

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA CURSO DE ANIMAÇÃO

VANESSA RIEPHOFF LUPPI

**O HÁBITO DA PRODUÇÃO DE CURTAS DE ANIMAÇÃO EM CURTO PRAZO
PARA O APRENDIZADO E PORTFÓLIO**

Florianópolis 2021

Vanessa Riephoff Luppi

**O HÁBITO DA PRODUÇÃO DE CURTAS DE ANIMAÇÃO EM CURTO PRAZO
PARA O APRENDIZADO E PORTFÓLIO**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação
em Animação do Centro de Comunicação e
Expressão da Universidade Federal de Santa
Catarina como requisito para a obtenção do título
de Bacharel em Animação.

Orientador: Prof. Ms. Clóvis Geyer

Florianópolis

2021

Vanessa Riephoff Luppi

**O HÁBITO DA PRODUÇÃO DE CURTAS DE ANIMAÇÃO EM CURTO PRAZO
PARA O APRENDIZADO E PORTFÓLIO**

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 7 de Maio de 2021.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Clovis Geyer Pereira, Ms. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Profª. Monica Stein, Drª. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Flávio Andaló, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Clovis Geyer Pereira, Ms.
(Orientador)
Universidade Federal de Santa Catarina

Agradecimentos

Gostaria de agradecer primeiramente meus pais, Gianella e Ednir, por sempre me orientarem e apoiarem em toda e qualquer decisão sobre meu futuro, pelas broncas e opiniões. Minha mãe por ser a artista que mais admiro e tenho como exemplo, e meu pai por sempre me incentivar a estudar, ler livros e buscar sempre o melhor academicamente para mim.

Também devo agradecer imensamente minha madrinha Christiane, por ter sido uma peça importante em toda a minha jornada acadêmica, me dado tanto apoio e conselhos, além de sempre ter se preocupado comigo, não apenas agora, mas desde o dia em que nasci. Uma das minhas maiores inspirações de mulher trabalhadora e em quem pude me espelhar para tomar muita coragem em seguir meus sonhos.

Ao Lucas Schlindwein por ter sido meu maior parceiro e amigo de projetos dentro da UFSC, e que foi o responsável por fazer a paixão pela gestão e produção crescer dentro de mim, tanto através do nosso maior sucesso, Projeto Anima Jam, quanto nos nossos outros projetos que idealizamos, por mais que alguns não tenham se concretizado.

Um agradecimento aos professores que somam no curso de Animação e em especial ao professor Clóvis por ter aceitado o convite de me orientar neste meu último trabalho, além de, ao longo dos quase quatro anos de curso, ter sempre acreditado tanto no meu potencial artístico quanto nos meus projetos.

Aos familiares e amigos que me apoiaram e me defenderam nesta jornada que é a animação, sem nenhum momento questionarem e apenas confiarem em todas as dificuldades que o caminho das artes possui.

Por último, quero agradecer ao Projeto Anima Jam, que desde o momento da sua criação me desafia a ser uma pessoa melhor e que, com a ajuda de voluntários e participantes incríveis, podemos fazer muitas coisas pela nossa indústria nacional de animação. Este artigo com certeza não existiria se não fosse pela nossa filosofia de produção.

Resumo

O seguinte artigo trata da aplicação de produção de curtas animados em um período curto estipulado em dez dias, para estudar e aprimorar as habilidades do estudante, além de incentivar a ampliação do portfólio a partir da aplicação do conteúdo mensalmente. Esta é uma prática interessante e importante para que o estudante manifeste sua arte e aprimore a sua área logística, organizando-se da melhor forma para que tudo ocorra da maneira correta e podendo assim, criar um hábito saudável que venha a ampliar consideravelmente o seu próprio portfólio. Em resumo, é possível planejar e criar um curta animado dentro de um curto período de tempo.

Palavras-chave: animação; organização; portfólio; estudo

Abstract

The following article deals with the application of producing animated shorts in a short period of days, to study and improve the student skills, in addition to encouraging portfolio expansion by applying the content on a monthly basis. It is an interesting and important practice for the student to manifest his art and mitigate his logistics area, organizing himself in the best way so that everything happens correctly and thus being able to create a healthy habit that will considerably expand its own portfolio. In summary, it is possible to plan and create an animated short within a short period of time.

Keywords: animation; organization; portfolio, study

1. Introdução

Ao decidir produzir um curta de animação, logo se pensa que um ano inteiro será tomado para que todas as etapas sejam concluídas com precisão. O contato que estudantes têm com materiais como livros e sites que explicam e detalham produções animadas, na maior parte das vezes passam a ideia que até mesmo um curta precisa de meses para ser concluído e possuir um resultado satisfatório. O que acaba não se falando é que existem competições e atividades que incentivam a produção de curtas animados em um período de tempo mínimo, geralmente dias ou até mesmo horas.

A 24 Horas - Competição de Animação para Estudantes (2021, tradução livre da autora) é um exemplo de competição que incentiva a produção de curtas de 30 segundos em

um período - como em seu nome - de apenas 24 horas. Em 2019, haviam 291 equipes de 65 escolas diferentes, em 11 países - são 1455 estudantes - O desafio contou com participantes da Austrália, Brasil, Canadá, República Tcheca, Alemanha, Hong Kong, Itália, México, Nova Zelândia, Tailândia, Reino Unido e Estados Unidos (2020, Mintz, tradução livre da autora). Com patrocínios de empresas e marcas importantes como Cartoon Network e Wacom, essa competição ficou conhecida por ser desafiadora e divertida entre os estudantes.

A Maratona Animada SENAI também possui o propósito de incentivar a produção de curtas, porém este em sete dias. Como atividade parte do Anima Mundi, seu foco é voltado para o destaque de novos talentos na área de animação, independente dos mesmos serem estudantes ou profissionais, enquanto no período da semana do evento sede. Na edição de 2018, como recompensa pelo primeiro lugar, a equipe vencedora levou um prêmio de R\$5 mil reais, além de bolsas de estudo para cursos do SENAI, como forma de continuar e agregar valor à formação desses participantes.

Criado pela autora e Lucas estudantes da Universidade Federal de Santa Catarina em 2018, a Anima Jam é outra maratona de desenvolvimento de curtas animados, porém nacional e com um período de entrega maior: dez dias, o projeto tem a intenção de incentivar a criatividade e desenvolver a rapidez na produção de animações, enfatizando as áreas de organização de tempo e trabalho em equipe. Em 2021, o evento contou com 307 inscritos e 70 animações, descontando aquelas enviadas com atraso, com brasileiros de quase todos os estados - apenas Acre, Rondônia e Roraima não possuíram inscritos.

Essas maratonas, apesar de terem metodologias e cronogramas diferentes, possuem um foco em comum: o incentivo à produção animada e o costume para com as técnicas de produção de uma maneira rápida e eficaz. Apesar da mensagem, é necessário que o estudante que decida participar de maratonas - ou mesmo desenvolver projetos pessoais de curto prazo -, tenha em mente que será necessário disciplina e uma gestão de projeto exemplar. O tempo curto e a exaustão não permitem que o estudante busque a perfeição no seu trabalho, pois nesses momentos, o feito é melhor que o perfeito não feito. Geralmente, enquanto o aluno produz para essas maratonas, o mesmo tem ainda que lidar com situações cotidianas, como estudo, estágio, trabalho, ou outros; por conta dessas motivações, não se pode exigir a produção de curtas muito trabalhosos.

Levando o plano de aulas do curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina como um exemplo prático da vida acadêmica brasileira na área, os estudantes possuem poucas atividades relacionadas a criar um curta animado. As matérias “Projeto 1” - código EGR7425 - e “Projeto 2” - código EGR7435 - são matérias que se estendem em uma

única animação 2D, e logo após em “Projeto 3” - código EGR7445 - se executa a mesma tarefa, porém essa sendo em 3D. Tendo em vista esta situação em específico, há uma precariedade por parte do curso ao desenvolver o costume com trabalhos animados e a gestão dos mesmos, tornando esta então, uma missão para o próprio aluno se responsabilizar. Contudo, o efeito gerado por essa falta de conteúdo acadêmico - sendo a mesma proposital ou não - acaba por incentivar a busca por mais informação e a vontade de produzir mais voluntariamente, o que leva o aluno a ir atrás de maratonas, tais quais as citadas acima.

Ainda que o estudante busque aprimorar suas técnicas, é válido que seu processo seja documentado e conseqüentemente publicado para que, além de poder acompanhar o desenvolvimento e o crescimento do animador, pessoas possam se envolver e ser incentivadas a praticar estudos igualmente, assim como o animador conhecido como [Telepurte](#) fez em seu canal no YouTube, durante um ano, animando diariamente pequenas cenas que ao final foram unidas para mostrar a sua curva de crescimento. Algumas animações eram complementares, já outras eram apenas testes de animações, porém sempre buscando a qualidade e o aprendizado profundamente.

Aplicando a curiosidade na gestão de projetos e na criação de hábitos, foram criadas duas animações para este artigo, utilizando o mesmo processo e situações diferentes, aproximadamente dez dias para cada uma e com temas específicos, decididos apenas no primeiro dia do processo. As animações criadas foram idealizadas para que fossem postadas [em um canal pessoal da autora no YouTube](#) e também pudessem vir a ser expostas no portfólio dos artistas envolvidos, além de serem pensadas para que fossem didáticas ao mesmo tempo que não prejudicasse o cotidiano de quem produziu.

2. Metodologia

2.1. Habilidades e Conhecimento

De acordo com James Clear em seu livro Hábitos Atômicos (2018), o resultado de pequenas atitudes relacionadas a um hábito específico - quando bem aplicadas - não é algo rápido. Para que sejamos melhores em um hábito ou habilidade, é necessária uma dedicação, tal qual essa acrescente aos poucos e diariamente conhecimento ao estudante. Seguindo um exemplo dado no próprio livro, não se aprende mandarim em um único dia. Primeiro é necessário que você inicie por algum lugar, seja na escrita ou na fala, para que daqui a alguns anos, você consiga facilmente se comunicar e ler a língua em questão.

(...) Melhorar em 1% não é particularmente notável — às vezes nem é perceptível —, mas pode ser muito mais significativo, especialmente em longo prazo. A diferença que uma pequena melhoria pode fazer ao longo do tempo é impressionante. Veja como a matemática funciona: se você conseguir ficar 1% melhor a cada dia durante um ano, acabará sendo 37 vezes melhor quando terminar. Por outro lado, se ficar 1% pior a cada dia durante um ano, você declinará quase a zero. O que começa como uma pequena vitória ou um pequeno contratempo se acumula em algo muito maior. (Clear, 2018)

1% MELHOR TODO DIA

1% pior por dia por 1 ano. $0,99^{365} = 0,03$

1% melhor por dia por 1 ano. $1,01^{365} = 37,78$

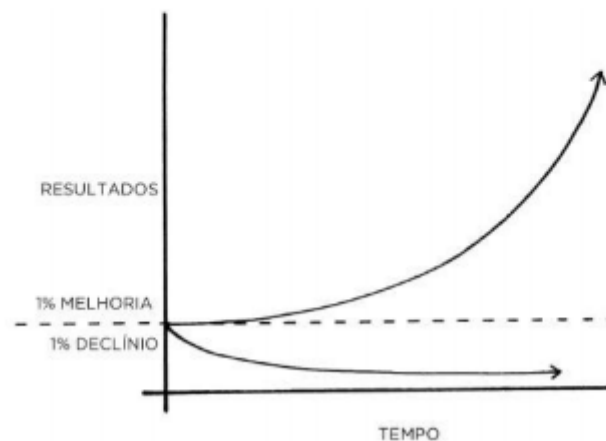


Imagem retirada do livro Hábitos Atômicos de James Clear, 2018

Para James, a maestria requer paciência. É do subconsciente que esperamos que nossas habilidades se desenvolvam de uma hora para outra por termos ânsia por resultados satisfatórios; deparamo-nos então com uma curva de crescimento gradual e que, inicialmente, se mostra lenta, o que gera o “Vale da Desilusão”, entre a curva de crescimento real e a ilusória.

O PLATÔ DO POTENCIAL LATENTE



Imagem retirada do livro Hábitos Atômicos de James Clear, 2018.

Muitas vezes esperamos que o progresso seja linear. (...) Na realidade, os resultados de nossos esforços são frequentemente tardios. Somente meses ou anos depois que percebemos o verdadeiro valor do trabalho realizado antes. Isso pode resultar em um “Vale de Desilusão”, onde as pessoas se sentem desencorajadas depois de semanas ou meses de trabalho árduo sem nenhum resultado. No entanto, esse trabalho não foi desperdiçado. Estava simplesmente sendo armazenado. Apenas muito mais tarde é que o valor total dos esforços prévios é revelado. (Clear, 2018)

Em criatividade S.A. (2014) de Ed Catmull, o mesmo relata que durante a produção de Toy Story 3, as coisas caminharam sem nenhum grande problema, e deveria ser tomado como exemplo de produção. Em uma ligação com Steve Jobs, Ed comentou: “Em 11 filmes, esta é a primeira vez sem um grande problema. Além disso, temos alguns outros problemas a caminho” (Catmull, 2014). Com esta citação, percebe-se que com a experiência, tem-se menos dificuldades e elimina a chance de cometer os mesmos erros com frequência. Mesmo na Pixar, uma grande produtora, grandes problemas são recebidos com coragem, e seguindo o exemplo de Toy Story 3, erros do passado já não voltariam a acontecer justamente por terem aprendido com os últimos 11 filmes produzidos. Isso não impediu que, nos anos seguintes, dois filmes passassem por dificuldades que puderam mesmo assim serem resolvidas e também um dos projetos da empresa fosse cancelado e nem levado aos cinemas, justamente porque um novo desafio - que a equipe ainda não havia lidado antes - apareceu.

Ainda segundo sua obra, é relatado que nós, seres humanos, tememos o fracasso justamente porque não vemos a vitória tão cedo ou com a constância que gostaríamos. Errar na indústria de animação custa caro e com isso o medo do resultado acaba criando estudantes com receio de criar qualquer produto que seja, mesmo que o intuito seja apenas estudar.

Para a maioria das pessoas, o fracasso vem com bagagem - e muita - que, para mim, está ligada diretamente aos nossos tempos de escola. Desde cedo a mensagem é enfiada em nossas cabeças. Fracassar é ruim, fracassar significa que você não estudou ou não se preparou, que você se descuidou, ou - pior ainda - não é suficientemente inteligente. Assim, o fracasso é motivo de vergonha. (Catmull, 2014)

2.2. Gestão de Projetos, Equipe e Tempo

Para que o projeto em desenvolvimento então não caia em falhas ou deixe de ser produzido por procrastinação, é gerado um molde para que a produção tenha horários e obrigações, para que, por mais que o trabalho venha a ser pessoal, a pessoa tenha em seu cotidiano o hábito de animar em um tempo predefinido.

Segundo o vídeo “[Como Organizar um Curta 2D - Oficina de Gestão de Projetos](#)” do próprio Projeto Anima Jam, quanto mais organizado e separados os itens de produção de um curta, melhor para analisar em que áreas se desenvolve mais dificuldades, ou se alguém da equipe está produzindo mais devagar que os demais. Além disso, também é possível analisar e computar mentalmente quanto tempo mais seria necessário, se mantido o ritmo, para que a animação esteja finalizada. A tabela é disponível publicamente para que todos os interessados possam utilizá-la.

Índex	Código	Descrição	Cenário	Etapas do cenário	Status do cenário	Duração (frames)	Duração (seg)	Responsável Rough	Responsável Clean	Responsável Cor	Etapas Atuais	Status	Observações de animação
01	AJ_01_01	Detalhe para uma bolinha de lã em cima da mesa	BG_01	(Pronto)	-	40f	1,7s	(Disponível)	-	-	-	-	-
02	AJ_01_02	Anima Gato ataca a bolinha de lã	BG_01	(Pronto)	-	50f	2,1s	(Disponível)	-	-	-	-	-
03	AJ_01_03	Bolinha de lã cai no chão	BG_02	-	-	25f	1,8s	(Disponível)	-	-	-	-	Pendente
04	AJ_01_04	Anima Gato pula da mesa para pegar a bolinha	BG_02	-	-	28f	0,8s	Anima Gato	Felipa	Lusco	(Pronto)	-	-
05	AJ_01_05	Bolinha cai em baixo do sofá	BG_03	Valor	Pra fazer	40f	1,7s	(Disponível)	-	-	-	-	-
06	AJ_01_06	Detalhe para anima gato triste porque bolinha caiu em baixo do sofá	BG_02	-	-	60f	2,5s	(Disponível)	-	-	-	-	-
07	AJ_01_07	Anima Gato tenta ir embaixo do sofá	BG_03	Valor	Pra fazer	60f	2,5s	(Disponível)	-	-	-	(Cancelado)	-
08	AJ_01_08	Um portal interdimensional aparece e engole a bolinha	BG_04	-	-	40f	1,7s	(Disponível)	-	-	-	-	-
09	AJ_02_01	Anima Gato pula dentro do portal	BG_05	-	-	60f	2,5s	Anima Gato	Felipo	-	Clean up	Pra fazer	-
10	AJ_02_02	Bolinha cai ao lado de um cachorro	BG_05	-	-	90f	3,8s	Anima Gato	Felipa	Lusco	(Pronto)	-	-
11	AJ_02_03	Anima Gato faz cara de bravo pro cachorro	BG_07	-	-	40f	1,7s	-	-	-	-	-	-
12	AJ_02_04	Cachorro sai correndo com cara de ai que medo	BG_06	-	-	70f	2,9s	-	-	-	-	-	-
13	AJ_02_05	Anima Gato pega a bolinha	BG_06	-	-	40f	1,7s	-	-	-	-	-	-
14	AJ_02_06	Anima Gato sai do portal interdimensional	BG_05	-	-	90f	3,8s	-	-	-	-	-	-
15	AJ_03_01	Anima gato aparece em baixo do sofá	BG_04	-	-	60f	2,5s	-	-	-	-	-	-
16	AJ_03_02	Detalhe para a bolinha de lã parada	BG_02	-	-	30f	1,3s	-	-	-	-	-	-
17	AJ_03_03	Anima Gato se enoja da bolinha de lã e vai procurar outro brinquedinho	BG_03	Valor	Pra fazer	120f	5,8s	-	-	-	-	-	-

Tabela de exemplo de organização mostrada no vídeo “Como Organizar um Curta 2D - Oficina de Gestão de Projetos” do Projeto Anima Jam.

Além deste sistema de organização, se o aluno e/ou aspirante a animador ainda não quiser que seu trabalho seja tão profissional, ou queira levar mais descontraidamente a produção, o Projeto Anima Jam ainda possui um vídeo mais simples que detalha bem os assuntos de organização de equipe e de cronograma, para que até mesmo a equipe mais descontraída siga um molde rápido e prático. O vídeo em questão é “[Organização de Projetos #1 - Gestão de tempo e outras dicas](#)”; com um visual simples e didático, ensina a separar períodos do dia para que o animador consiga facilmente visualizar quais momentos do dia poderá exercer o trabalho de produzir.

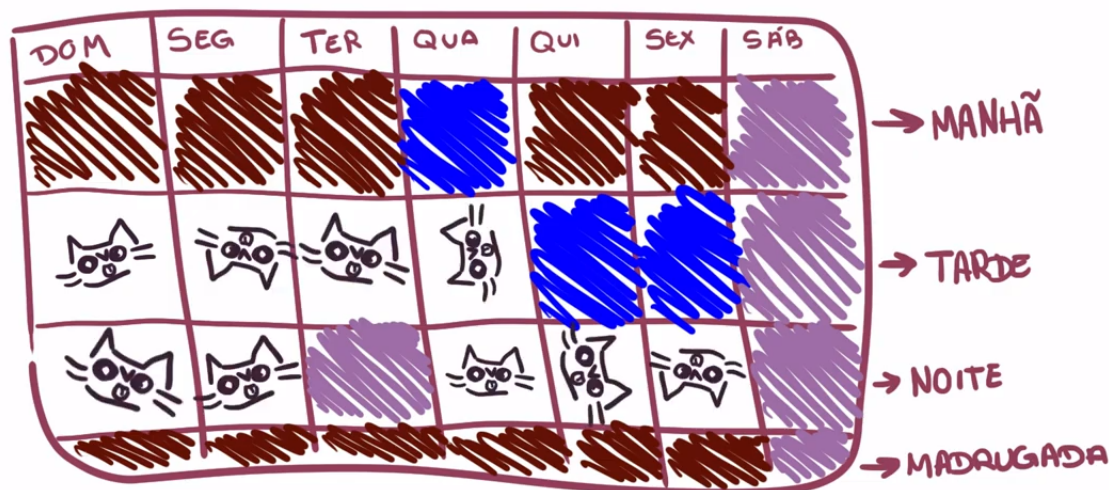


Imagem do vídeo “Organização de Projetos #1 - Gestão de Tempo e Outras Dicas”, onde o que está marcado com a cara do mascote do projeto - o Anima Gato -, são os momentos em que o aluno utilizado como exemplo, teria para desenvolver o seu curta.

Apesar da Anima Jam utilizar um sistema competitivo como incentivo para que os participantes produzam as animações, é interessante como seus vídeos tutoriais possuem o propósito de educar além da competição, disciplinando e habitando o aluno a um setor que muitas vezes peca em organização quando iniciante. Para esta tese, em ambos os trabalhos foram utilizadas as tabelas acima como inspiração, principalmente a mais simples para o primeiro curta.

O modelo de produção do Projeto Anima Jam foi utilizado como um molde inicial, mesmo que sem a sua parte competitiva e criteriosa em questão do prazo exato de dez dias de produção. O [edital utilizado](#) para selecionar os pontos aplicados neste sistema foi o da 5ª Anima Jam, destacando assim apenas os seguintes pontos para os dois trabalhos produzidos para esta tese:

- Tempo mínimo: 15 segundos (sem créditos);
- Tempo máximo: 3 minutos (com créditos);
- Aproximadamente 10 dias para a produção;
- Tema escolhido por alguém fora do grupo, para que o desenvolvimento da ideia seja iniciada apenas a partir do primeiro dia de produção;
- Utilização de materiais de uso livre (som, músicas, efeitos)
- Passar pelas etapas de argumentação, concept, storyboard, animação e pós-produção e tentar produzir um post mortem para todos os trabalhos.

3. Resultados

Aplicado todo estudo feito em produção, animação e gestão citados acima, foram obtidas duas animações diferentes, com situações e cenários variados. O primeiro curta foi realizado em grupo, com um período grande na parte do dia para trabalhar, e o outro feito sozinho, trabalhando apenas na parte da noite durante os dez dias.

3.1. Primeiro curta: Cotidiano Felino



Imagem de capa da animação realizada pelo grupo.

O primeiro trabalho foi idealizado por uma equipe com três pessoas, sendo apenas uma - a autora deste artigo - com experiência em animação. O grupo era composto por Vanessa Riephoff Luppi, Gianella Cecilia Spagnuolo Riephoff - mãe, do lar e ex-publicitária - e Fernando Riephoff Luppi - irmão, de 16 anos. Como o molde de estudo segue os critérios da Anima Jam, o tema - Cotidiano Pet - foi escolhido por um quarto elemento, Ednir Luppi Filho - pai, dentista aposentado - este não participando da produção em si.

O projeto iniciou-se no dia 11 de janeiro de 2021 e foi finalizado em 20 de janeiro do mesmo ano. O tempo total de curta ao final da produção, contando a cartela de créditos, totalizou 3 minutos e 30 segundos. Foi postado no canal da autora deste artigo, porém privado por alguns meses para ser enviado a festivais de animação. Atualmente, o curta encontra-se disponível [neste link](#).

Inicialmente, foi difícil escolher uma narrativa que se encaixasse no tema e ao mesmo tempo fosse de fácil confecção, uma vez que a equipe não possuía participantes o suficiente adaptados a animação para produzir um curta mais complexo e elaborado. Por dois membros, Gianella e Fernando, não terem experiências na produção de uma animação, foi crucial que fossem apontadas as razões pelas quais algumas animações não poderiam ser concluídas em um período curto. Segue a lista das sugestões apontadas:

1. Vários animais fazendo atividades como comer, brincar com os donos, latir/miar, com cortes bruscos de câmera enquanto o peixe só solta bolhas;
2. Stop motion de um cachorro feito de tiras de papel em diversas situações do seu dia;

3. Câmera do ponto de vista de um gato e seu dia a dia;
4. Um relógio mostrando em 4 partes a vida de um cão, um gato, um passarinho e um peixe;
5. A linha do tempo de 24 horas da vida de um gato.

As três ideias iniciais possuíam técnicas muito complicadas para o grupo em questão. Na primeira delas, a animação seria inteiramente feita por uma pessoa, e movimentos de personagens quadrúpedes. Na segunda ideia, não havia o material necessário para produzir um stop motion. Já na terceira, movimentos de câmera seriam o principal, logo muito complexo para uma equipe quase sem conhecimento e hábitos em animação.

Foi escolhida então, a última ideia; algo que poderia ser produzido rapidamente usando os programas Adobe After Effects e Rough Animator. Um relógio analógico marcando 6 horas da manhã roda seu ponteiro dos segundos e quando atinge o número 15, o mesmo é animado para sair de dentro do relógio, transformando-se então em uma linha do tempo, contando de hora em hora as ações de um gato doméstico, até chegar em 6 horas da manhã novamente. Um dos principais motivos para a equipe ser composta por dois integrantes sem nenhum conhecimento na área, era justamente comprovar que quando possuído o desejo por aprender e alguém disposto a ensinar, uma animação pode ser feita utilizando o mesmo molde aplicado nesta metodologia, bem como é descrito no livro Hábitos Atômicos de James Clear sobre a curva crescente de aprendizado.



Foto da equipe criadora de Cotidiano Felino

Cada membro possuía funções específicas, respeitando os limites de cada um. Apesar de não ser familiarizada, Gianella aprendeu a animar para que conseguisse ajudar Vanessa, que a ensinou os 12 princípios de animação utilizando os moldes dispostos no livro *Illusion of Life* de Frank Thomas e Ollie Johnston, assim como funcionalidades do programa *Rough Animator* no iPad. Portanto, a ex-publicitária ficou responsável pelo storyboard, os concepts, o prop do relógio e as animações frame a frame que somavam às animações em motion.

Vanessa trabalhou nas animações em motion graphics através do programa *Adobe After Effects* e ajudou na pesquisa de foleys e música. Também orientou e dirigiu as confecções das animações frame a frame, bem como na edição final do curta. Nos primeiros dias, foi quem sugeriu que alguns argumentos de ideias não pareciam proporcionais ao conhecimento geral do grupo, e mostrou rapidamente como funcionaria a organização do grupo para que a ideia pudesse ser concluída facilmente e sem dificuldades.

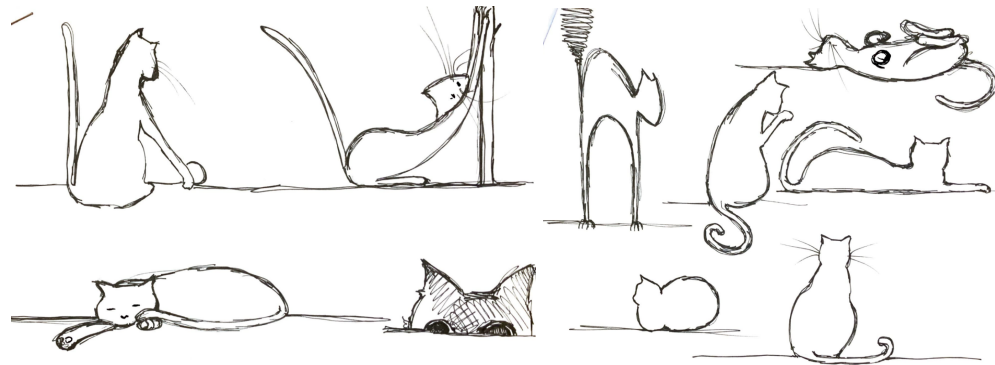
Por fim, Fernando realizou o trabalho na parte de edição e pesquisa de sons, também sugeriu diversas ideias para o curta e, apesar de estar apreensivo por estar trabalhando em algo que nunca havia feito antes, mostrou-se um ótimo editor.

Apesar do grupo já ter adotado vários animais ao longo da vida e atualmente possuir um gato e um cachorro, foi escolhido o cotidiano de um gato por ser mais caricato e mais “leve” de animar e passar a ideia de um felino, com movimentos mais suaves e menos bobos como os de um cão. Por conta disso, o “modelo” utilizado para retirar poses e mesmo a “agenda de atividades” foi o próprio gato da casa, Damasco Shimiu; para o estudo de apelo do personagem transpassada ao desenho, foi utilizado o livro *Manual de Animação* de Richard Williams. O mesmo também foi utilizado para embasar as poses onde há *Squash and Stretch*, exagero e tridimensionalidade.



Fotos de Damasco Shimiu utilizadas de referência para algumas poses.

Após o estudo das poses, Gianella organizou diversos concepts para que a equipe escolhesse os mais interessantes e que demonstrassem bem cada hora do dia do felino do curta. Como o seu estilo é mais abstrato e contemporâneo, a arte final dos desenhos foi adaptada exatamente para que seu traço fosse reconhecido e desse a fluidez de uma linha, animação esta feita na parte de motion graphics.



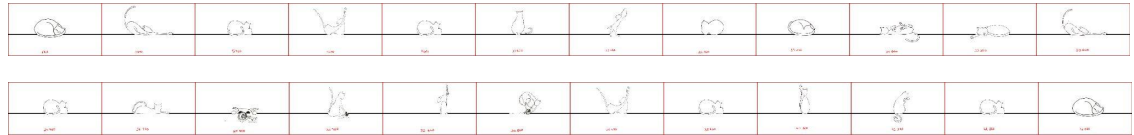
Alguns concepts iniciais do gato feitos por Gianella.



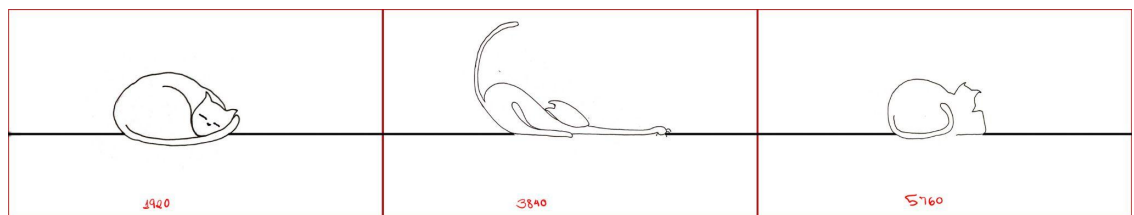
Desenho do relógio utilizado no início do curta.

Para a montagem dos painéis da linha do tempo que seria animado, todos os desenhos realizados no papel foram escaneados e editados em dois grandes arquivos, alinhados corretamente para que a linha vetorizada passasse exatamente em uma reta e apenas se transformasse ao chegar em um dos desenhos do gato. Os concepts finais precisavam conter uma pequena reta ao iniciar o movimento e ao finalizar para que o alinhamento fosse facilitado. Além dos desenhos do gato, também foi feito manualmente o prop do relógio que apareceria na primeira cena do curta, que daria início a animação da linha do tempo, a partir

do ponteiro dos segundos - este também criado e animado diretamente no Adobe After Effects.

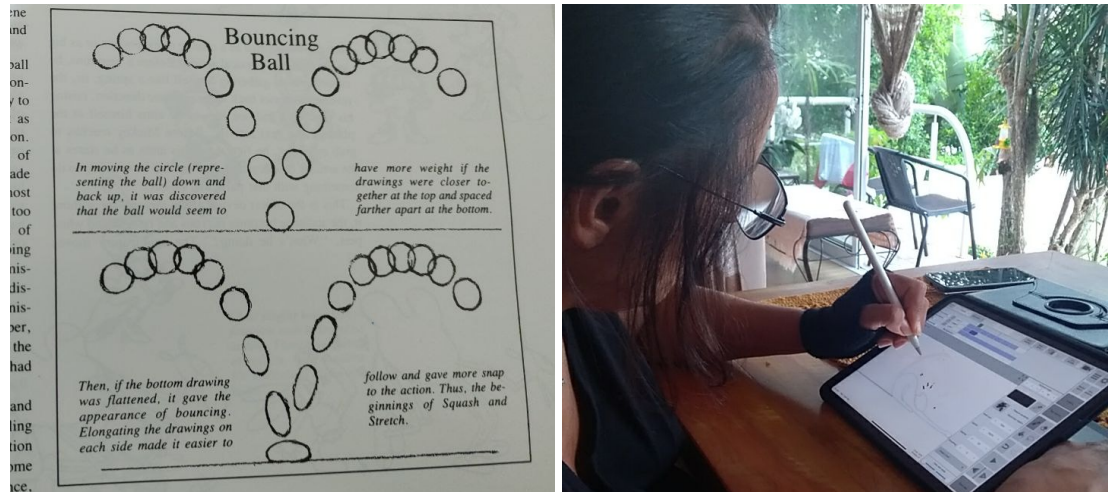


Os dois arquivos de 23040 x 1080 utilizados como molde para a vetorização realizada em Adobe After Effects.



Ampliação dos três primeiros quadros para melhor visualização.

Nesta primeira fase até o alinhamento dos desenhos, foram utilizados apenas dois dias. Após este período, a vetorização e a animação em motion graphics, assim como as animações frame a frame foram realizadas simultaneamente no período de 5 dias. Para ensinar Gianella a animar em mídia digital, primeiro foi realizado um exercício de Bouncing Ball de exemplo no livro Illusion of Life de Frank Thomas e Ollie Johnston, sem o movimento no eixo x. Após duas tentativas, o exercício adicionou o movimento, para que a mesma praticasse melhor as noções de peso e velocidade. A partir desses estudos que levaram menos de um dia, Gianella então realizou todas as 16 animações frame a frame que complementaríamos as animações da linha do tempo feitas por Vanessa.



Na primeira foto, exemplo retirado do livro *Illusion of Life* de Frank Thomas e Ollie Johnston, que foi usado para aplicar em Gianella para ensinar timing, spacing e squash and stretch. Na segunda imagem, Gianella aplicando seus conhecimentos no programa Rough Animator, software para iPad.

Para a edição final com música, tratamento de imagem e foleys, foram utilizados então mais 2 dias, onde Fernando, utilizando o programa Sony Vegas, soube sincronizar bem todos os arquivos pré-renderizados por Vanessa no After Effects. Ao final do período, a autora deste artigo ainda alterou algumas sincronizações da música para que se adaptasse melhor a animação da parte final do curta.

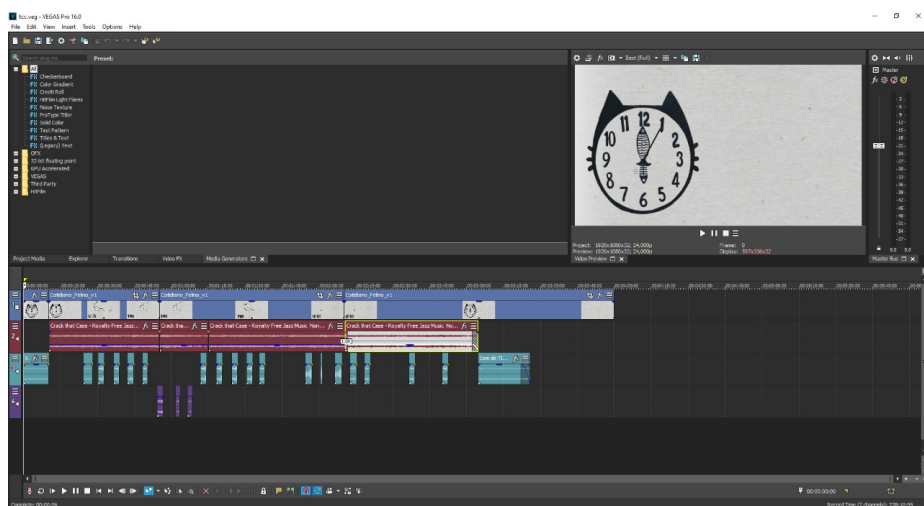


Imagem do curta prestes a ser renderizado pela última vez antes de ser postado.

Apesar de todo o processo ter sido fácil e sem maiores complicações, houveram alguns imprevistos e algumas alterações que foram realizadas ao longo do período de dez dias

da produção de Cotidiano Felino. Os arquivos de base que foram utilizados para a vetorização precisaram ser divididos, pois os programas não comportavam tamanhos muito grandes. Houve também uma falha ao final da animação em que o programa Adobe After Effects não permitia o avanço da linha vetorizada, bem no último desenho, precisando assim, cortar o último molde e sincronizar com o resto da animação para que a linha se mantivesse constante.

Na parte de música, também foi complicado de encontrar uma música que refletia o cotidiano do personagem. O jazz escolhido foi encontrado depois de muita pesquisa e diversas opiniões sobre as músicas que se encontravam na lista de áudios.

Ao final do dia 20 de janeiro, a equipe realizou uma pequena mostra, onde publicou o curta no YouTube e convidou amigos e familiares a assistirem o trabalho realizado. Gianella se sentiu realizada e afirmou gostar e ter aprendido muito com a experiência, assim como Fernando seguiu editando mais vídeos, confiante de seu trabalho. Já a autora deste artigo alegrou-se por aprender mais sobre motion graphics, além da realização por poder ensinar sua mãe a animar e adentrar nesta área, e poder ter ajudado seu irmão a confiar em suas edições.

3.2. Segundo curta: Kira K. - Culinária

No segundo curta, fatores externos exigiram mais atenção, o que dificultou a produção do mesmo. Nada impediu que a animação fosse realizada e entregue dentro do prazo e com qualidade para que a narrativa fosse compreendida. Por basear-se no molde da 5ª Anima Jam, nada impede que, futuramente, retorne-se o trabalho de cleanup e colorização para que Kira K. - Culinária esteja completo.

Primeira Etapa: Rough

O projeto iniciou-se em 5 de fevereiro e sua primeira parte até a finalização do rough da animação durou até o dia 14 do mesmo mês. O tema foi escolhido pelo aluno de Animação da UFSC Gustavo Desch Rosa, sendo este “feitiçaria”.

Para Kira K. - Culinária, abordou-se uma narrativa que futuramente pudesse vir a ser ampliada para uma série de curtas com a mesma personagem, unindo assim um estudo um pouco mais aprofundado de Kira e sua personalidade para que o seu carisma fosse o foco da animação podendo gerar um interesse do público para mais animações com a mesma. Quase todo o trabalho foi realizado digitalmente na técnica 2D digital frame a frame - excluindo os efeitos das velas que foram realizados em motion graphics -, utilizando os programas Procreate, Rough Animator e Adobe After Effects.

Assim como na primeira animação realizada, foi montado um cronograma com todas as atividades que precisariam ser realizadas no período de dez dias, com especulações e cálculos do tempo para cada parte da produção do curta, procurando usar os vídeos do canal do Projeto Anima Jam como referência. Apesar de todas as etapas, incluindo cleanup e colorização estivessem incluídos, apenas foram realizadas as animações em rough e sincronizadas em vídeo para que o curta ficasse disponível do jeito que estava no período do último dia programado para produzi-lo.

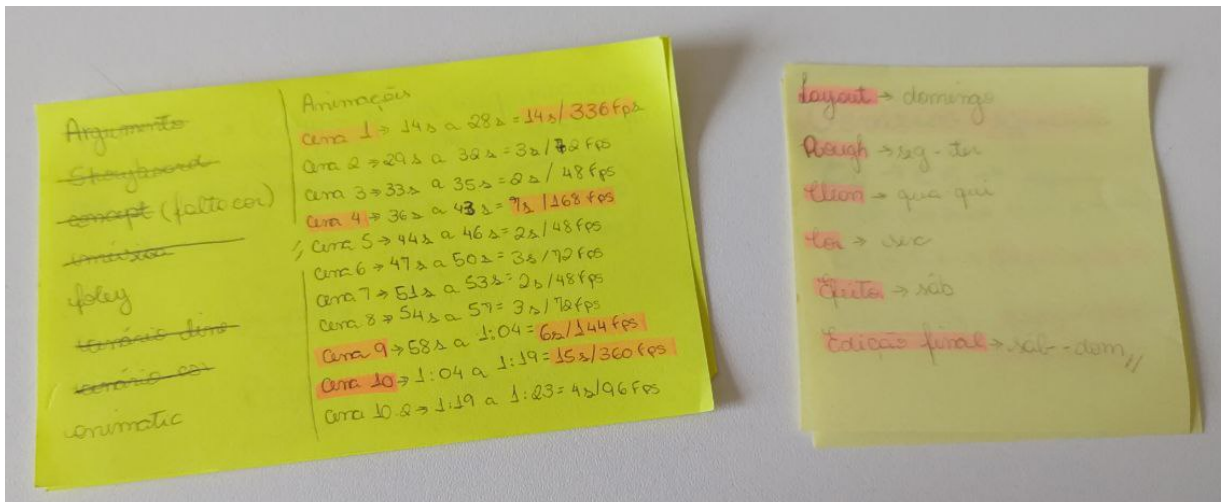


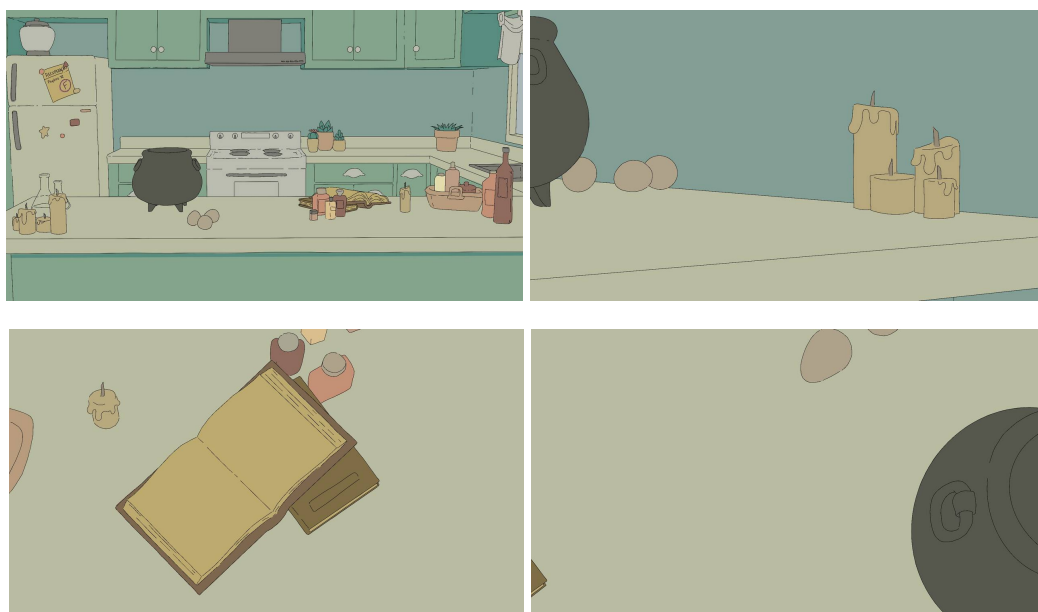
Foto do cronograma programado para a semana de produção

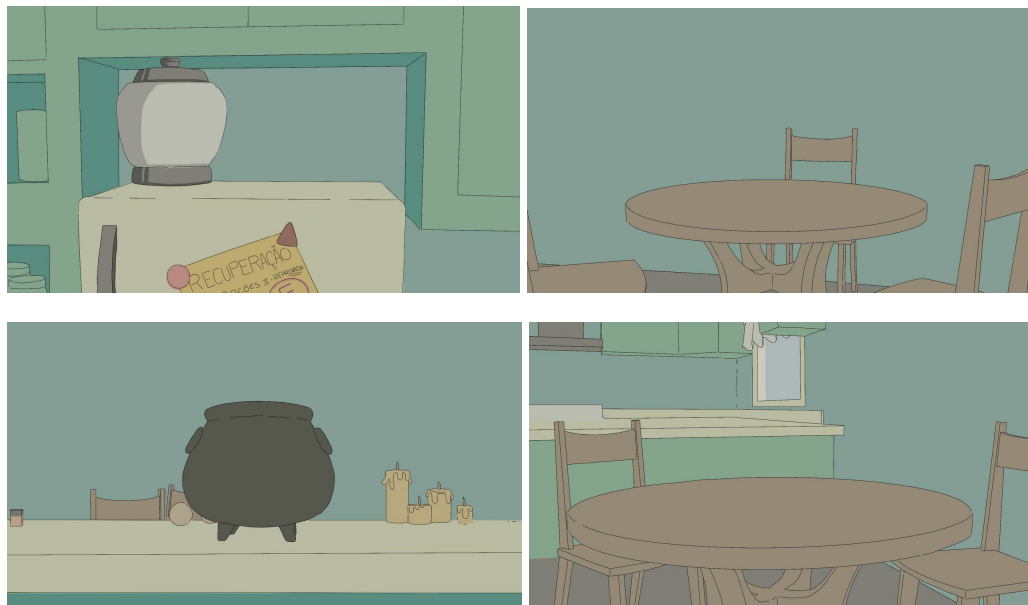
Para a criação da personagem Kira K. - nome de referência a onomatopéia japonesa “kira kira” para algo cintilante como glitter; definição retirada do site nihongomaster.com - foi-se utilizadas referências da moda “boho” com um toque mais minimalista para facilitar a fase de animação da personagem, buscando usar cores sólidas e sem texturas. Pela temática ser feitiçaria, foi utilizada uma paleta mais esverdeada e terrosa para o cenário, para simbolizar a natureza, como uma das definições dadas para esta cor no livro A Psicologia das Cores de Eva Heller; Kira, uma garota de 23 anos, recebeu uma personalidade alegre e positiva além de uma paleta mais azulada, pois segundo Heller (2014), “O azul é a cor de todas as ideias cujas realizações se encontram distantes. No violeta, está simbolizado o lado irreal da fantasia – o fantástico. Laranja, como a terceira cor da fantasia, simboliza o prazer das ideias malucas. Azul-violeta-laranja, é esse o acorde da fantasia“. Apesar de ir muito mal na escola de magia que participa e não conseguir concluir a matéria de poções. Ela tenta o seu melhor e é muito ambiciosa.



Concept de Kira K.

No cenário, como a história se passa em tempos atuais, a casa de Kira possui um aspecto moderno. Também é possível observar no próprio ambiente, elementos que descrevem sua personalidade e sua dificuldade com poções - a prova colada na sua geladeira e a desorganização dos itens.





Cenários da animação.

Para este segundo curta, foi decidido que as ações ocorressem no ritmo da música - livre de direitos autorais - para treinar ritmo e continuidade em um tempo limitado. Também foi decidido que, por feitiços, seriam mencionadas poções, e como a personagem principal seria ruim com isso, o desfecho seria relacionado ao fracasso dessa missão de uma maneira cômica: Kira em sua primeira aventura, decide produzir um bolo para seus amigos que ainda estão por chegar. Toda atrapalhada e com diversas explosões na produção da sobremesa, a moça utiliza de telecinese para arrumar a mesa e ao colocar o bolo que jurava estar em perfeitas condições, o mesmo pega fogo.

A técnica utilizada para a animação em questão foi o 2D digital frame a frame, produzido nos softwares Rough Animator - para iPad - e Krita - programa open source para Windows. Além disso, pequenos detalhes como as animações das velas foram feitas diretamente no programa Adobe After Effects, em motion graphics, por conta do pouco tempo e a dificuldade em fazer a animação de efeito ficar interessante na técnica 2D frame a frame.

Como citado acima, o processo de Kira K. foi afetado por conta de fatores externos que impossibilitaram a produção completa do curta. Além disso, houve um conflito entre a confecção do artigo e a organização da 5ª edição do evento Anima Jam, em que a autora deste trabalho participa. Como resultado, um “corte” precisou ser dado no curta animado para que nenhum dos processos - artigo e Anima Jam - saíssem prejudicados. Ao invés de um trabalho completo, a obra foi dada como entregue na fase de rough, sendo assim possível compreender

o que se passa na narrativa por mais que as fases de cleanup e colorização não estivessem prontas.

4. Conclusão

É possível concluir que em cada experiência aplicada neste artigo, o estudo de novas habilidades e desenvolvimento de outras já iniciadas é pontual e de extrema significância. A especialização na animação ocorre fortemente ao focar em um trabalho em um período curto, justamente por obrigar o estudante a diminuir o escopo de um projeto assim como buscar automatizar e facilitar áreas como a produção da animação e a pós-produção, podendo aos poucos, com o desenvolver das habilidades, aumentar a dificuldade de cada curta produzido no futuro.

O estudante que estiver iniciando seus trabalhos na área da animação terá um ótimo crescimento individual e também grupal ao produzir curtas mensalmente, cobiçando apenas o estudo e não necessariamente o sucesso artístico do trabalho. O foco em querer crescer e gerir melhor o seu tempo garante que, um projeto com um escopo maior tal qual um trabalho de faculdade ou mesmo profissional, seja mais bem sucedido se com essas experiências prévias.

Claramente, por essa curva constante de aprendizado, falhas e projetos frustrados surgirão, pois inicialmente é complicado acertar a quantidade de esforço e determinação para com cada área de um projeto em um período curto de dias ou semanas. Retornando ao exemplo da segunda animação, nem sempre os trabalhos são concluídos em sua totalidade dentro do prazo esperado, porém isso não impede, por ser um projeto pessoal e de crescimento individual, de alterar e aperfeiçoar com calma o que já foi feito, se este for o desejo do artista.

Mais adiante, alunos poderão estudar ainda mais a fundo as questões de gestão de tempo, incluindo ainda mais maneiras de aperfeiçoar a quantidade de dias necessários para que um trabalho dê certo em uma porcentagem ainda maior, garantindo uma menor taxa de animações frustradas ou que estouraram o prazo de confecção estipulado.

Finalmente, todos os trabalhos produzidos dentro deste molde, poderão ser enviados a festivais, postados em canais de armazenamento de vídeos e até mesmo utilizados no portfólio do estudante, garantindo, mesmo com possíveis dificuldades provindas da produção, uma utilização do trabalho seja em qualquer situação que o aluno venha a desejar.

Bibliografia

24 HOURS Animation Contest for Students Opens Submissions. Animation Magazine, 20 de setembro de 2020. Disponível em: < <https://www.animationmagazine.net/events/24-hours-animation-contest-for-students-opens-submissions/> >. Acesso em: 16 de março de 2021.

CATMULL, Ed; WALLACE, Amy. **Criatividade S.A.**: superando as forças invisíveis que ficam no caminho da verdadeira inspiração. Rio de Janeiro: Rocco, 2014. 336 p.

CLEAR, James. **Hábitos Atômicos**: um método fácil e comprovado de criar bons hábitos e se livrar dos maus. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019. 320 p.

COMO Organizar Um Curta 2D | Oficina de Gestão de Projetos. Projeto Anima Jam, Florianópolis, 17 de janeiro de 2021. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=ZsPleHx98N0> >. Acesso em: 26 de março de 2021.

CURRÍCULO Curso de Animação. CAGR UFSC, Florianópolis. Disponível em: < <https://cagr.sistemas.ufsc.br/relatorios/curriculoCurso?curso=455> >. Acesso em: 23 de abril de 2020.

KIRAKIRA Definition. Nihongo Master. Disponível em: < <https://www.nihongomaster.com/dictionary/entry/317/kirakira-kirakira> >. Acesso em: 20 de abril de 2021.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. São Paulo, SP: Senac São Paulo, 2019. 601 p.

MARATONA Animada 2018. SENAI Rio, Rio de Janeiro. Disponível em: < <https://www.cursosenairio.com.br/cursorio/projetos/maratona-animada-2018> >. Acesso em: 26 de março de 2021.

ORGANIZAÇÃO de Projetos #1 - Gestão de Tempo e Outras Dicas. Projeto Anima Jam, Florianópolis, 7 de abril de 2019. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=pTp5DI6KnPQ> >. Acesso em: 26 de março de 2021.

REGULAMENTO Maratona Animada. SENAI Rio, Rio de Janeiro. Disponível em: < <https://cursosenairio.com.br/cursorio/conteudo/Regulamento%20Maratona%20Animada%202018.pdf> >. Acesso em: 26 março de 2021.

REGULAMENTO 5ª Anima Jam. Projeto Anima Jam, Florianópolis, 27 de março de 2021. Disponível em: < <https://animajam.com.br/wp-content/uploads/2021/03/Regulamento-5a-Anima-Jam.pdf> >. Acesso em: 20 de abril de 2021

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life**: Disney Animation. [S. L.]: Disney Editions, 1995. 576 p.

WILLIAMS, Richard. **Manual de Animação**. São Paulo: Senac São Paulo, 2016. 384 p.