

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE ARTES VISUAIS – CINEMA DE ANIMAÇÃO

**Reflexões sobre o curso de Artes Visuais com habilitação em
Cinema de Animação da EBA/UFMG**

JULIO CÉSAR DUARTE TEIXEIRA

Belo Horizonte, dezembro de 2011.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE ARTES VISUAIS – CINEMA DE ANIMAÇÃO

**Reflexões sobre o curso de Artes Visuais com habilitação em
Cinema de Animação da EBA/UFMG**

JULIO CÉSAR DUARTE TEIXEIRA

Monografia apresentada como
Trabalho de Conclusão de Curso,
requisito parcial para obtenção do
título de Bacharel em Artes Visuais
– Habilitação Cinema de Animação.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Ana Lúcia
Menezes de Andrade (EBA/UFMG)

Belo Horizonte, dezembro de 2011.

DUARTE TEIXEIRA, Julio César.

**Reflexões sobre o curso de Artes Visuais com
habilitação em Cinema de Animação / Julio César DuarteTeixeira**

Belo Horizonte: 2011

29 p.

Orientadora: Ana Lúcia Menezes de Andrade

**Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação –
Bacharelado em Artes Visuais: Cinema de Animação da Escola
de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais.**

AGRADECIMENTOS:

Primeiramente, a Deus que sempre foi meu refúgio e fonte de força e incentivo.

Aos meus pais que, no processo, souberam ter paciência e me dar tranquilidade em todos os momentos difíceis

Ao meu irmão, pelo companheirismo e amizade.

À querida Fabiana que soube ser compreensiva em todos os momentos e me ajudou a me reerguer nos períodos de maior atribulação.

Agradeço também aos amigos queridos e muito preciosos que fiz na EBA/UFG, sem me esquecer dos alunos das outras habilitações, que começaram essa caminhada comigo. Em especial, à querida Emily, pelo apoio sempre sincero e verdadeiro.

Aos colegas de habilitação, pela força e pelo companheirismo empregados nos trabalhos, em especial, à Manuella que, sem ela, não teria sido possível concluir este trabalho.

Aos professores que, sem o apoio e orientação, seria impossível aprender qualquer coisa que vi durante o curso. Agradeço, em especial, à minha orientadora, pela paciência; além dos professores Maurício, Arttur, Toninho e Simon, pelas orientações e apoio, assim como o professor Jalver, pela ajuda indispensável para a conclusão deste trabalho.

Obrigado também a todos os amigos e familiares que torceram por mim e que, mesmo da forma mais simples, me ajudaram a chegar até aqui.

RESUMO

Ao relatar o processo de aprendizagem durante o do curso de Artes Visuais da EBA/UFMG - habilitação em Cinema de Animação, este trabalho tem como objetivo ajudar posteriores estudantes em Cinema de Animação, tendo como objeto de referência a produção do curta-metragem em animação *Chitundú*.

Os relatos e experiências adquiridos durante o processo de aprendizado são apresentados de forma a resumir e dar uma visão geral de cada etapa do processo de Animação.

SUMÁRIO:

INTRODUÇÃO.....	1
1. ALGUMAS OBSERVAÇÕES SOBRE OS CONTEÚDOS APRENDIDOS	2
2. INICIANDO OS ESTUDOS EM CINEMA DE ANIMAÇÃO	4
3. ETAPAS DA CRIAÇÃO	7
3.1. Roteiro.....	7
3.2. <i>Storyboard</i>	10
3.3. <i>Layout</i>	11
3.4. Animático.....	12
3.5. Animação	12
3.6. Pós Produção.....	14
3.6.1. <i>Clean Up</i>	14
3.6.2. Pintura.....	14
3.6.3. Edição	15
3.6.4. Efeitos	16
3.6.5. Autoração.....	16
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	17
5. ANEXO	19
6. REFERÊNCIAS	29

INTRODUÇÃO:

É difícil escrever um trabalho de conclusão de curso. Pensar no que se aprendeu durante o percurso, decidir sobre o que pesquisar e definir um tema de pesquisa. Decidi, então, com a ajuda de minha orientadora, escrever o presente memorial contendo as experiências que tive no decorrer do curso de Artes Visuais dentro da habilitação de Cinema de Animação da EBA/UFMG. Com este trabalho aproveito para dar um retorno do que aprendi em cada etapa estudada e ter o mesmo retorno com alguns dos meus professores.

Resumir quatro anos e meio de estudos não é uma tarefa simples. Muito se perde pelo caminho e nem sempre damos a devida importância a tudo o que se aprende. De fato, cada lição, sendo positiva ou negativa, que se aprende faz parte do crescimento e desenvolvimento da formação profissional do aluno.

Essa fase de término da graduação é apenas um passo. Por esse motivo dou muita importância ao aprendizado. A palavra *aprendizado* que vem do latim *apprehendere*, que significa “agarrar, tomar posse de”, no sentido metafórico é “agarrar com o conhecimento, com a mente”. Por isso acho importante encarar qualquer etapa da vida como uma fase de aprendizado.

Durante o tempo que passei na universidade, aprendi técnicas variadas que de alguma forma contribuíram para a elaboração e realização do trabalho prático solicitado pela habilitação em Cinema de Animação do curso de Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA/UFMG): o curta-metragem em animação *Chitundú*, realizado em parceria com Manuella Diniz Freire Santos Medina. Ressalto, ainda, a importância de alguns conceitos atribuídos ao ensino das Artes Plásticas dentro da habilitação escolhida, sendo que o filme *Chitundú*, feito como parte prática deste trabalho de Conclusão de Curso, acaba por traduzir o aprendizado nesse período de estudos na UFMG.

Como forma de relatar os acontecimentos que se passaram, vou tomar cada etapa da produção do filme como ponto de referência e, dentro de cada uma das etapas, fazer as devidas considerações a cada disciplina estudada e as influências que possam ter exercido na elaboração do filme.

1. ALGUMAS OBSERVAÇÕES SOBRE OS CONTEÚDOS APRENDIDOS

O currículo do curso de Artes Visuais da EBA/UFMG passou a estabelecer, a partir de 2006, que ao invés de dois anos de formação básica para todas as habilitações, seria oferecido apenas um ano de básico, sendo que nos restantes três anos, os alunos seguiriam o percurso de cada habilitação escolhida ou da licenciatura. Sendo assim, nos dois primeiros períodos de curso, passamos por diversos apontamentos com relação às Artes Visuais, com ênfase em Desenho e Artes Plásticas, o que nos permite ter uma visão geral da Arte. Vários aspectos teóricos e práticos nos são apresentados e opta-se pela habilitação desejada de acordo com o que mais interessar a cada aluno.

As disciplinas iniciais focam o estudo da imagem em diversos campos: desenho, pintura, gravura, escultura, fotografia, artes gráficas e cinema. Dentre as disciplinas teóricas, estuda-se tanto a história como o processo de descoberta, desenvolvimento e a modernização da Arte como um todo.

Cinema de Animação não tem grande representatividade nas disciplinas teóricas ligadas às Artes Plásticas a menos que o aluno busque e faça conexões entre movimentos artísticos e filmes relacionados à mesma época. Existem fatores que influenciam os filmes direta e indiretamente. A história da humanidade, em si, é uma grande fonte de “assuntos” que são abordados em filmes.

Cinema de Animação tem uma particularidade – ou, talvez, até ouse dizer – uma identidade própria, que o difere de filmes em *live action*¹: trata-se de um trabalho que leva o realizador um pouco além da tarefa de dirigir um filme.

Na EBA/UFMG, temos a oportunidade de produzir um filme de animação como trabalho final para a habilitação, dentro do curso de Artes Visuais o que nos proporciona a aplicação de vários dos conceitos de arte aprendidos, nos permitindo ir além deles, concebendo uma história e dando “vida” aos personagens.

De fato, os filmes, sejam eles em animação ou *live action*, dependem de uma equipe de vários profissionais especializados em áreas específicas para sua realização. Entretanto, na Escola, podemos optar por produzir, animar e dirigir, praticamente

¹ Ações filmadas ao vivo, com atores reais.

sozinhos, o próprio filme. Isso pode causar grande euforia nos estudantes, levando-nos a trabalhar com exaustão, sem necessariamente, obter um resultado tão significativo. O trabalho em equipe deveria ser encorajado e, talvez, até ser um pré-requisito para todo estudante de animação.

“Trabalho em equipe é uma questão de filosofia, a tendência no Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, é que isto seja mais enfatizado. Existe uma herança na Escola de Belas Artes, o que é muito legal, que é o fato de a habilitação ter nascido dentro do Curso de Belas Artes e isto fez com que os alunos quisessem trabalhar animação como uma coisa mais autoral, como sendo uma criação pessoal. Isso ficou muito enraizado na Escola, o que é bacana também, pois foge um pouco do sistema mercadológico de trabalho em equipe. Mas sempre achei que animação é um trabalho em que você sempre depende de alguém para resolver determinadas etapas e isto está sendo melhor trabalhado no Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais” (Trecho da entrevista com o Professor Maurício Gino, presente no DVD *Chitundú* – ver anexo).

Alguns fatores devem ser observados ainda no campo das Artes Plásticas quanto à realização de um filme em animação. Conceitos de composição, por exemplo, servem para compreender e utilizar bem o espaço na construção dos enquadramentos, podendo também ser útil para definir a posição do personagem dentro do espaço filmado. O estudo das cores é outra fonte que pode ser de grande ajuda, se bem aplicado. Uma vez que existem livros específicos que teorizam aspectos psicológicos e funcionais das cores e isso pode auxiliar na escolha de tonalidades adequadas à narrativa, tanto para personagens quanto para cenários.

Outro fator essencial para estudantes de Cinema de Animação é ter contato com teorias específicas do Cinema, revelando-se muito construtivo e de vital importância para o aprendizado prático subsequente. Isso pode ser evidenciado nas seguintes disciplinas: “Panoramas da Animação”, com ementa abordando panorama histórico e desenvolvimento técnico dos principais momentos da animação no cinema mundial; “Panoramas do Stop-Motion”, com ementa de mesma intenção, voltada à técnica de *stop-motion*²; “Autores e Estilos Cinematográficos”, propondo o estudo de escolas, estilos e autores representativos da história e evolução do Cinema; “Cinema de Animação B” e “Ateliê de Cinema de Animação I”, enfocando noções de dramaturgia

² Técnica de animação que consiste na animação de bonecos ou objetos por meio de fotografias sequenciais.

para prática de elaboração de roteiros desenvolvidos a partir de aportes teóricos da construção narrativa, além de roteiro visual (*storyboard e animatics*).

2. INICIANDO OS ESTUDOS EM CINEMA DE ANIMAÇÃO

A partir deste ponto, passo a abordar as experiências vivenciadas durante a concepção, produção, execução e finalização do curta-metragem em animação *Chitundú*. Inicialmente, acho importante destacar alguns conceitos referentes à animação que são vitais para sua melhor compreensão.

Animação vem da palavra “*anima*” que significa *alma*, sopro de vida, em outras palavras, animar significa “dar alma a algo”. O homem sempre demonstrou certo fascínio por representar o movimento de alguma forma. Seja em esculturas, pinturas e, posteriormente, através de animação.

Uma breve reflexão nos leva aos primórdios da humanidade, na época das cavernas onde o homem desenhava nas paredes. Os desenhos apresentavam uma singularidade, animais apareciam com pernas extras quando, na verdade, o homem primitivo desejava expressar através da imagem o movimento destes animais (Figura 1).

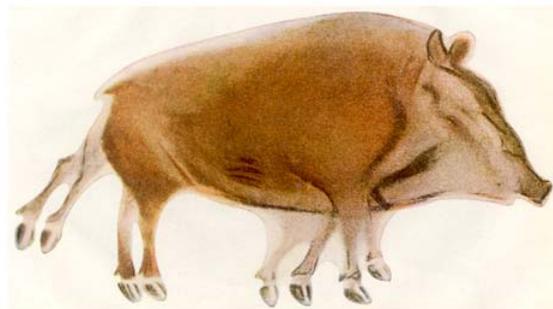


Figura 1 – Javali de oito patas pintado na caverna de Altamira, na Espanha. *Fonte:* LUCENA JÚNIOR, 2002, p. 29.

Os egípcios pintavam nas paredes dos palácios a sua própria história. Os desenhos representavam as dinastias dos faraós e eram feitos de tal forma a dar a impressão de movimentos, embora fossem estáticos. Existem pinturas que representam

técnicas de luta aplicadas jogos e disputas entre os jovens egípcios e até mesmo como representação de batalhas travadas pelos exércitos (Figuras 2 e 3).



Figura 2 – Representação de trabalhadores cuidando do gado e da agricultura. *Fonte:* site <http://kinodinamico.com/tag/rupestre/>.



Figura 3 – Pintura na parede, representação de movimentos de luta *wrestling* (feita há mais de cinco mil anos). *Fonte:* site http://www.viaarte.org/2009_06_01_archive.html.

Ainda de acordo com Lucena Júnior (2002), os gregos, por sua vez, utilizavam além das paredes, peças de cerâmica, desenvolvendo técnicas ligadas à escultura que permitiam a criação de peças que pareciam “vivas”.

A representação do movimento passou por diversas outras tentativas até chegar ao cinema de animação.

A “ilusão” do movimento criada pela exposição sequencial dos desenhos se deve a um fenômeno conhecido como persistência retiniana ou retenção retiniana. Isso consiste em nada menos que a memória visual, ou seja, o tempo que o olho humano leva para processar uma imagem.

Acontece que se o olho for exposto a mais de 16 quadros a cada segundo ele não consegue “esquecer” uma imagem antes da exposição da outra, assim ocorre uma ilusão em que os desenhos, por estarem em sequência, parecem estar em movimento.

Na História da Animação, alguns inventos que ficaram conhecidos como brinquedos óticos ajudam na compreensão da teoria da persistência retiniana. Exemplos desses brinquedos podem ser até fabricados nos dias de hoje, como o *Zootrópio* (Figura 4), o *Taumatrópio* (Figura 5) e o *Flip Book*.



Figura 4 – *Zootrópio* (roda da vida). Fonte: site <http://kinodinamico.com/tag/brinquedos-oticos/>.

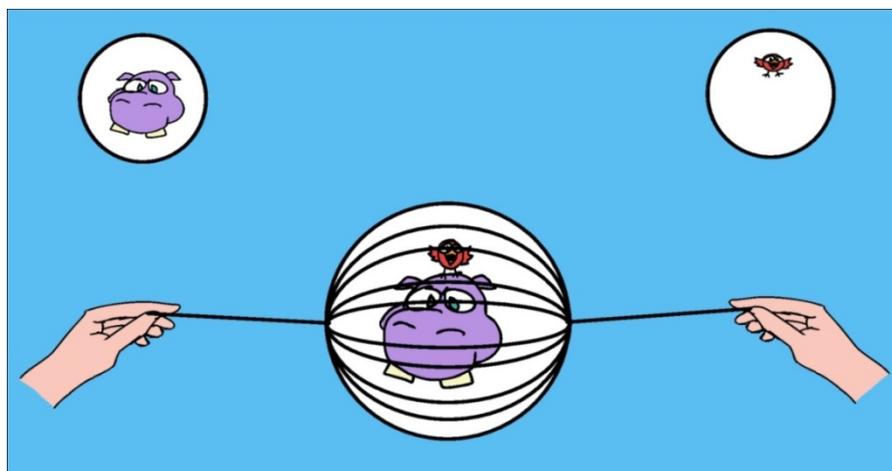


Figura 5 – *Taumatrópio*: gira-se o cordão amarrado nas extremidades de um suporte com desenhos diferentes na frente e no verso, produzindo uma fusão entre as duas imagens. Fonte: desenho do curta-metragem *Chitundú*.

Quando se trata de produzir animação, pensa-se em movimento. Sendo assim, pode-se representá-lo através de diversas técnicas. Neste trabalho, optei pelo método de desenho animado, agregando algumas técnicas de recorte digital.

3. ETAPAS DA CRIAÇÃO

De acordo com as orientações da grade curricular da EBA/UFMG, começamos os estudos de animação pela parte prática, estudando exercícios que representam alguns tipos de movimento e situações. Esses exercícios têm a finalidade de auxiliar na etapa de animação de um filme.

Para esta monografia, relatarei a ordem em que o filme Chitundú foi produzido, partindo de seu roteiro e seguindo pelas outras etapas da pré-produção, passando pela etapa de produção até sua finalização na pós-produção.

3.1 Roteiro

O embasamento teórico para a criação do roteiro se deu, principalmente, devido a quatro disciplinas que cursei: “Cinema de Animação A”, ministrada pelo professor Luiz Nazário; “Panoramas da Animação”, ministrada pelo professor Heitor Capuzzo; “Ateliê de Cinema de Animação I”, ministrada pelos professores Ana Lúcia Andrade, Rafael Conde e Carlos Falci; e “Autores e Estilos Cinematográficos”, também ministrada pela professora Ana Lúcia Andrade.

Essa convivência com o universo teórico do cinema serviu não só para aprender sobre como se escrever um roteiro (e é importante lembrar que ainda estou aprendendo), mas também para conhecer mais sobre a História do Cinema como um todo, mesmo que somente parte dela; além de ter me deparado com animações das mais variadas técnicas, estilos e propostas.

O roteiro do filme começou a tomar forma durante a disciplina de “Ateliê de Cinema de Animação I”. O processo de roteiro de um filme é a sua mais importante etapa. O roteiro precisa ser bem estruturado e claro. Os aspectos a serem observados em um roteiro são os mais variados.

Em uma produção cinematográfica, o papel do roteirista é traduzir em palavras o imaginário humano. Ele precisa externar as ideias para todos os envolvidos na produção do filme, atores, diretor e até mesmo o público, levando-se em conta as possibilidades de leitura do espectador.

Os roteiros podem ser concebidos a partir de diversas formas: ideias originais, adaptações, releituras, refilmagens. Para cada tipo de roteiro tem-se um tipo de trabalho dado ao roteirista e nem sempre se considera o roteirista como autor do filme. “Escrever um roteiro é a arte de elaborar ‘uma boa história bem contada’- uma arte que se pode aprender. Embora não haja uma fórmula padrão, existem certos princípios básicos presentes em todos os bons *scripts*” (HOWARD & MABLEY – 1993, orelha do livro).

Contar uma boa história não é exatamente a tarefa mais simples do mundo. Existem muitas dificuldades, desde a ideia original até a edição final de um roteiro. No curta-metragem de animação *Chitundú*, o processo de escrita do roteiro passou por ideias diferentes até tomar a forma que foi escolhida para ser animada.

Alguns elementos ajudaram na decisão do roteiro final. Inicialmente, o porque de contar essa história. Particularmente, tive muitos medos na minha infância e ainda tenho muitos hoje. Entretanto, alguns dos nossos medos podem ser exagerados pela nossa própria imaginação. Isso nos leva a fantasiar algumas coisas. Todavia existem medos que são fundamentados e se concretizam, caso não prestemos atenção a eles.

Inicialmente, esse era o eixo temático da história e não foi completamente perdido no fim das contas. Mantive alguns aspectos da história a ser contada, mas, no fim, o filme estava sendo feito porque eu o estava achando divertido e estava tendo prazer em escrever as *gags*³.

Depois de definida a história a ser contada, dividi o roteiro em três momentos: o de apresentação, o conflito da história e a solução deste conflito. Mesmo sendo um curta-metragem de pouco mais de dois minutos, essa divisão se faz necessária para melhor organização das ideias.

Outra coisa a se decidir é o universo da história, ou seja, onde esta história se passará e quais os aspectos a serem retratados deste universo e que tenham importância para o que se está contando. Para decidir esse universo eu tive um conflito particular, a ideia original era humanizar o protagonista da história – um filhote de hipopótamo – que teria um conflito no banheiro de sua casa. Essa ideia se mostrou fraca, diante das possibilidades de se fazer o pequeno hipopótamo em seu ambiente natural: a selva. Além da riqueza que um cenário de selva apresentaria com as possibilidades de

³ Cenas com situações cômicas traduzidas como piadas visuais, presentes em muitos desenhos animados.

interações com outros animais, fiquei mais à vontade em realizar o filme na selva mesmo.

Para definição da ideia final da história para elaboração do roteiro de *Chitundú*, contei com a inestimável ajuda de meus colegas Evandro Ferreira Costa e Luhan Dias Souza. Depois de estabelecer o universo onde se passaria a história, passei a trabalhar na definição dos personagens.

Primeiramente, o título, “*Chitundú*”, que significa *ninho de pássaros*, foi uma decisão tomada enquanto pesquisava significados de nomes africanos e me deparei com este que combinaria com a história e daria certa ironia à situação vivenciada pelo personagem.

Definir alguns aspectos psicológicos do personagem é válido, mesmo que estes aspectos não fiquem evidentes no decorrer da história. Cada detalhe pode ser crucial para o animador enquanto ele está animando o personagem, pois o ator de um filme de animação é o próprio animador. Isso vale tanto para o protagonista como para o antagonista da história, bem como os personagens que não tem uma participação tão significativa na trama.

É fundamental também para a etapa de roteiro estabelecer a banda sonora, concebendo-a desde o início, tão logo as cenas sejam criadas. Os efeitos de som e a música do filme são de vital importância para o resultado final. Esse trabalho, em particular, não teve uma preparação sonora tão significativa quanto eu gostaria e por esta razão ocorreram alguns problemas para se chegar ao som definitivo do filme.

A disciplina optativa “Design Sonoro”, ministrada pelo professor Jalver Bethônico, auxiliou na pesquisa de roteiros sonoros, mas, como a carga horária foi um tanto pequena, o trabalho prático não foi satisfatório. Talvez tivesse sido mais interessante se pudesse ter trabalhado no som de *Chitundú* durante a disciplina. Como estava muito envolvido na parte de animação do filme – o que acontece com muitos estudantes – não dei a devida atenção para esse ponto em particular, mesmo tendo sido alertado pela Profa. Ana Lúcia Andrade, na disciplina “Ateliê de Cinema de Animação I”. Aproveito esse deslize para ressaltar a importância do trabalho em equipe em um filme, pois, talvez, se houvesse uma pessoa responsável pela sonorização desde o início da produção, não teria ocorrido esse problema.

Após o desenvolvimento de várias versões do roteiro, até que se estabelecesse uma versão definitiva, passei à etapa de tentar traduzi-lo visualmente, criando seu *storyboard* – processo fundamental para se produzir uma animação com eficácia dentro do tempo previsto, podendo-se começar a sentir o funcionamento visual da história, bem como se estabelecendo o ritmo para prever o próprio trabalho de animação por vir.

3.2 *Storyboard*

Essa etapa consiste na primeira impressão visual do filme. Ligado diretamente ao roteiro, o *storyboard*⁴ (Figuras 6) dá a primeira impressão do aspecto visual do filme. Alguns conceitos aprendidos na disciplina de “Forma, Cor e Composição”, ministrada pelo professor Vlad Eugen Poenaru, foram essenciais para a realização do *storyboard*.

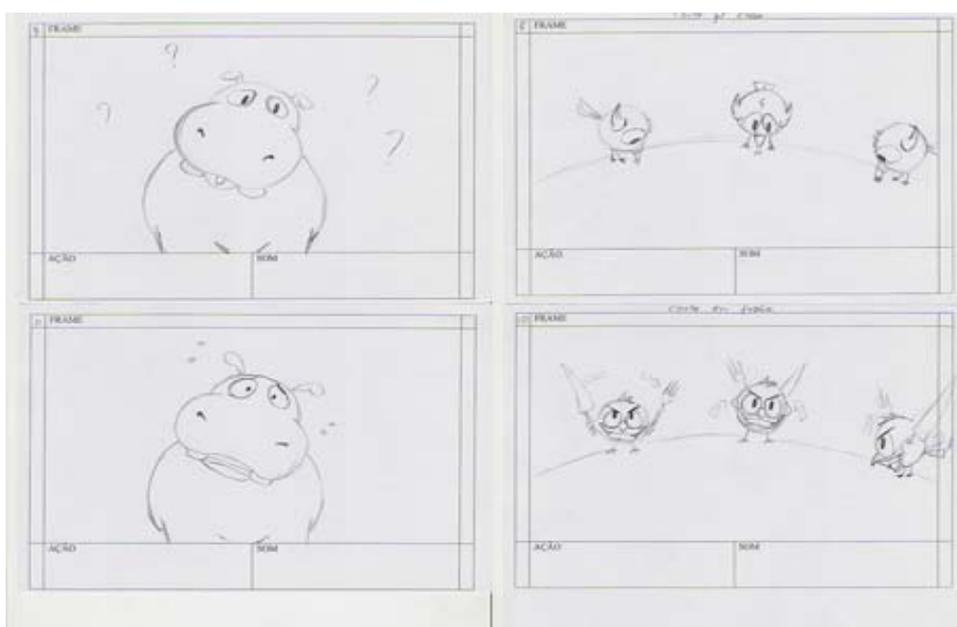


Figura 6 – Trecho do *storyboard* do curta-metragem *Chitundú*. Fonte: material de pré-produção do curta-metragem *Chitundú*.

Embora eu tenha me mantido na segurança do plano teatral, sem utilizar muitos movimentos de câmera, consegui ter uma boa noção espacial do universo escolhido, talvez, por causa das referências de paisagens reais pesquisadas.

⁴ Representação gráfica das ideias sequenciais do roteiro através de painéis desenhados.

A função principal do *storyboard* é, antes de tudo, nos dar uma noção de como serão constituídos os planos. Por esse motivo, é imperativo que não se fique apenas nos desenhos em quadrinhos, sendo importante também fazer uma explanação do que será o filme – chamada *pitching* – procurando narrar, a partir dos painéis criados, além de prever o ritmo, numa tentativa de maior clareza e objetividade.

3.3 *Layout*

Outra etapa importantíssima para a realização do filme, o *layout*⁵ tem a função de estabelecer para o animador plano a plano o que ele terá que fazer durante o trabalho de animação. Trata-se de uma espécie de roteiro para animar. Geralmente, o *layout* de uma cena contém informações acerca da proporção do personagem em relação ao cenário, sua posição em cena, duração da cena, entre outras informações (Figura 7).

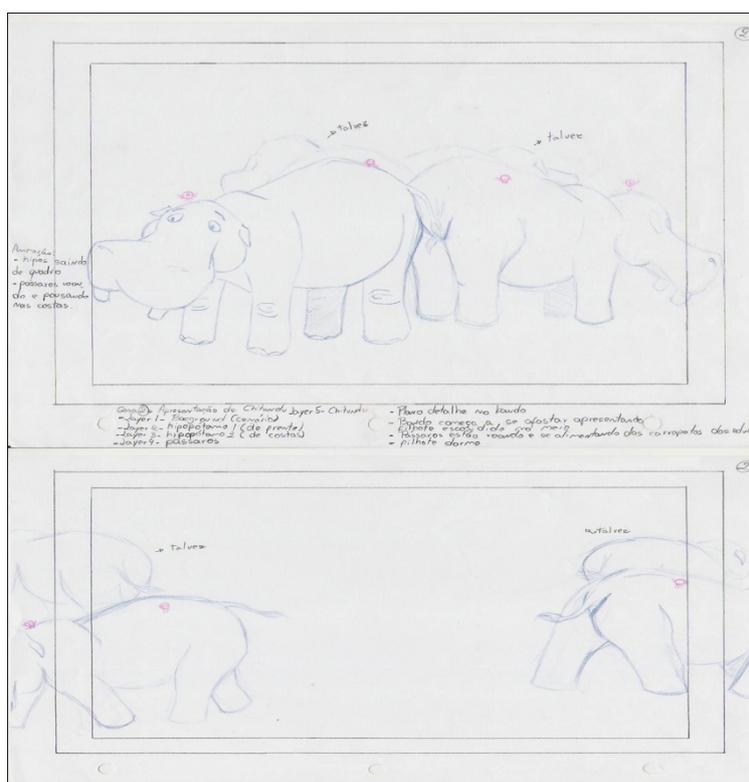


Figura 7 – Trecho do *layout* do curta-metragem *Chitundú*. Fonte: material de pré-produção do curta-metragem *Chitundú*.

⁵ “O ambiente no qual a ação animada acontece, indicando tamanhos de personagens em relação ao cenário, perspectiva, posição da câmera e movimento, principais posições de personagens dentro da cena, iluminação e composição da tomada” (Traduzido de GOLDBERG, Eric. *Character Animation Crash Course!*, 2008, página XIX).

Muitos fazem o *layout* com a pose inicial do plano e a pose final para ficar mais claro o que deve ser feito. Além disso, outras informações são apresentadas no *layout*, como o período em que acontece o plano ou a cena, se diurna ou noturna, enquadramentos, movimentos de câmera, quando existentes.

O *layout* funciona como uma tábua de salvação do animador. No curta-metragem *Chitundú* os *layouts* foram muito simplificados contendo apenas as informações acima descritas e alguns trechos do roteiro para orientar na fase de animação.

3.4 Animático

O Animático⁶ funciona para se ter a noção do *timing*⁷ da animação, da seguinte forma: animam-se os *layouts*, ou seja, colocam-se os desenhos em sequência durante o tempo planejado. Com isso temos a noção de como o filme ficará.

No curta-metragem *Chitundú*, o animático passou por mais de uma versão. Isso ocorreu por causa das mudanças que se viram necessárias durante o processo de animação. Até mesmo alguns detalhes que não existiam no roteiro se fizeram necessários à medida que o filme ia sendo animado e tomando forma.

3.5 Animação

A etapa de animação é, com certeza, a mais demorada e laboriosa de todas; entretanto para mim foi a mais prazerosa e divertida. Começamos a tomar conhecimento sobre a animação na disciplina “Cinema de Animação B”, ministrada pelo professor Leonardo Vidigal. Durante essa disciplina, fizemos experimentos com os brinquedos óticos já mencionados anteriormente, e testamos a técnica de *stop motion* com exercícios que geraram uma pequena animação chamada *Vaca The Mooovie*, feita por mim, Fernanda Vital Sasaki, João Vitor Xavier Dantas, Manuella Diniz Freire Santos Medinna e Bruno Lôbo.

⁶ Animação com os *layouts*, uma espécie de teste de animação em que se filma o *storyboard*, procurando prever o tempo de cada cena para se programar o trabalho de animação.

⁷ “O processo que determina quanto tempo cada desenho ou posição devem ficar na tela, baseando-se na teoria que vinte e quatro *frames* correspondem a um segundo de tempo de animação” (Traduzido de GOLDBERG, Eric. *Character Animation Crash Course!*, 2008, página XXII).

A disciplina que seguiu trabalhando conceitos de animação foi “Cinema de Animação: Projeto”, ministrada pelo professor Antônio Fialho. Nessa disciplina, nos aprofundamos em questões mecânicas de movimento e atuação de personagens. Os exercícios nos levaram a entender importantes conceitos como peso, espaçamento, *timing*, antecipação, entre tantos outros. É nessa disciplina que passamos a compreender como funcionam as mecânicas do movimento e como, através dos “Princípios da Animação”, dar “vida” a personagens.

Em se tratando do curta-metragem *Chitundú*, confesso ter sido um trabalho de animação exaustivo. Entretanto não foi um trabalho tão minucioso, pois fiz sozinho e tive diversos contratempos durante a execução do mesmo. Não tento me justificar com isso, apenas esclarecer algumas limitações pelas quais passei.

Minha conclusão, depois de realizar a animação *Chitundú*, foi que preciso melhorar minha técnica em animação e a única forma de fazer isto é, obviamente, animando. Nesse ponto estou buscando aprimoramento trabalhando em outros projetos e pretendo seguir dessa forma para melhorar cada vez mais.

No que se refere ao meu aprendizado relacionado à técnica de animação 2D⁸ *Chitundú* foi de uma importância maior do que eu esperava. Descobri que o que achamos ser capazes de fazer é bem diferente do que podemos realmente fazer.

Concluí alguns apontamentos fazendo este trabalho. Na verdade, em diversas das disciplinas aqui citadas já se chamava a atenção para alguns desses apontamentos. É necessário se organizar melhor antes de fazer um filme, ter mais dedicação e não fazer várias coisas ao mesmo tempo, ser menos exigente consigo mesmo, ouvir mais os conselhos de quem tem mais experiência, diminuir em arrogância e, principalmente, ter ajuda para realizar um filme – uma boa equipe.

“O aluno quando chega à Escola, para aprender a produzir animação, não tem ideia do que vai encontrar. Vai se perguntar como é que se faz animação, e vai perceber que o trabalho em animação não é um trabalho fácil. Portanto a questão do trabalho em equipe é muito importante e já vem sendo discutido dentro da Escola. O novo curso já vem incentivando o trabalho coletivo como forma de preparar os alunos para atuar no mercado” (Trecho da entrevista com o Professor Simon Brethé, presente no DVD *Chitundú* – ver anexo).

⁸ Animação em planos bidimensionais, geralmente feita com desenhos, mas pode-se fazer também com recortes digitais, por exemplo.

No que se refere à animação de *Chitundú*, necessitei basicamente de atuação de *gags*, exageros nas expressões, domínio de forma do personagem – não somente o protagonista, mas os pássaros *tchiluada*⁹. A representação do peso dos personagens se mostrou muito complicada pra mim, especialmente na cena do mergulho no lago. Onde é preciso passar uma impressão de que um hipopótamo, que é um animal pesado, possui certa leveza, quase como se estivesse voando. Essa representação de contrastes no peso é um pouco difícil para mim.

3.6 Pós Produção

3.6.1 Clean Up

A etapa de *clean up*¹⁰ consiste em uma finalização no traço, para falar resumidamente. Este processo é bastante laborioso e demanda muito cuidado, pois se trata de praticamente animar o filme todo novamente. Só que desta vez com o dobro de cautela finalizando o trabalho do desenho e refinando a linha o máximo possível.

No curta-metragem *Chitundú* o trabalho de *clean up* se deu em mais ou menos dois meses. Creio que principalmente nessa etapa do trabalho é preciso uma pessoa responsável exclusivamente por esta tarefa – mais uma vez ressaltando o valor do trabalho em equipe quando se trata de animação.

3.6.2 Pintura

A etapa de pintura foi particularmente difícil na produção de *Chitundú*. Antes da disciplina “Ateliê de Cinema de Animação IV”, ministrada pelo professor Arttur Ricardo Espindula, não existe um contato com nenhum software ou metodologia para uma finalização do filme na Escola. Talvez, fosse o caso de instaurar uma metodologia básica para a realização desta etapa, não obrigando, mas orientando os alunos.

⁹ Pássaro conhecido por ter relação de mutualismo com hipopótamos e rinocerontes, popularmente conhecidos como pica-boi.

¹⁰ Os desenhos em uma cena de animação que são refinados para a pintura final ou escaneamento, geralmente feitos colocando-se uma nova folha de papel sobre o esboço e aperfeiçoando tanto a linha quanto as nuances do personagem. Na animação tradicional, hoje, esses são os desenhos que a audiência vê na tela.

Particularmente, eu não possuía quase nenhum conhecimento a respeito de softwares e por esse motivo acabei atrasando a produção. Nesse momento, recebi o auxílio da aluna Manuella Diniz Freire Santos Medina, que se dispôs a me auxiliar com esta etapa.

Na pintura voltei a alguns conceitos que havia aprendido em uma das primeiras disciplinas cursadas “Forma Cor e Composição”. Definir as cores não é simplesmente escolher a cor que mais lhe agrada. A personalidade do personagem influi diretamente na escolha das cores para o mesmo, para os cenários e elementos de cena.

No curta-metragem *Chitundú*, por exemplo, temos cores frias para o personagem principal que apresenta uma personalidade recolhida, se mostra curioso e acanhado, um filhote. Já os antagonistas apresentam uma coloração forte, quente, indicando uma personalidade firme e decidida, agitada.

3.6.3 Edição

A etapa da edição é uma etapa altamente intuitiva. É nesse momento que se decide o que irá para a tela e o que não irá. Essa etapa vem sendo refinada desde a montagem do animático. Uma pena não haver na Escola uma disciplina específica para isso, com aplicações práticas para melhor apreensão do conhecimento. E embora recebamos conceitos teóricos de montagem em “Ateliê de Cinema de Animação I”, no que concerne à linguagem, falta-nos uma melhor acepção de seus mecanismos a partir da prática.

No início da produção ainda não temos uma noção formada de como ficará o filme e precisamos fazer muitos testes para termos a certeza que o tempo de ação, *timing*, está favorável à sequência ou não. Entretanto na edição final já temos o filme concluído e estamos executando a etapa de montagem do filme, amarrando, em um termo mais popular todas as cenas para que se conclua a produção.

No curta-metragem *Chitundú*, a edição foi feita por mim em parceria novamente com o auxílio da aluna Manuella Medina.

3.6.4 Efeitos

Essa foi uma etapa complicada para mim, por não ter um domínio de *softwares*, nem experiência nesse campo. Os chamados efeitos especiais podem ser decompostos em alguns conceitos, normalmente duas categorias: efeitos visuais ou óticos, que podem ser obtidos por manipulações fotográficas ou computação gráfica; efeitos físicos ou mecânicos, obtidos por alterações no ambiente real de filmagem como cenários, ou elementos de pirotecnia.

Outra forma de se definir os efeitos especiais é incluindo os efeitos sonoros além das duas formas acima citadas que podem ser obtidos através de mixagem de sons diversificados obtendo-se uma nova sonorização mais condizente com a produção.

Em animação, tratam-se como efeitos especiais algumas alterações nos desenhos já definidos. Como na cena da imaginação, no caso do curta-metragem *Chitundú*, por exemplo, em que temos um efeito de nuvens pairando próximas à cabeça do filhote. Além disso, existe um efeito sonoro que caracteriza o eco das vozes dos pássaros, fazendo com que a cena tome o aspecto de imaginação.

3.6.5 Autoração

Até a disciplina de “Ateliê de Cinema de Animação IV” eu não conhecia esse termo. Autoração nada mais é do que montar o conteúdo do DVD, gravando-o neste suporte, com menus, contendo o filme e material extra.

Ainda nessa parte existe uma etapa para a confecção da capa e informações a respeito do filme, o resumo da história (sinopse) na contra capa e algumas informações obrigatórias, como a produtora e logomarcas.

No DVD solicitado pela EBA/UFMG, precisamos também incluir um CD ROM contendo a monografia em arquivo digital no formato PDF para arquivamento. Com a fase da autoração, encerra-se a etapa de pós-produção e conclui-se o trabalho prático, restando a defesa do trabalho que é apresentado à banca composta pelo orientador e um professor convidado, quando podemos ter um retorno acadêmico de uma produção artística feita com reflexão, consciência, dedicação e muito trabalho.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho em animação reflete dedicação, esforço e paciência. É fundamental para o profissional da área de Cinema de Animação ter espírito de trabalho em equipe e entender a importância da influência direta do seu trabalho no trabalho dos outros.

A importância das Artes Plásticas é evidente quando observamos conceitos, como forma, cor, representações plásticas históricas que fazem menção aos movimentos e ações do homem. Isso torna o estudo em Cinema de Animação mais rico e ajuda o estudante a desenvolver melhor algumas habilidades relacionadas a desenho e pintura, por exemplo.

O animador depende de diversas habilidades para concluir seu trabalho, mas nenhuma é mais importante, em minha opinião, do que a garra e força de vontade. Ninguém nasce sabendo e aprender é um processo lento e gradativo, na verdade eterno.

Existem outros meios de aprendizado no meio acadêmico que podem ajudar na formação profissional do estudante de Cinema de Animação: monitorias e oficinas, participação em festivais e leis de incentivo à cultura, projetos de iniciação científica. Tudo isso é forma de aprender e aprender é fundamental para se tornar um profissional de qualidade.

Saber que seu trabalho pode não sair como o esperado faz parte do crescimento. É fundamental focar naquilo que se deseja contar, mas também é preciso ser flexível e aberto a novas ideias, dialogar e entrar em consenso sobre tudo que será trabalhado. Algumas vezes, outras ideias podem complementar aquilo que foi pensado.

O convívio com as outras pessoas também proporciona grandes resultados no trabalho. Nenhum ser humano é uma ilha e pessoalmente acho que sem convívio não existe evolução. É fundamental na vida de todo profissional ter momentos para se desligar do seu trabalho para reciclar e formular novas ideias e conceitos.

Estudar pode ser muito mais efetivo do que imaginamos. Nem sempre a prática pura e simples pode nos levar ao resultado desejado. Ler e compreender o que outros têm a dizer pode ajudar em vários pontos do trabalho. Esta breve reflexão foi uma tentativa de evidenciar a importância de se conciliar teoria e prática, dedicação e

estudos, organização e eficiência para se realizar um trabalho artístico dentro de uma escola de arte.

No que se refere ao curta-metragem *Chitundú*, passei por alegrias, tristezas, frustrações e enfrentei de frente as minhas limitações, mas o mais importante de tudo: eu jamais teria concluído o filme sozinho, como pensei a princípio ser capaz de fazer, e agradeço de coração aos mestres e colegas que tornaram possível a realização deste trabalho e qualquer fruto que, porventura, ele venha proporcionar direta ou indiretamente.

ANEXO

O anexo a seguir trás as opiniões de alguns professores a respeito do curso e do comportamento dos estudantes em relação ao processo de animação e suas características. Os professores responderam a cinco questões elaboradas pelo aluno Julio César Duarte Teixeira com o objetivo de complementar o trabalho de conclusão do curso de Artes Visuais na habilitação de Cinema de Animação.

As perguntas serão apresentadas em sequência e em seguida as respostas de cada um dos professores entrevistados:

1. A quanto tempo você leciona? Conte um pouco da história que lhe levou a ser professor(a).
2. O que falta na escola, aos alunos, ou a ambos para que os estudantes entendam a importância do trabalho em equipe em Cinema de Animação?
3. Como os professores podem ajudar os alunos na elaboração de projetos para leis de incentivo à cultura ou festivais durante e após o curso? Qual a importância disso para o mercado de trabalho?
4. Faça uma avaliação sobre o desempenho dos alunos nas disciplinas que você leciona. Como são considerados os resultados obtidos pelos alunos de Cinema de Animação na EBA/UFMG em seus trabalhos?
5. Uma sugestão para os estudantes melhorarem seu desempenho durante o curso.

TRANSCRIÇÃO DAS RESPOSTAS

Professor Maurício Silva Gino

1. Comecei a lecionar na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), onde entrei como professor de fotografia, mas devido à minha formação logo comecei a lecionar animação por lá. Isso foi no ano de 2000. Há onze anos praticamente. Trabalhei na Escola de Design por sete anos aproximadamente, lecionando tanto fotografia quanto animação. Também na Uni BH lecionei fotografia e animação, uma disciplina denominada “Animação em Quadrinhos. E na faculdade Promove de Sete Lagoas onde trabalhei com

Audiovisual. Em 2005 vim para a EBA e em 2006 fui efetivado, onde continuo trabalhando exclusivamente com animação.

2. Não sei se falta alguma coisa. Acho que é uma questão de filosofia de trabalho no curso. A tendência no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (CAAD), é que isso seja mais enfatizado. Eu acho que temos uma herança na EBA, que é muito legal, que é o fato de o curso ter nascido dentro de um curso de Belas Artes. Isso fez com que os alunos há algum tempo quisessem trabalhar com animação de uma forma mais autoral, animação como sendo uma criação pessoal. Isso eu acho que está muito enraizado ainda aqui na escola, o que de certa forma é bacana, é diferente de como a animação é tratada em outras escolas onde existe mais a questão da equipe, voltada a forma mercadológica. Entretanto eu sempre achei que animação não é um trabalho tão solitário, não é só você na mesa de luz. Você sempre depende de alguém para alguma coisa, seja para resolver uma questão de som, ou de produção, você sempre depende de alguém para ajudá-lo em alguma etapa. A tendência com o CAAD é de trabalhar animação de uma forma mais colaborativa. Ainda há uma resistência por parte dos alunos de Artes Visuais, pois todos entram para o curso para se expressar artisticamente, já no CAAD é desvinculado das Artes Visuais, embora tentemos manter questões das Artes Visuais que nos ligam à EBA. O objetivo do CAAD não é formar profissionais para serem publicitários por isso não é interessante se desvincular das questões artísticas totalmente.
3. Essa é uma questão que depende muito mais do aluno do que da Escola. Existiu uma fase logo após eu entrar como professor efetivo na EBA, onde eu era coordenador de área e organizávamos muito material para mandar para festivais. Alguns alunos organizavam o material para festival, embalávamos tudo e mandávamos um pacote de filmes para festivais pela Escola. Mas isso depende muito mais da organização dos alunos do que da Escola. Isso é bastante econômico para os alunos, pois mandar filmes para diversos festivais sai caro. A partir do momento que a Escola organiza e envia pacotes de filmes isso se torna mais viável para todos e temos uma divulgação maior para os trabalhos dos alunos. Com relação a leis de incentivo a cultura isso tem que partir do aluno, eu já ajudei muitos alunos a organizarem projetos para leis de incentivo, inclusive alguns alunos utilizam esses projetos como trabalho de conclusão de curso. São iniciativas pessoais que procuramos aprovar. Isso é fundamental para a inserção

no mercado de trabalho, pois além de ser uma experiência profissional, embora ainda como estudante e é um acréscimo ao currículo. Eu sempre digo que sair da Escola com um filme de graduação é obrigação e quando você faz algo além disso você tem um algo a mais do que todos.

4. A crítica que eu sempre faço aos alunos de “Ateliê de Cinema de Animação III”, não é nada pessoal, é que os alunos são muito preocupados em realizar o seu trabalho autoral. Procuro sempre questionar o porquê de um filme sozinho de quatro minutos, tento questionar isso para ver se desperta no aluno um interesse na produção em grupo, filmes mais concisos. Mas sei que isso faz parte do aprendizado, às vezes temos que quebrar a cabeça para compreender algumas coisas. Temos conseguido ao longo do tempo atingir uma qualidade muito boa com os filmes da Escola. Isso é decorrente de algumas questões. A principal delas é a inclusão da tecnologia digital que possibilitou a produção de uma forma mais disseminada e com qualidade. Isso afastou a obrigação de se fazer o filme na escola, por causa do equipamento e a dificuldade de se revelar os filmes. Isso faz com que tenhamos uma produção maior e que possamos experimentar mais.
5. O TCC não precisa necessariamente um relato de sua produção. Em geral os alunos até mesmo pela facilidade optam por esse caminho. Acho também que os projetos de graduação não precisam ser necessariamente filmes. Por que não fazer projetos diferentes? Um *flip book* interessante, vídeos animados para celular, ousar mídias. Pode ser que com o CAAD, com a inclusão da arte digital, tenhamos a capacidade de inserir isso como opção de uma nova roupagem para os TCC.

Professor Arttur Ricardo Espindula

1. Lecionar como professor mesmo, eu comecei em Campina Grande, minha cidade natal em 2003. Como não tínhamos dinheiro para a nossa formatura decidimos que cada um de nós daria um curso. Naquela época dei um curso de *Photoshop* intensivo. Essa foi a primeira vez que eu lecionei mesmo, com um curso de extensão. Depois eu comecei com carteira assinada em 2004 na União dos Institutos Brasileiros de Tecnologia (UNIBRATEC) em João Pessoa, dando aula de animação tridimensional no curso técnico. Em 2005 vim para Belo Horizonte fazer o mestrado e antes de terminar o mestrado a UFMG ofereceu

uma disciplina e precisavam de um professor substituto. Prestei o concurso e aprovado comecei a lecionar aqui na UFMG e não parei mais.

2. Primeiramente é deixar de achar que animador é Deus. Eu digo isso por experiência própria, pois quando estamos começando e conseguimos fazer um objeto se mexer e acreditar que ele está com vida, o *anima*, é muito gostoso a gente acha que a gente tem um poder mágico, quase como um ilusionista. E nesse momento nosso ego se enche muito. É preciso parar um pouco e entender que precisa aprender muito. Em seguida temos que parar de pensar que animação é fácil de fazer. Não é tão complexo, mas demanda muito conhecimento, muita paciência e muita técnica que precisa ser assimilada. Parar de pensar que tudo se resolve nas férias rapidamente em um mês quando às vezes se fica mais de um ano em uma única cena. Quando os filmes pensados ficam mais longos isso piora, pois o aluno pensa em fazer um filme de cinco a dez minutos sozinho quando não consegue fazer nem um de um minuto. Depois passa pela responsabilidade dos professores que agora estão conscientes que mesmo que o aluno queira fazer o filme sozinho deve-se ao menos dividir o trabalho. Não estamos mais aceitando facilmente que o aluno se desenvolva sozinho no seu filme. Isso é importante, porque quando dividimos o trabalho aprende-se com a experiência do outro diminuindo a quantidade de trabalho por pessoa. Animação não é só como Richard Williams diz em seu livro, "*Animation is Concentration!*", é também trabalho coletivo, poucas são as técnicas que se resolvem bem no trabalho individual, e mesmo elas são melhor apresentadas quando produzidas coletivamente.
3. Durante o curso é um pouco perigoso, porque leis de incentivo têm um prazo para serem concluídas. Elas têm o momento onde você entra e o momento em que o filme deve ser entregue concluído. Durante o curso, se o aluno já possuir um conhecimento avançado não existe problema orientamos a elaboração do projeto e recrutamento de pessoal para se concluir o trabalho. Caso contrário pode haver problema pelo fato de o aluno precisar aprender determinadas questões para depois começar a trabalhar e isso pode acarretar no não cumprimento dos prazos, resultando na devolução do financiamento do projeto com correção e a Escola pode ser até processada por perdas e danos por incentivar uma atividade que não seria coerente com a proposta. Em contrapartida é muito bacana o apoio que os alunos têm junto aos professores e

vice versa na hora da elaboração do projeto. Por que? Porque nós já passamos por pelo menos a elaboração de um projeto, seja ele de comercial ou publicidade ou curtas-metragens, então sabemos como funciona. Nessa hora o conhecimento prévio que trazemos é um guia bacana para que os alunos que talvez ainda não tenham feito uma lei de incentivo. Assim sendo, se o aluno tem condições de elaborar o projeto, é interessante não só possibilitar esse conhecimento para enriquecer o projeto, mas também para que possamos preveni-lo dos possíveis problemas que ele possa enfrentar, dos imprevistos que acontecem na produção, como corrigi-los, como escalar pessoas para trabalhar, como transformar o pouco dinheiro que entra em um produto final, como veicular isso melhor, como gastar com o marketing. Divisão de trabalho, fluxo de trabalho, tudo isso pode ser orientado por nós. Infelizmente quando o aluno se forma ele não volta e isso pode impedir que se rompa a barreira professor/aluno, o aluno quer se livrar da escola, essa condição incomoda o aluno. Quando o aluno sai da escola é mais fácil, pois a gente se comunica de igual para igual. Os projetos de lei de incentivo são importantes. Não existirá mais a cobrança do professor. O aluno estará se condicionando a um prazo de mercado, o que melhor porque quando ele sair da lei de incentivo ele será capaz de atender a um patrão, ou cliente. A lei de incentivo ela funciona muito bem, pois fazemos contatos com pessoas que possam nos ajudar nesse momento o trabalho em equipe se faz importante.

4. A disciplina de “Ateliê de Cinema de Animação IV” é a última da habilitação de Cinema de Animação e isso já é um problema. O aluno já está cansado da Universidade e acha que sabe tudo o que precisa saber, quando na verdade ainda tem a aprender. Uma coisa pela qual eu passei, um professor dizia “Se você acha que sabe mais que a gente faça mestrado, se acha que sabem mais que alguém com mestrado, faça doutorado”. É curioso porque o aluno chega ao Ateliê IV com a mentalidade de que sabe tudo e não deseja frequentar as aulas. Como as aulas são semipresenciais o aluno acaba tentando resolver os problemas que acontecem em casa. Algumas vezes isso é possível, pode entrar em contato com um colega ou outro que tenha a solução para o problema. Em outros momentos o aluno precisará aprender um software ou um recurso que não saiba e não tem a humildade de chegar para o professor e perguntar. Nem sempre ser autodidata é suficiente. O aluno chega então faltando um mês para o fim do semestre com dúvidas perguntando aos colegas e quando estes não conseguem resolver chega

aqui com a dúvida que às vezes é uma bobagem, um botão que o aluno esqueceu-se de apertar ou um comando que se esqueceu de executar, era muito mais simples ter perguntado ao professor. Existem casos de alunos que compraram briga com colegas incomodando o colega sendo que poderiam ter tirado suas dúvidas com o professor. A disciplina não tem um conteúdo fácil, pega toda a parte de pós-produção que não se limita na pós-produção visual. Grandes problemas estão na parte sonora, os filmes concluídos estão ficando bacanas, mas com grandes deficiências na parte sonora. O aluno se preocupa em animar, criar cenários, pinturas, mas deixa o som de lado. No Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais temos uma disciplina que introduz esse conhecimento para ser desenvolvida no Ateliê futuramente e isso evita que o aluno tenha raiva do último período, pois vai resolver esses problemas antes de chegar à disciplina. Os filmes da Escola estão infinitamente melhores graças a Deus, qualidade conseguida pelo empenho dos alunos em querer fazer filmes cada vez melhor e isso é bonito. Os filmes têm ficado mais complexos em termos de técnicas e roteiros. Até entre os próprios alunos os filmes de hoje incentivam os filmes de amanhã. A cada semestre percebemos filmes mais complexos em todos os aspectos e o mérito disso é do aluno que não desiste, aquele que tem a vontade de chegar onde planejou mesmo sem saber se vai conseguir. Isso pode ter sido influenciado pelos filmes anteriores e pelos erros anteriormente cometidos que ajudaram os alunos de alguma forma a crescerem.

5. Desempenho é uma coisa curiosa, me lembro bem de uma frase da minha mãe que dizia: “Não importa se você tem ajuda, se você não quiser não adianta ter ajuda”. Não adianta os professores ajudarem nem os colegas se o aluno não quiser, animação demanda empenho pessoal. Não se pode começar animar hoje a não querer animar amanhã, no início tudo é muito divertido, pois há empolgação, mas depois de um minuto de filme o personagem começa a cansar e o aluno começa a jogar para frente o trabalho, mas ele não conclui. Enquanto o aluno não tiver a determinação de concluir o filme não irá terminar o trabalho. O meio acadêmico todas as disciplinas e atividades cansam o aluno e este transfere o cansaço para a animação. Não é a animação que é culpada, em poucas técnicas a animação é mais livre, portanto é um trabalho técnico e metódico que demanda empenho e assim o aluno vai perceber que o trabalho em equipe se fará necessário. Pedindo ajuda o trabalho tem possibilidades imensas, esse é o maior

conselho para todos. Animação é a melhor parte inventada no cinema, é a paixão de perceber-se, não como Deus que olha para o próprio umbigo, mas sim para aquilo que se tem de mais bonito que é a alma do trabalho realizado.

Professor Simon Pedro Brethé

1. Comecei a lecionar quando entrei no mestrado, não como professor, mas como assistente de professor. No mestrado se trabalha cumprindo uma carga horária para se formar. Lecionando mesmo tem dois anos que estou trabalhando. Aqui na UFMG eu fiz a graduação, sem imaginar ser professor um dia. Naquela época eu era mais uma pessoa que produzia do que ensinava. Ao entrar no mestrado eu já comecei a me interessar em ser um pesquisador. Hoje na graduação já temos a pesquisa na monografia e isso já introduz a idéia de ser pesquisador para os alunos. Com isso você passa a adquirir um conhecimento que não pode ficar só para si, ao cursar uma disciplina chamada “Estágio e Docência”, onde você precisa dar uma aula, eu senti uma necessidade de passar esse conhecimento pra frente.
2. Na realidade é mais um problema nosso como professores do que dos alunos. Porque o aluno ao chegar aqui para produzir animação não tem idéia do que vai encontrar. Então a questão de trabalho em equipe é uma coisa que vem sendo discutida aqui na Escola. É importante, pois um filme de animação não é fácil de ser produzido. Existem uma série de etapas e uma pessoa só não dá conta de fazer tudo sozinha e acaba pedindo ajuda para outros colegas. Por isso estamos incentivando os alunos a começar a pensar em equipe desde o roteiro. Conscientizando os alunos que mesmo em produtoras ou outras formas de trabalho em animação, cada um desempenhará um papel específico. Portanto quando eu falo que é mais um problema nosso é pelo fato de o aluno não saber o que o aguarda aqui na Escola e é trabalho do professor orientá-los nesse sentido.
3. Na forma de parcerias. Temos a ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação), por exemplo, que tem nos ajudado trazendo produtoras para falar um pouco sobre o mercado. Os próprios professores podem ficar de olho em editais de leis de incentivo e divulgá-los aos alunos que também podem aproveitar as próprias produções como projetos de leis de incentivo, lançando-os no mercado por alguma das leis, estadual, municipal ou federal. É uma fonte financeira inicial e já acostuma o aluno à questões mercadológicas como o

cumprimento de prazos e fazer orçamento. Essa questão de parcerias com a Escola como o festival do minuto onde a EBA sede o auditório para as exibições são importantíssimas. Hoje é extremamente fácil para o aluno fazer um curta de um minuto de duração principalmente se juntando a outros colegas. Temos uma estrutura que permite ao aluno fazer esses tipos de produção, principalmente dentro de disciplinas como a “Animação 2D Digital” que permite pequenas produções que podem ser colocados nesses tipos de festivais. Isso permite ao aluno fazer contatos profissionais também que é outra forma de se inserir no mercado de trabalho.

4. O Professor respondeu as perguntas 4 e 5 em uma mesma resposta:

Produza, erre, fiz dois filmes sem conhecer nada de animação, corri atrás e errei muito, pesquisei. O que faz a diferença lá fora é pesquisar, se destacar dos outros profissionais embora o mercado não lhe dê muita abertura para isso. O conhecimento é muito importante, não ocupa espaço e quanto mais conhecimento você agregar e aplicar mais destacado você estará. Eu por exemplo me destaquei ganhando visibilidade e isso me ajudou a me inserir no mercado de trabalho. Aqui, os alunos estão muito preocupados em terminar os exercícios e se esquecem um pouco do processo de aprendizado, aprofundar o que funciona, o que não funciona. É mais importante entender o processo do que terminar a atividade mecanicamente. Na minha época não tínhamos nem um por cento da estrutura que a escola tem hoje, então a tecnologia colabora para uma produção mais dinâmica, eliminando algumas etapas. A infra estrutura e a forma de ensinar animação se reflete na produção de hoje. Nós éramos praticamente autodidatas, existia um computador para uma turma inteira de alunos. Hoje temos uma biblioteca excelente com livros de Arte e de Animação muito ricos. O aluno hoje tem um material excelente para pesquisar e isso tem se refletido maravilhosamente nos trabalhos.

Professor Antônio Fialho

1. Leciono desde setembro de 2003. Os princípios motores que regem a animação de personagem sempre me fascinaram como estudante e, em seguida, como animador profissional. Depois de trabalhar por nove anos no mercado publicitário de BH e no de longa-metragem internacional no Canadá, senti a urgência de continuar pesquisando sobre a locomoção de

figuras no desenho animado. Essa necessidade veio conciliar com a possibilidade de trocar e passar os conhecimentos de minha experiência profissional com estudantes da área. Em suma, a vivência prática de minha atividade profissional me estimulou a ser professor dessa fascinante teoria do movimento para a animação de personagem. Trata-se de um processo intercambiável e estimulante para o professor: a transmissão generosa do pouco que sabemos realimenta nosso desejo de continuar pesquisando sobre a área de conhecimento que escolhemos como profissão. Em relação ao ensino, a realização profissional de um professor está condicionada ao desempenho eficiente no aprendizado do aluno.

2. Falta a vivência prática dos alunos durante o curso, através de projetos de extensão, para que eles possam mensurar ao prazo de finalização de um projeto, a complexidade existente no trabalho de se criar o movimento na animação. A ambição artística é natural e salutar, mas quantidade de personagens, enquadramentos e cenários não significa, necessariamente, qualidade na animação. À escola, falta oferecer a possibilidade de trabalhos práticos em equipe para os alunos, através de convênios que propiciem estágios na área de animação antes deles iniciarem seus projetos de conclusão de curso. A cooperação artística está imbricada na estrutura de realização de um filme de desenho animado. Ignorá-la é deixar passar a oportunidade de amadurecer artisticamente enquanto aluno de animação.
3. Filmes de animação produzidos com leis de incentivo à cultura em nada acrescentam ao mercado de trabalho para a área. Por ser um segmento da produção audiovisual subsidiado pelo governo, não gera dividendos para realimentar o mercado profissional. O futuro da animação enquanto indústria no Brasil passa pela produção de séries e filmes, até subsidiados com parte de investimento cultural, mas produzidos para exibição consistente e que gere lucros para reativar o próprio crescimento do mercado. A resposta a essa pergunta está mais ligada à proposta de uma aula ou palestra, onde um profissional convidado, com experiência em elaboração de projetos, poderia discutir o assunto com os alunos. Professores podem até fazê-lo informalmente, mas seu dever

é, antes de tudo, prover ao aluno estímulo, conteúdo e condições técnicas sólidas para que ele se expresse artisticamente com a animação...e bem.

4. Genericamente, eu diria que o desempenho é positivo e eficiente em relação aos objetivos das disciplinas teórico-práticas pelas quais sou responsável. Digo isso pela evolução no resultado dos trabalhos práticos solicitados aos alunos em sala de aula, guardadas as proporções de estilo e aptidão individual com a área de animação. Há ênfase em metodologia e qualidade técnica do movimento, na avaliação produtiva dos alunos através de seus exercícios práticos de animação. E, nesse sentido, a dedicação dos monitores e sua atenção meticulosa no atendimento individual para sanar dúvidas é de fundamental importância para a melhoria qualitativa nos testes de animação realizado pelos alunos.
5. Eu diria que o mínimo de rigorosidade metodológica nas disciplinas práticas introdutórias potencializa a articulação motora do personagem de animação. Particularmente nessas disciplinas, a observação analítica de referências para o movimento, seguida de síntese pontual em sua execução para reinterpretar a locomoção do personagem, conseguem resultados superiores quando atrelados ao prazo estipulado para finalização de cada trabalho prático.

REFERÊNCIAS

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da Animação*. Técnica e Estética através da História. São Paulo: Editora SENAC, 2002.

GOLDBERG, Eric. *Character Animation Crash Course!*. Los Angeles: Silman-James Press, 2008.

HOWARD, David & MABLEY, Edward. *Teoria e Prática do Roteiro*. Trad. Beth Vieira. São Paulo: Ed.Globo, 1993.

SOUSA, Antonio Fialho de. *Desvendando a Metodologia da Animação Clássica*. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2005 (Dissertação, Mestrado em Artes).

THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. *Disney Animation – The illusion of Life*. New York: First Hyperion Edition, 1981.

TIRARD, L. *Grandes diretores de cinema*. Trad. Marcelo Jacques de Moraes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

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.

- ANEXO, Entrevista com os professores da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais.