma modalidade. E aí, se você escolhesse Cinema de animação, o percurso .Do quinto ao oitavo período, você começava a ver disciplinas específicas e algumas de técnicas de cinema, por exemplo, técnicas audiovisuais aqui, mas que eram disciplinas de aula de iluminação ou coisa assim, que não tinha diretamente a ver com a animação, talvez com o *stop-motion*, em algum sentido, mas era direcionado para cinema, pra vídeo, cinema, né? E aí, no

sexto período, você começava a ver que o que a gente chamou aqui de processos alternativos de animação, que hoje é Animação experimental. Curiosamente, isso era antes de técnicas de Desenho animado. Tá vendo? A técnica de Desenho animado seria hoje o Fundamentos da animação I e Fundamentos da animação II, ou seja, Fundamentos da animação e Animação de personagem a gente dava em Técnicas de desenho animado no sétimo período. E aí você tinha aquela disciplina de cinema, Autores e estilos, ela já existia aqui como optativa. E o que mais? Uma disciplina de Ilustração, mas aí era disciplina do Desenho, não era disciplina do departamento de Fotografia e cinema. E aí, no oitavo período é que existia dois ateliês A e B, só que eles aconteciam ao mesmo tempo, o que não faz muito sentido. Então é esse esse sistema de ateliê. Ele veio da ideia de que quem fazia artes plásticas fazia desenho, fazia pintura, quando chegava no último período, no oitavo período, os alunos entravam numa modalidade, numa disciplina de ateliê, vamos chamar assim uma atividade curricular chamada Ateliê, em que o aluno já está fazendo o seu trabalho final de graduação, seja ele de desenho, seja de pintura, seja de escultura. Tendo uma orientação de uma professora ou um professor. Então essa dinâmica é que se manteve no que já existia aqui no Cinema de animação também, né? Então, essa dinâmica de ateliê A e B, ela veio do curso de Belas Artes como um todo. Sabe? Tanto que falava aqui ateliê A - Cinema, Ateliê B - Cinema, né? E aí você tinha os pré-requisitos que você deveria, já tinha que ter feito Técnica de roteiro, Técnica de desenho animado, né? Cinema, Autores de estilos também era pré-requisito para você chegar aqui e tinha uma disciplina teórica de Mercado, cinema, TV que é essa que o Leonardo Vidigal passou a lecionar no CAAD, que é uma disciplina ligada ao mercado do audiovisual, eu até esqueci como é que se chama essa optativa, mas ela veio, ela nasceu daqui, dessa disciplina aqui, entendeu? Então, esse sistema de ateliê A e B, ele não foi fundamentado na habilitação de animação. Ele veio, ele já era, já existia como um processo de atividade prática de produção, produção de um trabalho final prático que poderia ser desenho, poderia ser gravura, poderia ser escultura, das cinco possíveis habilitações, então esse formato ele veio de uma grade curricular que já existia no curso de Belas Artes, que hoje se chama Artes Visuais. Então, eu não sei se hoje o curso de Artes Visuais se mantém as disciplinas de ateliê. Talvez ele tenha o mesmo sistema, não sei como é que é hoje, entendeu? Mas aqui eu estou te mostrando uma grade curricular da época, né? A ideia aqui. Então, ou seja, isso aqui, por que

nós levamos esse sistema? Porque aqui era a ideia de realizar, por exemplo, você poderia realizar dois projetos práticos aqui ou um projeto por inteiro, mas perceba que nesse sistema aqui o aluno teria que trancar, não dava para ele fazer o A e o B ao mesmo tempo, então essa grade aqui, ela tinha um problema mesmo, a pessoa tinha que trancar o B e fazer o primeiro A primeiro, você iria para o 9º período por causa disso. Se quisesse fazer um filme como similar... utilizando os dois ateliês ou três ateliês, né? E por que um terceiro ateliê? Porque aí, como a gente se especializou em técnicas de processos analógicos e digitais de animação, né? E a gente viu a necessidade de estender para um terceiro ateliê que nós pudéssemos aprofundar um pouquinho mais. Aí, tem um detalhe que vale a pena que talvez você investigasse o final da habilitação em animação, se ele se manteve com dois ateliês ou acrescentou um terceiro, que agora não estou me recordando. Não me recordo deste detalhe. Então, deixa eu ver se tem mais alguma coisa aqui. Não, já é tudo específico do CAAD mesmo, né? Mas, então por que esse sistema? Simplesmente porque seria uma disciplina de carga horária maior, em que o próprio nome literalmente indica que é um processo realizado de prática de produção do projeto final de graduação. Nesse momento aqui, nesse exemplo da grade curricular, você pode ver que não existia um TCC teórico, o que existia aqui? Em vez de você escrever um texto teórico, uma pesquisa teórica, neste caso, o trabalho prático final em artes ou em animação, ele era predominantemente prático. E aí, em Cinema de animação, no nosso caso, né? Então essa era a estrutura. Aí a partir de 90, me desculpe, a partir de 2005, porque eu comecei a dar aula em 2003, a partir de 2005, dois anos depois, eu acho que o MEC, ele implementou a necessidade de ter um trabalho teórico em conjunto ao trabalho prático.

Alan Brito: [00:08:52.26] Entendi.

Antônio Fialho: [00:08:53.40] E esse trabalho teórico que é o TCC que você está fazendo? Ele surge ali em 2005, ainda na habilitação em Cinema de animação, mas ele surge para todo mundo. Então, assim, o curso de Artes Visuais também tinha que além do trabalho, além da pessoa produzir lá não sei quantas telas de pintura ou o que ela estava investigando lá, na prática, ela tinha que fazer também passar a fazer também um trabalho teórico de conclusão de curso e nesse caso, os trabalhos teóricos foram direcionados para que eles fossem uma reflexão do filme de animação que a pessoa estava fazendo, sabe? Então, eu percebi que no CAAD

muitos dos alunos, preferem fazer um trabalho teórico completamente distante do ateliê, mas não haveria essa necessidade, porque quando surge o trabalho de conclusão de curso teórico, ele surge para ser uma reflexão textual, uma reflexão de pesquisa e escrita no formato de monografia. E depois, a gente tem artigo hoje também, mas ele surge para ser uma reflexão sobre o fazer da animação, sobre essa experiência dos ateliês. Então, no caso, por exemplo, que você e a (Izabella) Escher terem optado por fazer um curta-metragem em 3D digital, neste caso o seu TCC, o indicado é que ele fosse uma reflexão sobre essa estrutura de produção, sobre algum ponto do processo de produção que poderia ser especificamente uma reflexão sobre o workflow mesmo do 3D e as diferenças do 3D digital em relação ao 2D, ou seja, era algo, era um reflexo que depois de você ter feito o curta Antonio, vamos supor, você teria feito o curta Antonio, terminado o curta, você escrevia uma reflexão teórica sobre o processo. E assim foi ele no começo de 2005. Eu acho que isso deve ter sido implementado em 2006, tem detalhes que eu não me recordo, mas aí foi até a gente criar o CAAD em 2009. Então nós levamos naturalmente essa estrutura curricular. Por quê? Porque o trabalho predominante de vocês é uma realização prática, né? Só que em conjunto a realização prática do fazer animação e como vocês estão num curso de terceiro grau, exige-se também uma reflexão de pesquisa científica registrada em texto em conjunto ao trabalho prático, à atividade criativa prática suas. Entendeu?

Alan Brito: [00:12:02.82] Uhum. Você tem o nome de quem criou? De quem imaginou o ateliê?

Antonio Fialho: [00:12:11.09] Não, isso não tem. Aí, pode ser que isso remonte ao curso de Belas Artes mesmo, sabe? Aí você teria que investigar, eu acho que esse processo naturalmente teria relação com o fato de que se você está num curso de pintura e desenho, você vai ter um momento em que você está amadurecido o suficiente para realizar o seu ateliê de pintura, o seu ateliê de desenho, que quer dizer, você já terminou as todas disciplinas de introdutórias, às disciplinas avançadas, de processo, né? Se você concluiu essas disciplinas. Você estaria teoricamente apto a fazer o seu ateliê, que é realmente produzir a tua obra prática. Agora, se você me perguntar “será que isso veio de um sistema de curso europeu?” Não sei te dizer, pode até ser que sim, mas aí você teria que dar uma olhadinha na criação do curso de Belas Artes, por exemplo. Acho que ele é criado em 69. A partir

dali ele tem várias reformas curriculares. Isso deve ter na biblioteca se quiser olhar isso, entendeu?

Alan Brito: [00:13:41.35] E qual foi o critério principal para trazer desse modo antigo, de onde que estava antigamente da habilitação para o CAAD. Qual foi a escolha?

Antonio Fialho: [00:13:55.07] O critério, a escolha foi a gente considerar que nós precisávamos de uma carga horária grande de orientação para a pessoa fazer, produzir o filme ou o curta-metragem dela, mas não necessariamente ele (o aluno) precisaria. Você precisaria ficar um ano e meio fazendo o seu curta-metragem. Você poderia usar até os três, os seus três processos de ateliê para você realizar em cada um deles um curta-metragem, por exemplo, de 30 segundos em cada um. Não necessariamente você precisaria ficar um ano e meio fazendo um curta de três minutos, que é o que a grande grande maioria dos alunos opta, né? E bem, nesse caso a gente acaba estimulando uma estrutura de trabalho em equipe, porque os filmes se estendem por 3 a 5 minutos e aí acaba sendo essencial que tenha pelo menos um processo de realização num grupo com funções pré-estabelecidas. Mas isso se você está fazendo um filme de animação mais comercial, com animação com movimento de uma figura, de um personagem e de uma motivação.

Alan Brito: [00:15:21.31] É porque, é o modo como eu entendo, como que eu estou entendendo tudo. Tinha os moldes antigos e imagino que vocês poderiam ter tentado imaginar novos moldes, mas vocês tentaram trazer o que já estava estabelecido, né?

Antonio Fialho: [00:15:39.73] Não é trazer o que já estava estabelecido. É a gente entender que você precisa de uma carga horária. Percebe? Que aí é uma questão muito mais de créditos e de formação na atividade de produção, né? Quer dizer, você precisa de uma carga horária maior para produzir um trabalho em cinema de animação, um trabalho que ele é feito basicamente, ele é muito planejado e planejado exaustivamente para que a realização dele seja é... que a gente foque na construção da ilusão de um movimento que de fato não existe, né? Além disso, você tem um repertório de artes visuais envolvido, aí você tem um repertório que você constrói como um artista audiovisual também. Então são duas coisas que se juntam, vamos dizer assim, o domínio de uma teoria do movimento ou de princípios ligados

à construção do movimento em conjunto com uma formação técnica e artística que pode ser em ilustração, que pode ser mesmo em desenho, pintura digital ou não, né? E junto com isso, questões ligadas à escultura digital, se você pensar numa técnica de 3D digital, quer dizer, que você teria que conhecer uma plataforma de 3D digital mais a fundo. Então entram muitas questões técnicas nesse processo e isso exige um tempo de produção maior, né? Agora você poderia fazer, você poderia seguir o que está aí 150 horas cada um, Você viu, né? Olha aqui, ó, 150 horas nesse currículo antigão de 150 horas cada um nos dois ateliês.

Alan Brito: [00:17:36.59] E aí entra até... não, antes de fazer a pergunta, quem estava envolvido quando trouxe para o CAAD, era você e mais quem?

Antonio Fialho: [00:17:44.12] Ah não, aí tinha um grupo grande, né? Porque aí tinha... Nós fizemos parte do projeto pedagógico do curso, mas esse projeto pedagógico do curso envolve pelo menos uns seis professores. Então lá devia ter nesse grupo que eu me recorde, devia ter o Jalver, eu acho que está envolvido no projeto, sim estava envolvido no projeto pedagógico. O Jalver Bethônico, estava o Chico Marinho, que já aposentou. Estava Ana (Lúcia Andrade), estava eu. E quem mais? O Paulo Batista que era da fotografia. Será que tinha mais alguém aí? Eu te falei, eu falei cinco pessoas, né? A gente tem que olhar o projeto pedagógico. Aí você tem que abrir o primeiro projeto pedagógico do curso, que vai mostrar quem é que estava envolvido lá no processo.

Alan Brito: [00:18:37.64] Tá aí uma última pergunta.

Antonio Fialho: [00:18:40.24] Aí lembrando, lá tinha, por exemplo, que a gente tava agregando ao conhecimento de Cinema de animação, a gente estava agregando as artes interativas, né? Aí está lá a arte tecnologia, a arte pelo sistema computacional, né? E aí tinha, aí sim, agregando isso com o Chico Marinho, com o Jalver.

Alan Brito: [00:19:02.26] E onde eu encontro esse projeto pedagógico?

Antonio Fialho: [00:19:05.20] Onde você encontra? Acho que você encontra na própria biblioteca ou no colegiado mesmo do CAAD tem, né? Ele passou já por umas duas reformas, entendeu? Então você vai lá, você deve achar o primeiro projeto, por exemplo, no site do CAAD você encontra o projeto pedagógico mais

recente, teve uma revisão mais recente, mas o primeiro você deve achar lá, pode perguntar a Bárbara (Aparecida Rocha) se ela tem um PDF ou se está na biblioteca, aí você acha lá e lá você vai ter as grades curriculares, as primeiras grades curriculares do curso. Mas e porque? Qual é a questão relacionada aos ateliês? O que que tem? Qual é a sua sua questão em relação aos ateliês especificamente?

Alan Brito: [00:19:58.88] E não, tem a ver com a última pergunta. É que o foco, o foco do meu trabalho é tentar imaginar, tentar... que foi exatamente o que você tinha comentado mais cedo aqui. Aproveitar a experiência que eu estou tendo em ateliê e fazer um trabalho escrito a partir dela.

Antonio Fialho: [00:20:17.00] Isso foi, essa foi a função. Por quê? Porque antes de 2005, você tinha só o filme de animação. Você não tinha um trabalho teórico agregado não. Ele passou a ser obrigatório e a partir de uma reforma curricular que aconteceu nas Artes visuais e aí passou se a exigir um trabalho com a pesquisa científica em conjunto ao trabalho prático produzido.

Alan Brito: [00:20:45.68] E aí a proposta é tentar imaginar, tentar imaginar uma pipeline, um tipo de organização ali para quem quer produzir filme em 3D dentro dos ateliês. É mais ou menos a lógica que eu estou tentando ali fazer e imaginar. E aí, conversando com o Wagner (Rodrigues), ele deu uma opinião dele que meio que eu acho que faz muito sentido. E talvez o Ateliê I tenha muito pouco tempo. Eu estava vendo aqui, ele tem 60 horas. E a pré-produção é uma das etapas mais importantes para produzir um filme, principalmente em 3D que eu estava observando aqui, que além de ter que fazer aquilo, criar uma ideia, criar uma história, depois escrever um roteiro, discutir ele e aí vai... cria o design do personagem, tudo aquilo que tem. No 3D, a gente ainda acrescentaria a parte da modelagem do rig. Talvez 60 horas seja muito pouco tempo.

Antonio Fialho: [00:21:54.41] Entendi, a questão é o seguinte, porque quando a gente pensou em três ateliês, a gente pensou mesmo numa lógica de pré-produção, produção e pós, né? Mas aí vem um outro detalhe que é mais complexo na hora de se montar uma grade curricular, porque você tem um limite de horas para você montar um curso, né? Você não pode estender o número de horas e tal, entendeu? E aí, o que quer dizer isso? Quer dizer que quando... vou te dar exemplos

interessantes aqui, olha só por que o Design de personagem está no quinto período junto com o Ateliê I, sendo que Design de personagem seria uma disciplina que deveria ter design personagem I e II, mas por que não tem Design de personagem I ou Design de personagem I está no quinto período junto com o Design sonoro, né? Com o Ateliê I e Design de personagem? Pelo fato de a gente ter agregado um outro campo do conhecimento que foi em arte e tecnologia. Na hora que nós agregamos isso a uma grade de animação. Então nós temos uma grade em cinema de animação, ou seja, que essa grade sendo de animação, ela se baseava em que? Linguagem do cinema, Teoria do cinema que eram disciplinas teóricas e a realização prática desse processo. A realização prática disso era feita em animação. Isso aí foi, vamos dizer, isso veio da antiga habilitação. Essa ideia, como você está vendo aqui, você está vendo que tem Cinema brasileiro. Tá vendo? História da animação. Está aqui, Tá vendo? Semiologia da imagem era uma disciplina mais ligada a comunicação também, né? Mas você tá vendo que História da animação, Semiologia da imagem, Processos alternativos... Ah, não é prática, né? Mas esse Cinema brasileiro, História da animação, essas disciplinas, na verdade, elas foram levadas para um novo currículo, né? Mas Cinema, Autores e estilos também, né? Mercado de cinema e TV ganhou outro nome que eu me esqueci aqui, mas já existia aqui como disciplina, né? Mas aí você vê o seguinte, Técnica de roteiro também foi que virou Roteiro escrito e visual, tá vendo? Mas o que acontece, quando você agrega novas disciplinas de um outro campo do conhecimento, você restringe, você tem que fazer opções na grade curricular, então fica mais complexo. É muito diferente. Se nós tivéssemos montado somente um curso em Cinema de animação, percebe? Então, muito diferente. Então, por exemplo, a gente não conseguiu colocar duas disciplinas de Design de personagem I e II, porque não cabia na grade curricular, se você fosse transitar também pelas novas disciplinas que surgiram com Artes digitais ou Arte tecnologia, a gente poderia chamar hoje, né? Então, qual foi a ideia? Levar o Design de personagem junto com o Ateliê I, no mesmo período, de maneira que no final de Design de personagem da disciplina, vocês produzissem o workbook, o livro de trabalho que iria complementar o Ateliê I, e inclusive eu dava Design de personagem, né? Era eu que lecionava Design de personagem, além de Fundamentos da animação, Animação de personagem, tudo... Eu lecionava também Design de personagem, então eu dava trabalhos práticos ali sobre forma, estrutura da forma para se construir o design do personagem e fazer os model sheets. A

gente passava por alguns estilos de personagens, de design de personagens dos anos 30, depois dos anos 50, 70. A gente passava por alguns exercícios práticos e no final os alunos tinham que produzir um livro de trabalho para complementar o desenvolvimento visual que estava sendo desenvolvido, estava sendo aprofundado ou experimentado no ateliê I.

Alan Brito: [00:26:26.37] Entendi.

Antonio Fialho: [00:26:28.22] E também no Design sonoro I. Então, essa que foi a dinâmica escolhida. Por quê? Porque nós não tínhamos muito espaço na grade curricular para trabalhar o Design de personagem, percebe? Da mesma maneira que eu posso dizer talvez, nós não tínhamos muito espaço na grade curricular para trabalhar um Ateliê específico de 3D digital. Então, é muito diferente quando você monta. Se a gente tivesse montado uma grade curricular especificamente de animação, nós poderíamos ter introduzido disciplinas, uma disciplina específica de Cenário como obrigatória, uma disciplina específica de Arte de concepção visual ou Concept art para animação. Essas disciplinas, elas iam entrar naturalmente como disciplinas obrigatórias na carga horária. A gente poderia ter introduzido também... aumentar a carga horária de Desenho para animação, fazer desenho para a Animação I, II e III, por exemplo. Entendeu? Entendeu como é difícil fazer grade quando você agrega uma nova área do conhecimento, que é uma área nova.

Alan Brito: [00:27:47.18] E tem pouco tempo.

Antonio Fialho: [00:27:50.00] E você tem um limite de carga horária para você montar. Entendeu? Você tem os nove períodos e você tem que tentar equilibrar isso dentro dos períodos. É um negócio complexo de fazer, entendeu? Então, isso era o curso dos sonhos de animação? Não era, eu te falo que não era. Não é porque eu sou.. Eu tenho formação... eu sou especialista, a minha formação específica é em animação não tem uma formação generalista, né? E quando eu fui aluno da antiga habilitação, o Maurício (Gino) também foi, o Daniel (Werneck), o Simon (Brethé). Nós fomos alunos da antiga habilitação, naturalmente, se a gente tivesse criado um curso com quatro anos de animação, é diferente. Você ia ter mais espaço na grade curricular para aprofundar nas técnicas de animação, também nos processos de animação.

Alan Brito: [00:28:52.25] Então eu poderia concluir que não seria. Não teria como, por exemplo, aumentar a carga horária de ateliê I?

Antonio Fialho: [00:29:00.85] Eu acho que para aumentar a carga horária de ateliê I nós teríamos que reduzir a carga horária de outras disciplinas. Entendeu?

Alan Brito: [00:29:08.47] Um interfere no outro. Entendo.

Antonio Fialho: [00:29:10.21] Interfere, porque você pode até tirar uma dúvida com o Simon (Brethé), mas interfere porque eu acho que você tem duas 2700 horas que você tem que cumprir, né? De carga horária, mas você não pode ultrapassá-las também, entendeu? Eu acho que para a gente aumentar as 60 horas para passar, por exemplo, para 120, nós teríamos que provavelmente reduzir carga horária de alguma outra disciplina no processo, acredito que sim. Pode ser bom você tirar uma dúvida com o colegiado sobre isso, mas você tem que equilibrar essas coisas, entendeu? Naturalmente tem que fazer isso, porque senão a gente teria uma carga horária maior. Então o que a gente optou? Nós optamos por “olha, vamos deixar o ateliê I como um processo de desenvolvimento visual do projeto prático e de pré-produção, mas e a carga horária? Infelizmente a gente tem um limite para ela”. Então, a gente teve que deixar em 60 horas e aumentar a carga prática daquelas de execução em pós. Entendeu? E então, ou seja, porque nós tínhamos que ajustar essa correlação de limite de carga horária trilhar no período, no semestre letivo, sabe? E no final também dos quatro anos e meio, entendeu? E aí que é uma coisa. Então, quando você agrega mais, você amplia o escopo do curso com novos novos campos do conhecimento, você vai ter que fazer... tomar uma decisão de ceder carga horária para um novo campo do conhecimento. Você tem que ajustar ambos. Você vai ter essa essa relação, por isso que não é uma coisa simples de fazer, né?

Alan Brito: [00:31:23.05]: De se planejar, né? Porque você tem um teto, né? Você tem um limite ali de carga horária.

Antonio Fialho: [00:31:10.21] Exato, você tem um teto de carga horária, e além disso, você está agregando, está ampliando uma área de conhecimento em Cinema de animação, que era já tradicional desde dos anos 80, só que era uma modalidade de formação dentro de um curso de Artes. Entendeu? Quando você pega essa modalidade que começou ter uma demanda muito grande... a razão da

gente ter criado o curso, foi que a demanda dos alunos que estavam entrando no curso de Artes Visuais, que a é entrada semestral. Chegou um momento assim que metade estava indo para nossa modalidade, a nossa habilitação. Só isso já era um motivo da gente justificar uma necessidade de criar um curso. Entendeu? A gente passou a ter uma demanda muito maior do que as outras habilitações ali por volta de 2007, 2008 ali, a demanda... estava entrando... metade dos alunos que entravam nas Artes visuais, quase que metade estava vindo para a formação de Cinema de animação, então esse era um dos motivos. Bom, além disso, aí você fala “Olha, a gente tem uma demanda grande de alunos, vamos pensar em montar um curso em Cinema de animação, mais a isso vamos agregar um novo campo do conhecimento com arte e tecnologia”. Você tem que ceder espaço na grade para isso, sabe?

Alan Brito: [00:33:08.21]: O CAAD, ele tem, ele é muito abrangente. Eu mesmo aqui, eu já estou perto de formar, não vai dar tempo, mas seria muito interessante... Era uma experiência que eu gostaria de ter tido antes de formar, de ter participado também de um filme stop-motion. E aí, que até imaginando aqui, alguém também que futuramente for fazer, e aí faz um monografia voltada para tentar... um artigo voltado para tentar imaginar como seria fazer um stop-motion, adequado do ateliê que a gente tem.

Observação: A conexão com a internet cai e voltamos a conversar um tempo depois.

Alan Brito: [00:35:38.02]: Mas só para terminar. Então como não teria tempo de aumentar a carga horária, eu cheguei até a sugerir dentro do meu trabalho mesmo. O aluno que for tentar fazer em 3D, ele pega... acho que pelo menos a modelagem dá para ficar pronta dentro de Ateliê I, e o rig provavelmente não deve dar tempo, dependendo da complexidade do filme, e fazer teste em rig. Aí ele leva para Ateliê II, que é a etapa de animação. Não seria o ideal, mas acho que dá ali. Porque quando é muito pouco tempo de Ateliê, acho que ele vai ter que levar mesmo e igual a gente está tendo.

Antonio Fialho: [00:36:22.50]: Entendi. Está vendo aqui na atual grade? Olha só, olha aqui, Estudos de caso - Processing, Arte e mídia I, Arte e mídia II, tudo isso aqui foram novas disciplinas, olha só, Introdução a narrativas interativas, está

vendo? Essas aqui nós praticamente, nós praticamente já tínhamos Panorama do cinema, mas aí pegamos do Cinema de animação, História do cinema de animação. Nós já tínhamos algumas disciplinas, mas olha os outros aqui, Cor forma e composição da imagem digital, AEDS I, Desenho para cinema de animação tudo bem, isso aqui seria fundamental ter iniciado, mas só tem 60 horas aqui também. Então, você vê que é insuficiente, da mesma maneira como você está concluindo do Ateliê I para a técnica de 3D digital. Mas olha só, quer ver, Panorama da arte digital e toda essa parte de desenho de som. Sistemas musicais interativos, Design Sonoro I e Design Sonoro II. Está vendo? Introdução em arte computacional interativa. Bom, está vendo que a coisa fica mais complexa mesmo, tudo restringe. Você tem que fazer sessões, porque isso tudo restringe. Som e imagem performance computacional, Jogos I e II. Você vê que isso tudo restringe, por exemplo, Artes digitais também criou um sistema de Ateliê de Artes de digitais I e II. E não 150 horas que eram formatos lá do antigo curso de Artes visuais. Então, essa é a dificuldade. Essa é a dificuldade da gente trabalhar. E, uma outra ideia do curso, era que a gente... vê essa aqui, olha, terças, quartas e quintas seriam disciplinas... é o que a gente iniciou, fazendo disciplinas práticas, elas se concentravam no meio da semana e segunda e sexta disciplinas teóricas. Tá vendo? Isso tudo agora foi mudado, houve uma reforma do currículo que já foi enviado para a reitoria de graduação. E que a gente vai melhorar um pouco, vai ficar mais interessante, vai transitar melhor entre os dois campos do conhecimento, mas é, é difícil montar grade curricular, é um desafio mesmo, não é fácil não, porque é isso, você não monta aquilo que você queria de fato, se você é de uma área específica, "ah, quero montar aquilo que eu imaginei, tudo que a gente queria. A gente só tinha o quê? quinto, sexto, sétimo e oitavo para especializar em animação. Agora a gente tem quatro anos e meio, que maravilha! Mas aí, na hora que você amplia o escopo do campo de conhecimento. É difícil, entendeu? Então, foi um aprendizado para a gente. Igual eu te falei também, uma outra disciplina que foi bastante sacrificada, no meu entender foi Design de personagem. Outra bastante sacrificada foi Desenho para a animação, entendeu? Foram disciplinas que foram bastante sacrificadas nesse processo, são disciplinas que precisam de mais tempo. É preciso que a pessoa amadureça se ela quer fazer um Design de personagem mesmo, que ela amadureça esse processo. Então, o que a gente faz? Jogar ela lá no quinto período, tentar comprimi-la, tendo uma introdução a ela e no final fazendo com que os alunos

gerassem um workbook para que isso tivesse uma dinâmica com o Desenho de som I e também o Ateliê I. E Ateliê I focado mais na ideia do roteiro, para o roteiro visual e escrito simultaneamente, que isso gerasse um story real, para se filmar o roteiro, marcar o tempo do roteiro, mas você tem razão, junto a isso existe todo um processo de pré-produção muito importante não só do 2D, do desenho. Das técnicas de 2D digital ligadas a desenho, mas também 3D digital. A própria técnica pede, inclusive o stop-motion. Então assim, todo esse processo de pré-produção acaba sendo um pouco tendo que ser sintetizado dentro das sessenta horas. Então, se imaginar, claro, paralelo a isso a gente tem uma outra coisa que é um desejo dos alunos de fazerem filmes bastante ambiciosos esteticamente, o que é bom, mas exigiria... Aquilo que a gente conversou durante o Ateliê do 3, que a gente estava batendo o papo e eu você. Isso exigiria o que? Vocês tivessem uma carga horária livre para estar animando.

Alan Brito: [00:41:27.57]: Focado, né?

Antonio Fialho: [00:41:28.21]: É, por exemplo, você cumpriria todos os créditos. E você chegaria nos ateliês somente fazendo os Ateliês. A gente não consegue fazer na estrutura curricular que nós temos. Sabe? Porque? Porque nós ampliamos, de novo, um escopo do curso para um campo de conhecimento que envolveu a arte tecnologia. Se você pensar bem, essa arte tecnologia não é nem especificamente ligada à animação, a arte tecnologia aqui poderia estar ligada às Artes Visuais também. Ela não é algo específico da animação. A arte interativa é genérica. Ela envolve as Artes visuais também. Ela não tem um diálogo restrito com a animação. Não tem essa ideia, ela poderia ser uma habilitação das Artes visuais se você imaginar.

Alan Brito: [00:42:21.42]: Eu acho que já deu para esclarecer bastante coisa aqui. Queria te agradecer pelo seu tempo. Agora vou tentar escrever lá para terminar aqui. No dia primeiro eu já tenho que entregar para o prazo final.

Antonio Fialho: [00:42:34.21]: Ah legal, e como é que é o título da sua pesquisa?

Alan Brito: [00:42:38.15]: Título dela?

Antonio Fialho: [00:42:39.35]: É, provisório ou sei lá.

Alan Brito: [00:42:41.20]: É a diferença dos fluxos de trabalho para a produção de animações do CAAD nas técnicas 2D e 3D.

Antonio Fialho: [00:42:49.50]: Ah, é legal. Para você ver, você deve ter achado que existem monografias falando sobre isso também, o que é legal. Já existe no CAAD o pessoal falando sobre isso. Você já deve ter pegado para ler, né?

Alan Brito: [00:43:01.15]: Já peguei, até encontrei daquelas de Pelotas (Universidade Federal de Pelotas - Ufpel) também.

Antonio Fialho: [00:43:08.35]: Ah, ótimo. Tem aquela de Pelotas e eu estava lembrando. Exatamente. Tem um pessoal de Pelotas e temos no CAAD essa avaliação também. Você vai achar lá também sobre isso.

Alan Brito: [00:43:18.05]: Ok. Obrigado, Toninho. Boa noite.

Antonio Fialho: [00:43:22.50]: Valeu Alan, valeu cara. Boa noite.