



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ANIMAÇÃO

Giovana Nicóli

**O Movimento na Direção de Animação:** A direção de animação e seu papel nas definições de um teaser de série animada 2D

Florianópolis

2023

Giovana Nicóli

**O Movimento na Direção de Animação: A direção de animação e seu papel nas definições de um teaser de série animada 2D**

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

Orientador: Prof. Nichollas Bruggner Grassi, Dr.

Florianópolis

2023

Nicóli, Giovana

O Movimento na Direção de Animação : A direção de animação e seu papel nas definições de um teaser de série animada 2D / Giovana Nicóli ; orientador, Nichollas Bruggner Grassi, 2023.  
46 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Direção de arte. 3. Animação 2d. 4. Animação frame-a-frame. I. Grassi, Nichollas Bruggner. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Giovana Nicóli

**O Movimento na Direção de Animação: A direção de animação e seu papel nas definições de um teaser de série animada 2D**

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, 29 de novembro de 2023.

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

**Banca Examinadora:**

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

Monica Stein, Dra (Universidade Federal de Santa Catarina)

Nichollas Bruggner Grassi, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)



Documento assinado digitalmente

NICHOLAS BRUGGNER GRASSI

Data: 14/12/2023 14:51:22-0300

CPF: \*\*\*.950.018.\*\*

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

---

Professor/a Orientador/a  
Universidade Federal de Santa Catarina

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço ao meu orientador por toda a sua ajuda, presença e envolvimento durante o decorrer deste trabalho.

Aos meus pais por cuidarem de mim mesmo que à distância.

Aos meus amigos de casa e da universidade, que ajudaram com encorajamentos e revisões.

## RESUMO

Este texto apresenta uma pesquisa conduzida como base para criação de um teaser animado focando na direção de animação e seu papel em definir a identidade de um projeto. Utilizando uma abordagem fundamentada em livros, vídeos, estudos de caso e entrevistas com profissionais atuantes no mercado da animação, as informações coletadas serão aplicadas no desenvolvimento da direção de animação para um teaser de uma série animada. A problemática que motivou o estudo é a procura de um maior entendimento do processo de criação de uma direção de animação, assim como reunir informações sobre o tema com origens diversas, como grande parte dos materiais clássicos a respeito são oriundos de artistas com histórias e locais de trabalho semelhantes. O objetivo foi compreender os raciocínios integrantes desse processo e, ao término do projeto, aplicar o conhecimento adquirido. A metodologia adotada foi a pesquisa exploratória com abordagem qualitativa, reconhecendo seu papel no estudo de fenômenos humanos e relações sociais em diversos ambientes. Com base nas informações obtidas, conclui-se que a direção de animação desempenha um papel crucial na consecução dos objetivos do projeto, contudo, está sujeita a variáveis como tempo e equipe.

**Palavras-chave:** Direção de arte; Animação 2d, Animação quadro-a-quadro.

## ABSTRACT

This text presents research conducted as a basis for creating an animated teaser focusing on animation direction and its role in defining a project's identity. Using an approach grounded in books, videos, case studies, and interviews with professionals in the animation market, the collected information will be applied in developing the animation direction for a teaser of an animated series. The issue that motivated the study is the quest for a deeper understanding of the process of creating animation direction, as well as gathering information on the subject from diverse sources, given that much of the classic materials on the topic originate from artists with similar stories and workplaces. The goal was to comprehend the reasoning integral to this process and, at the project's conclusion, apply the acquired knowledge. The adopted methodology was exploratory research with a qualitative approach, recognizing its role in studying human phenomena and social relations in various environments. Based on the obtained information, it is concluded that animation direction plays a crucial role in achieving project objectives; however, it is subject to variables such as time and team.

**Keywords:** Art direction; 2d Animation; Frame-by-frame animation.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Processo de produção.....	16
Figura 2 – Hobie Brown em Spiderman: Across the Spideverse(2023).....	17
Figura 3 – Tartarugas Ninja(2018).....	18
Figura 4 – Hora de Aventura (2010) .....	18
Figura 5 – Artes conceituais .....	20
Figura 6 – Exploração de personagem Berenice.....	20
Figura 7 – Exploração de design - Berenice expressões.....	21
Figura 8 – Design aprovado – Berenice expressões .....	21
Figura 9 – Turnaround da personagem Maria Augusta .....	22
Figura 10 – Rascunho para turnarounds .....	22
Figura 11 – Exploração de personagem Hortência.....	23
Figura 12 – Exploração de personagem Horácio .....	23
Figura 13 – Turnaround aprovado - Berenice.....	24
Figura 14 – Primeira versão do storyboard.....	24
Figura 15 – Terceira versão do storyboard.....	25
Figura 16 – Explorações de diferentes cenas para o teaser.....	25
Figura 17 – Storyboard final .....	26
Figura 18 – Processo de aperfeiçoamento do cenário 1 .....	27
Figura 19 - Processo de aperfeiçoamento do cenário 2 .....	28
Figura 20 - Processo de aperfeiçoamento do cenário 3 .....	28
Figura 21 – Cenário do colégio (exterior) .....	29
Figura 22 – Cenário do colégio (interior da sala de aula) .....	29
Figura 23 – Cenário do colégio(corredor).....	29
Figura 24 – Lineup dos personagens (2023.1) .....	30
Figura 25 – Lineup dos personagens (2023.2).....	31
Figura 26 – Frames da animação exemplificando o uso de squash e stretch .....	31
.....	31
Figura 27 – Frame da animação exemplificando o uso de deformações(braços) .....	32
Figura 28 – Frame da animação exemplificando a diferença de traços entre as personagens.....	32
Figura 29 – Frame da animação exemplificando o efeito de névoa.....	33



Figura 30 – Frame da animação exemplificando a personagem fantasma com efeitos aplicados.....33

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Cronograma.....	11
Quadro 2 - Os 12 Princípios da Animação .....	12
Quadro 3 - Relações entre referências e decisões no teaser.....	19

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>11</b>
<b>3</b>	<b>DESENVOLVIMENTO .....</b>	<b>14</b>
3.1	ENTREVISTAS .....	14
3.2	PRÉ-PRODUÇÃO.....	15
3.2.1	Tema.....	15
3.2.2	Análise de referências .....	16
3.2.3	Concept de personagens e cenários.....	19
3.2.4	Storyboard.....	24
3.2.5	Animatic.....	26
3.3	PRODUÇÃO .....	27
3.3.1	Design de cenários .....	27
3.3.2	Animação de personagens .....	30
3.4	PÓS-PRODUÇÃO.....	32
3.4.1	Efeitos visuais .....	32
3.4.2	Mixagem de som .....	33
3.4.3	Edição final .....	34
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>34</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>36</b>
	<b>APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO E QUESTIONÁRIO.....</b>	<b>37</b>
	<b>APÊNDICE B – RESPOSTAS FORNECIDAS PELOS PARTICIPANTES</b>	<b>42</b>
	<b>ANEXO A – DESCRIÇÃO .....</b>	<b>43</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este texto apresenta uma pesquisa realizada como base para a criação de um teaser para série animada, com foco na direção de animação e em seu papel fundamental em definir a identidade de um projeto. As informações coletadas foram aplicadas no desenvolvimento da direção de animação para um teaser de uma série animada.

A motivação subjacente a este estudo residia na busca por um entendimento mais aprofundado do processo de desenvolvimento da direção de animação, bem como na consolidação de informações provenientes de diversas origens. Isso se justificava pelo fato de que muitos dos materiais clássicos sobre o tema tinham origem em artistas com histórias e ambientes de trabalho semelhantes. A pesquisa se revelou como uma necessidade premente devido à lacuna no conhecimento da pesquisadora sobre a direção de animação, conhecimento esse que se demonstrou essencial para a aplicação prática culminante deste projeto.

A metodologia adotada foi a pesquisa exploratória com abordagem qualitativa que, segundo Godoy (1995), ocupa um reconhecido lugar entre as possibilidades de se estudar os fenômenos dos seres humanos e suas relações sociais nos diversos ambientes. A pesquisa exploratória tem como objetivo aumentar a familiaridade com o problema, tornando-o mais explícito. Segundo Gil (2002), estas pesquisas têm como objetivo principal aprimorar ideias ou descobrir intuições.

Esta pesquisa aponta tópicos presentes em livros conhecidos da área da animação, assim como conteúdo audiovisual referente às obras relevantes para o objeto de estudo deste artigo. Entrevistas foram conduzidas utilizando um formulário do Google para capturar as opiniões de profissionais atuantes no mercado de animação. Essa abordagem foi adotada devido à observação de que grande parte das literaturas essenciais sobre animação é datada ou concentra-se predominantemente em estilos tradicionais de animação.

Apesar de não serem conhecidos riscos pela participação na pesquisa durante as entrevistas, existiu a possibilidade de que os participantes ficassem desconfortáveis com a menção de seus nomes e opiniões no artigo. Desta forma, a entrevista teve todas as suas etapas aprovadas pelo comitê de ética responsável, e utilizou um termo de consentimento livre e esclarecido.

Com os resultados dessas entrevistas, foi possível melhorar a direção de animação no teaser produto desta pesquisa, além de apresentar um material que visa contribuir com os profissionais da indústria, oferecendo-lhes *insights* para melhorar suas práticas e técnicas de trabalho.

No início do projeto, no semestre de 2023.1, foi elaborado um cronograma para as etapas a serem seguidas durante o desenvolvimento. Foi feita uma literatura bibliográfica, estudos de caso e, com base nas dúvidas que surgiram a partir de ambas as etapas, foi desenvolvido o questionário para entrevistar profissionais da animação. O cronograma pode ser visto no Quadro 1.

Quadro 1 – Cronograma

2023	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Escolha do tema		X	X									
Elaboração do pré-projeto		X	X	X								
Levantamento bibliográfico			X	X	X	X						
Aplicação do questionário											X	X
Redação da monografia					X	X	X	X	X	X	X	X
pré-produção do teaser			X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Produção do Teaser								X	X	X	X	X
Pós-Produção do Teaser										X	X	X
Revisão da redação										X	X	X
Defesa da pesquisa / Término da pesquisa												X

Fonte: elaborado pela autora

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Atualmente, não há um consenso acerca da relação entre a área de direção de animação e sua abrangência em um projeto. Dessa forma, a definição usada como base deste trabalho foi a registrada por Heller (2006, tradução nossa, p. 2), em que o autor aponta que o “papal do diretor de arte é literalmente ‘direcionar’ a atenção dos espectadores. Usando ‘arte’ como um indicador ou seta, ele guia os leitores para navegar a página e decifrar as informações nela contidas.” Conforme mencionado pelo autor, a direção de arte desempenha o papel de orientar o artista, e dado que a direção de animação também abrange elementos artísticos, é plausível considerar que compartilhe uma definição próxima. No livro “Producing Animation”, Winder (2011) afirma que o diretor de animação é responsável por descrever a intenção e *mood* de

cada cena individual, e como se encaixa em uma sequência, servindo como guia para os animadores. Williams (2019) adiciona que o trabalho do diretor é “fazer tudo funcionar”, do *storyboard* à seleção de animadores à edição.

Somado ao que foi discutido, o raciocínio exposto por Johnston e Thomas (1995) exemplifica bem a relação entre a direção de animação e personagens:

Enquanto Mickey abandonava suas façanhas exageradas para se tornar um herói humanizado, seus amigos Donald e Pateta desenvolviam um tipo de comédia mais caótica, onde o incidente era mais crível que o personagem. Ambos os tipos de animação dependiam da personalidade, mas onde Mickey apoiava sua sinceridade com ações críveis seus amigos engajavam nas atividades mais improváveis (JOHNSTON e THOMAS, 1995, tradução nossa, p.488).

Embora os três personagens fossem animados com os mesmos princípios básicos, o caráter de cada projeto influenciava em seu modo de mover e interagir com o ambiente. Dessa forma, parte da direção de arte/animação é como são utilizados os princípios da animação, enumerados por Johnston e Thomas (1995). O quadro 2 exemplifica o uso de cada princípio de acordo com os autores.

Quadro 2 - Os 12 Princípios da Animação

Passo	Ação	Descrição da ação
1	Comprimir e Esticar ( <i>Squash and Stretch</i> )	Confere aos personagens e objetos a ilusão de gravidade, peso, massa e flexibilidade.
2	Antecipação ( <i>Anticipation</i> )	Prepara o espectador para o que está prestes a acontecer.
3	Encenação ( <i>Staging</i> )	Mantém o foco no que é importante na cena.
4	Animação Pose a Pose ou Direta ( <i>Pose to Pose or Straight Ahead</i> )	Desenhos em quadros chave ou quadro a quadro.
5	Sobreposição e Continuidade da Ação ( <i>Follow Through and Overlapping</i> )	Diferentes partes do objeto se movem de forma diferente e quando uma ação é interrompida outra se sobrepõe.
6	Aceleração e Desaceleração ( <i>Slow in and Slow out</i> )	O objeto inicia o movimento lentamente, acelera e diminui na saída.
7	Movimento em Arco ( <i>Arcs</i> )	Movimentos que seguem uma linha em arco são mais realistas e naturais.
8	Ação Secundária ( <i>Secondary Action</i> )	O movimento do cabelo enquanto se caminha, é um exemplo.
9	Temporização ( <i>Timing</i> )	Pauta-se na observação de como os objetos do mundo real se comportam. Exemplo: uma bolha de sabão não cai na mesma velocidade que uma bola de boliche.
10	Exagero ( <i>Exaggeration</i> )	Muito realismo pode deixar a animação estática e o exagero pode promover mais dinamismo.
11	Desenho Volumétrico ( <i>Solid Drawing</i> )	Aplica-se conceitos básicos do desenho como anatomia, perspectiva, luz e sombra, para conferir alguma tridimensionalidade e dar volume.
12	Apelo ( <i>Appeal</i> )	Consiste em aplicar uma aparência agradável, carismática e que transmita a personalidade do personagem.

Fonte: JOHNSTON e THOMAS, 1981, apud Vieira, 2021.

Stanchfield (2020) Afirma que todo personagem precisará caminhar, alongar, estender os braços, ou seja, é necessário se atentar à direção dos movimentos mais triviais aos mais complexos. Há um número de personagens no filme e cada um terá sua própria personalidade que exigirá gestos apropriados, que não serão repetidos em outros personagens – não do mesmo jeito. Essa informação auxiliou no planejamento de como seria o *acting* de cada personagem, como expressar suas personalidades e seu estado de espírito no momento das cenas escolhidas para o *teaser* resultado desta pesquisa. Diversos personagens que têm destaque na série tiveram aparições limitadas no *teaser*, então houve uma importância em demonstrar uma boa introdução para suas personalidades nesse tempo limitado.

Há também uma relação entre o design de personagens e sua animação no que se refere à animação estilizada:

O termo ‘estilizado’ significa que a ideia foi concebida com um design dominante que influencia ambas a aparência e a ação dos personagens. Nem todos conseguem se adaptar a este tipo de pensamento. Art Stevens, animador, disse: ‘dê a esses caras um personagem estilizado e eles não saberão como movimentá-lo – não é possível fazer de um modo realista’. Mas se o conceito é estilizado, então o personagem também deve se mover de um jeito especial que seja compatível com o estilo” (JOHNSTON e THOMAS, 1995, tradução nossa, p.485).

Esse pensamento foi levado em consideração ao estudar diferentes animações e ao desenvolver os designs para os personagens do *teaser* desenvolvido para esta pesquisa.

O raciocínio seguido para a escrita do projeto audiovisual usou como base o pensamento de Landau (2013), que afirma que um *teaser* tem a função de estabelecer o mundo e o tom da série, além de trazer um gancho para prender a atenção dos espectadores. Além desta fonte, foram usados como inspiração de estrutura *teasers* para projetos independentes divulgados *online*, por ter caráter semelhante ao do projeto desenvolvido pela pesquisadora. A duração média de um *teaser*, usando como base a literatura e os exemplos estudados, é de entre trinta segundos e um minuto,

embora haja casos com durações maiores. Assim, foi decidido que o projeto deveria ter entre trinta e quarenta segundos para apresentar a história.

### 3 DESENVOLVIMENTO

#### 3.1 ENTREVISTAS

O objetivo das entrevistas por meio de um formulário foi analisar diferentes fontes, possibilitando somar essas informações ao referencial teórico para amadurecer o desenvolvimento da direção de animação do teaser deste projeto. Além disso, as entrevistas ajudaram a fomentar melhor a discussão sobre o papel e importância da direção de animação, o quanto ela afeta o animador, e se é necessário ter um grande repertório de estilos. A seguir, será discutido de forma resumida e qualitativa algumas das respostas obtidas, mas o formulário e as respostas na íntegra podem ser encontradas no “Apêndice A” e “Apêndice B” deste artigo.

Houve no total respostas de três entrevistados, com tempos de experiência no mercado variados e com créditos nas áreas de *storyboard*, animação 2d e direção de animação. Dois dos três entrevistados concordaram que o objetivo de uma obra tem influência sobre a direção, citando exemplos como vídeos corporativos, que frequentemente usam um estilo mais simples e estilizado para obter respostas mais sérias. Também foram pontuadas questões interessantes em resposta à pergunta “Considera que há certos estilos de animação que funcionam melhor com um certo gênero de obra, como aventura/ação/comédia/terror? O que seria um exemplo disso?”: Leonardo Sá, artista de storyboard, respondeu que é importante saber quem é o público, e como o produto audiovisual será consumido. Além disso, múltiplos entrevistados ressaltaram que em certos casos, é interessante fugir da regra, pois a experimentação pode trazer resultados impressionantes e inovadores. Uma frase interessante do participante Alfredo Cassano, que fez parte de projetos como Klaus(2019) e Gravity Falls(2012) foi: “O céu é o limite, e experimentar com gostos diferentes é necessário”. Embora não fosse o objetivo inicial da pergunta, o egresso da animação UFSC Alex Freitas trouxe uma reflexão interessante sobre o uso de animação tradicional 2d *versus* 3d ou *stopmotion*: “Técnica é apenas um meio. A linguagem cinematográfica, som e história é que decide gênero.”

Outro ponto em que múltiplos entrevistados concordaram foi a importância de ter um repertório variado em estilos, como resposta da pergunta “Considera que a



habilidade de reconhecer e se adaptar a diferentes estilos de animação é uma habilidade importante ao animador?”. Uma resposta de Alfredo Cassano que decidiu-se destacar foi: “Assim como atores, [a habilidade de adaptação] é um dos fatores-chave para o sucesso. É também algo dolorosamente difícil, pois necessita da coragem para pensar além de fórmulas já testadas e comprovadas.” Leonardo Sá corroborou em sua resposta, afirmando que “é algo necessário inclusive no começo de carreira”.

Casando as informações colhidas das literaturas e estudos de caso com as respostas dos entrevistados, pode-se considerar que a direção de animação não se restringe apenas a técnica ou gênero, podendo fugir das regras ou fórmulas mais comuns. Seu maior objetivo é trabalhar a favor da história e função do projeto, seja ele um filme experimental ou vídeo informativo para empresas, e ao cumprir este objetivo, trazer coesão ao projeto, podendo agregar uma nova camada ao produto e melhorando a experiência do espectador. Notou-se que, o animador, ao participar de projetos diferentes, deve ter uma boa adaptabilidade para trabalhar com estilos diversos de animação, sendo essa uma habilidade fundamental.

## 3.2 PRÉ-PRODUÇÃO

### 3.2.1 Tema

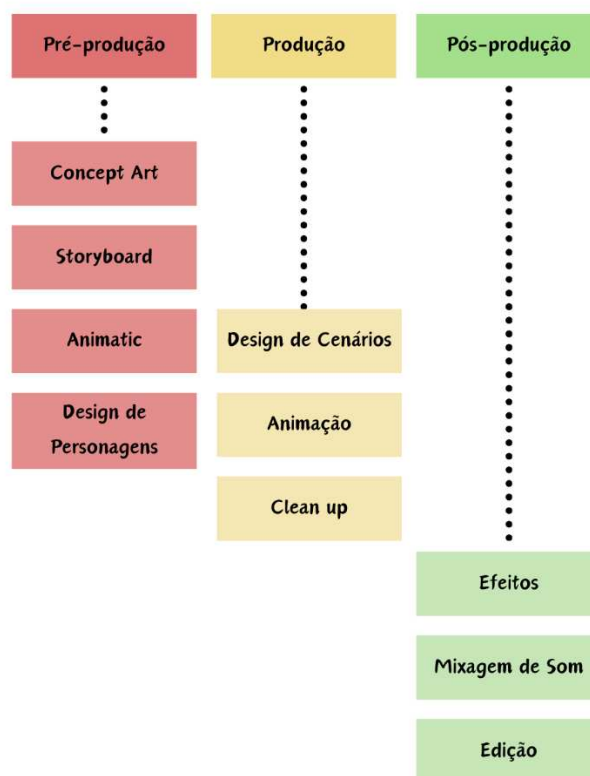
O *teaser* animado em que a pesquisa culminou traz uma introdução à série “Assombração no Quarto Andar”, desenvolvida pela pesquisadora na disciplina Roteiro de Séries no semestre 2022.2. O enredo da série segue Berenice, uma menina de 13 anos acostumada a se mudar diversas vezes de cidade e escola por conta do trabalho dos pais. A história começa quando, ao presenciar os colegas fazendo um ritual de invocação, ela esbarra em um fantasma que habita um banheiro não usado do colégio: A loira do banheiro. Ambas se encontram solitárias, e disso surge um acordo e logo, uma amizade. A trama envolve outros fios narrativos como os colegas de Berenice que não desistem de invocar a fantasma e sua relação com a mãe Dona Diva.

O *teaser* animado foi escrito com base no projeto final para a disciplina de Roteiro de Séries, onde foi elaborada ficha do projeto, roteiro do piloto e desenvolvimento visual básico para o projeto de série animada. Após comparar

diferentes opções de edição, o roteiro do piloto foi encurtado para apenas uma cena para ser usada como teaser.

Foi escolhida uma cena retratando o primeiro encontro entre duas personagens principais, Berenice e Maria Augusta. A escolha foi justificada pelas oportunidades da cena para explorar as possibilidades na animação e mostrar a personalidade dos personagens, sem revelar muito da história. O processo que será explicado abordará todas as etapas cumpridas pela pesquisadora, desde pré-produção à pós-produção (figura 1).

Figura 1 – Processo de produção



Fonte: elaborado pela autora

### 3.2.2 Análise de referências

Junto às respostas das entrevistas, buscou-se analisar algumas animações modernas que poderiam inspirar ideias e estivessem de acordo com o que foi apontado nas respostas. Dessa forma, foram destacadas 3 animações: Spiderman: Across the Spiderverse (2023), Tartarugas Ninja (2018) e Hora de Aventura (2010).

Em *Spiderman: Across the Spiderverse* (2023): O personagem Hobie (figura 2) é animado de forma diferente dos demais, e isso agrega à representação de sua origem e de sua personalidade. Ele é ilustrado com uma estética punk, constantemente mudando, pois como o próprio personagem diz, ele não acredita em consistência. A discrepância entre Hobie e os outros personagens do filme serviu de inspiração para a personagem Maria Augusta. Sendo a única personagem fantasma que aparece no teaser, foi decidido que ela teria regras diferentes em seu movimento. A estética visual seria a mesma do resto do elenco, mas seu modo de interagir com o entorno seria diferenciado.

Figura 2 – Hobie Brown em *Spiderman: Across the Spiderverse*(2023)



Fonte: [discussingfilm.net](http://discussingfilm.net)

Houve também o estudo de diferentes séries animadas para observar as particularidades de cada uma acerca do estilo de animação. Na série animada *Tartarugas Ninja* (2018), o estilo de animação é caótico, condizente com a história energética e cheia de ação. Os personagens assumem poses exageradas e bem-marcadas, com movimentos rápidos entre uma e outra pose principal, o que auxilia a criar um visual caótico e descontraído (figura 3).

Figura 3 – Tartarugas Ninja(2018)



Fonte: Netflix

Esse exemplo de liberdade na direção inspirou a busca por essa relação entre poses, movimento e energia. Como no *teaser* desenvolvido buscou-se criar a experiência de mistério e terror, foi necessária a aplicação da relação entre esses elementos, assim como em Tartarugas Ninjas (2018), apesar de estar em um contexto diferente.

No desenho Hora de Aventura (2010), os personagens empurram bastante suas expressões faciais, proporções e movimentos, pois combina com a proposta cômica da série e com seu visual esquisito. Além disso, os movimentos mais livres trazem um bom contraste aos designs relativamente simples, tendo como exemplo os braços e pernas que lembram tubinhos (figura 4).

Figura 4 – Hora de Aventura (2010)



Fonte: Google

Este aspecto do desenho foi destacado como objeto de estudo, pois assim foi possível decidir que este projeto não necessitava de um uso tão marcado do princípio de exagero, já que tem propostas distintas e traria experiências conflitantes com a esperada.

Com base nas bibliografias estudadas, foram feitas diversas reflexões sobre o estilo de animação que combinaria melhor com a história do teaser. O quadro 3 exhibe relações entre as informações adquiridas nas referências e as decisões feitas no teaser final:

Quadro 3 - Relações entre referências e decisões no teaser

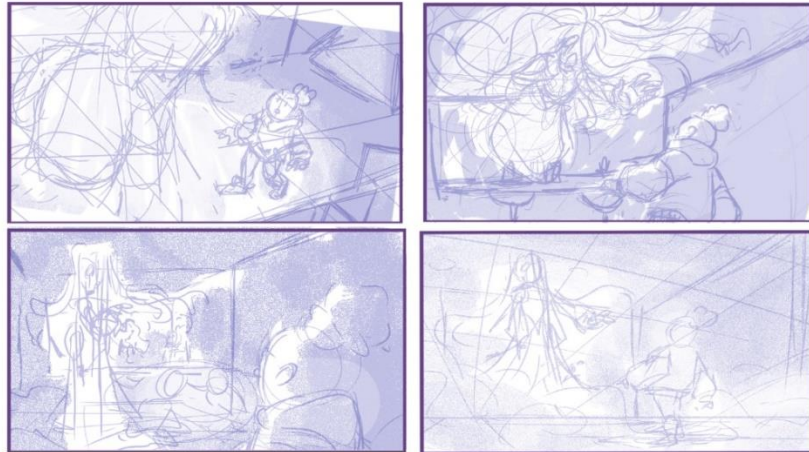
<i>Referência</i>	<i>Decisão na referência</i>	<i>Decisão no teaser</i>
Homem-aranha: Através do Aranhaverso	Os personagens e mundo alteram o estilo ou direção de arte dependendo de qual realidade cada um vem. Um exemplo marcante é Hobie, que é desenhado como uma colagem ambulante.	A personagem Maria Augusta tem um estilo de movimento diferenciado dos demais personagens, por conta de ser um fantasma e não uma humana viva.
Hora de Aventura	A obra tem momentos de comédia absurda e designs simples, com membros como braços e pernas em formato de "tubinho". Isso combina com o estilo de animação que fazer uso de movimentos e expressões mais distorcidos e exagerados.	Tendo como base o tom da obra e design dos personagens, foi decidido que não seriam usadas distorções demasiadamente exageradas nas expressões dos personagens.
Livro "The illusion of life"	"Enquanto Mickey abandonava suas façanhas exageradas para se tornar um herói humanizado, seus amigos Donald e Pateta desenvolviam um tipo de comédia mais cáutica, onde o incidente era mais crível que o personagem. Ambos os tipos de animação dependiam da personalidade, mas onde Mickey apoiava sua sinceridade com ações críveis seus amigos engajavam nas atividades mais improváveis"	Juntamente com Hora de Aventura, este trecho trouxe a reflexão sobre como o movimento encaixaria no tom da história.
Entrevista - Leonardo Sá	É importante saber quem é o público, e como o produto audiovisual será consumido	A série foi pensada como algo a possivelmente ser lançado em redes como o youtube, e para um público jovem, acima de 14 anos. Isso contribuiu para a escolha de um estilo de desenho mais realista. Também seria pensado que a animação teria uma equipe pequena de produção, então foram usados menos frames do que, por exemplo, um longa-metragem para cinema.
Entrevista - Alfredo Cassano	"O céu é o limite, e experimentar com gostos diferentes é necessário". [em resposta à pergunta "Considera que há certos estilos de animação que funcionam melhor com um certo gênero de obra, como aventura/ação/comédia/terror? O que seria um exemplo disso?"]	Foram testados diversas estilizações no movimento da fantasma. O objetivo principal era trazer uma sensação de que o "corpo" era composto de material diferente dos demais personagens.
Livro "Desenho gestual para animação"	"Todo personagem precisará caminhar, alongar, estender os braços, ou seja, é necessário se atentar à direção dos movimentos mais triviais aos mais complexos. Há um número de personagens no filme e cada um terá sua própria personalidade que exigirá gestos apropriados, que não serão repetidos em outros personagens – não do mesmo jeito."	Com base nesta informação, houve a necessidade de considerar a personalidade de cada personagem na hora ao animá-los. Berenice, por exemplo, é mais contida, com movimentos às vezes "duros", até se sentir confortável com as pessoas em volta. Maria Augusta, por outro lado, é expansiva, quase espalhafatosa.

Fonte: Elaborado pela autora

### 3.2.3 Concept de personagens e cenários

Inicialmente foi escolhida a cena retratando o primeiro encontro entre as duas personagens principais, Berenice e Maria Augusta. Foram feitas artes conceituais pensando em ângulos e iluminação para caracterizar o humor da cena (figura 5).

Figura 5 – Artes conceituais



Fonte: elaborado pela autora

Como o projeto teve início em 2017 e sofreu alterações, a aparência inicial dos personagens não precisou ser estabelecida. A etapa que mais demandou esforço durante a aplicação deste projeto como trabalho de conclusão de curso foi a escolha de uma direção de arte para representá-los. Foram feitos diversos testes, primeiramente seguindo uma abordagem mais estilizada e com proporções mais exageradas. Essa opção não foi agradável por não combinar com a escrita do roteiro, e logo foi descartada, embora a escolha de cores tenha sido mantida. Posteriormente, foram feitos diferentes testes, alguns apenas com a protagonista Berenice, explorando diferentes poses e expressões (figura 6).

Figura 6 – Exploração de personagem Berenice



Fonte: elaborado pela autora



Foi testado também um estilo mais geométrico, inspirado nos designs da série canadense “Drama Total” (figura 7). A estilização foi mais agradável, mas não condizia bem com o estilo da história.

Figura 7 – Exploração de design - Berenice expressões



Fonte: elaborado pela autora

Por fim foram feitos testes de expressão da protagonista em um estilo menos estilizado e mais perto do estilo confortável à autora (figura 8). Este foi decidido como aprovado.

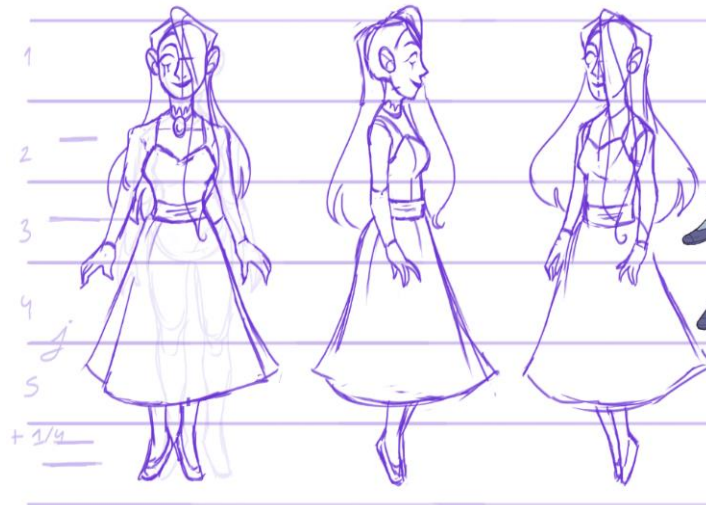
Figura 8 – Design aprovado – Berenice expressões



Fonte: elaborado pela autora

Foram também feitos testes com outros personagens em diferentes fases de desenvolvimento do estilo, como Maria Augusta (figura 9) e Hortência (figura 10):

Figura 9 – Turnaround da personagem Maria Augusta



Fonte: elaborado pela autora

Figura 10 – Rascunho para turnarounds



Fonte: elaborado pela autora

Os testes de poses e expressões feitos com a protagonista também foram aplicados aos personagens Hortência (figura 11) e Horácio (figura 12), procurando demonstrar mais de seus maneirismos e personalidades.



Figura 11 – Exploração de personagem Hortência



Fonte: elaborado pela autora

Figura 12 – Exploração de personagem Horácio



Fonte: elaborado pela autora

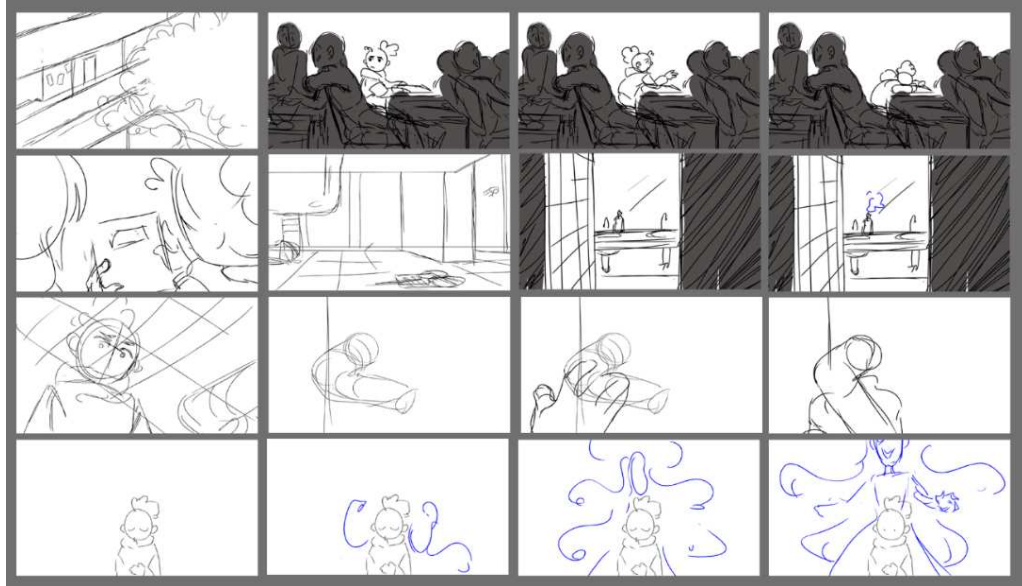
No fim, foi decidido um estilo com proporções mais realistas (figura 13). A decisão levou em conta o potencial para expressões, a coerência com o tom da história e a complexidade, tendo em vista que o prazo de entrega do projeto demandaria algo mais simples.



Fonte: elaborado pela autora

A tentativa seguinte (figura 15) foi escolher um conjunto de cenas retiradas do primeiro minuto do piloto, mas foi descartada por uma falta de apelo.

Figura 15 – Terceira versão do storyboard



Fonte: elaborado pela autora

Em seguida, foi elaborado um novo conjunto de cenas, de modo a resumir a história do piloto sem entregá-la por completo. A proposta passou por diversos cortes e edições, incluindo testes de diferentes ângulos de câmera (figura 16) e pausas com uma tela preta para agregar ao clima de suspense, usando como referência teasers de projetos independentes acessados online.

Figura 16 – Explorações de diferentes cenas para o teaser



Fonte: elaborado pela autora

Ao final, foi adicionada uma nova cena de ambientação para o cenário principal, com pausas em tela preta para criação do suspense, além de um compilado de cenas que se provaram mais satisfatórias para a proposta (figura 17). Vale mencionar que também foi usado como referência um *storyboard* feito no semestre de 2020.2, retratando uma cena que posteriormente foi adicionada ao roteiro do piloto.

Figura 17 – Storyboard final



Fonte: elaborado pela autora

### 3.2.5 Animatic

O *animatic* se caracteriza como a aplicação do *storyboard* em formato de vídeo, onde é avaliado se o *timing* e a fluidez da história estão de acordo com a vontade do animador. Diversas versões do *storyboard* partiram para essa etapa, possibilitando decidir quais seriam descartadas por falta de apelo ou por serem pouco coesas na proposta da história. Outra função importante do *animatic* foi diminuir a chance de mudanças posteriores, fornecendo uma base sólida antes de começar de fato a produção e impedindo que houvesse muito trabalho desperdiçado.

Foi na etapa de *animatic* que foram adicionados *foleys* e músicas, com o objetivo de encaixar o *timing* das cenas com seus respectivos sons e saber de antemão quais animações deveriam ser feitas com o áudio em mente. Foi o caso de cenas em que a personagem inspira e expira lentamente, e em que uma tesoura é derrubada. Com o *animatic* aprovado, foi iniciada a fase de produção.

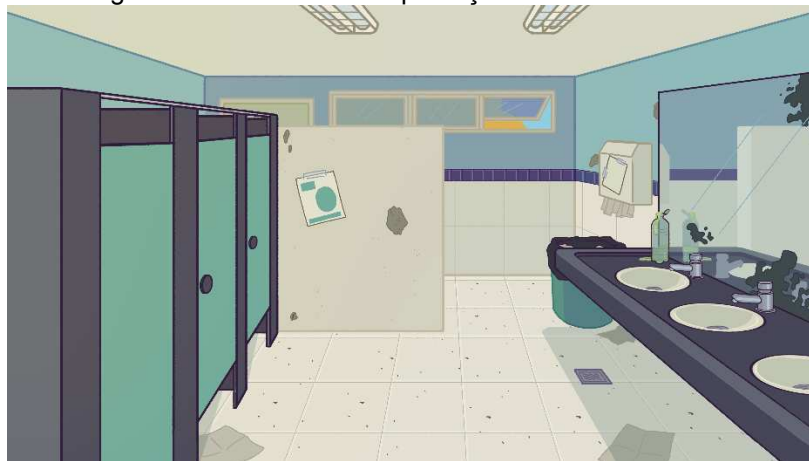
### 3.3 PRODUÇÃO

#### 3.3.1 Design de cenários

Os cenários foram feitos com cores mais chapadas e *lineart* colorida. Foi pedida ajuda de professores para refiná-los para que seguissem uma direção de arte coerente. Levou cerca de 7 semanas para que todos fossem completos, somado a ajustes feitos após a finalização da animação. Foram enfrentados diversos desafios, como a necessidade de refazer partes específicas para corrigir falhas de proporção e nível de detalhamento.

O design para o cenário principal – o banheiro escolar – (figuras 18, 19 e 20) foi inspirado em locais da vida da autora, especificamente banheiros de escolas já frequentadas, incluindo o da Universidade Federal de Santa Catarina. Além disso, foram feitas pesquisas de referência para detalhes como torneiras e cubículos. O cenário passou por diversas fases de aperfeiçoamento, com auxílio de uma professora que proporcionou *feedbacks* acerca de pontos como a altura do teto, proporção dos azulejos do chão, e nível de detalhes nas portas de cubículos.

Figura 18 – Processo de aperfeiçoamento do cenário 1



Fonte: elaborado pela autora



Figura 19 - Processo de aperfeiçoamento do cenário 2



Fonte: elaborado pela autora

A quantidade de sombras usadas no cenário também teve que ser aumentada para construir uma maior coerência, visto que ao começo era utilizada majoritariamente em materiais metálicos. Além disso, um refinamento que trouxe dificuldades foi a perspectiva dos cubículos, que nas primeiras duas versões não comunica com o restante do ambiente.

Figura 20 - Processo de aperfeiçoamento do cenário 3



Fonte: elaborado pela autora

O design da escola (figuras 21, 22 e 23) como um todo foi inspirado em um colégio frequentado pela pesquisadora no passado. A árvore que pode ser vista no exterior do colégio foi escolhida com a justificativa de auxiliar para que o espectador entenda a localidade de um cenário em relação aos outros, e para demonstrar a passagem de tempo ao longo da série, sendo um ipê amarelo.

Figura 21 – Cenário do colégio (exterior)



Fonte: elaborado pela autora

Figura 22 – Cenário do colégio (interior da sala de aula)



Fonte: elaborado pela autora

Figura 23 – Cenário do colégio (corredor)



Fonte: elaborado pela autora

### 3.3.2 Animação de personagens

A animação foi feita usando o método quadro-a-quadro digital, em um estilo sem muito exagero nas poses e movimentos para a maioria dos personagens. A escolha teve como justificativa o tempo de prazo para o projeto, assim como o fato de ser feito por uma única pessoa. Essas condições demandaram que fosse escolhida uma abordagem mais simples. Além disso, foi levado em consideração a história e gênero do projeto, e que tipos de movimento combinariam com o *mood* desejado. A maior inspiração foram animes *slice of life*<sup>1</sup>, com *lip sync* simplificado. Além disso, o estilo utilizado no design dos personagens influenciou em seu movimento. Nas fases iniciais, foram feitos testes com proporções mais “fofas” e cartunescas (figura 24), mas ao decorrer dos testes, foi decidido um design com proporções mais realistas (figura 25).

Figura 24 – Lineup dos personagens (2023.1)



Fonte: elaborado pela autora

---

<sup>1</sup> De acordo com o website *TvTropes*, um anime ou série *slice of life* é caracterizado por uma história onde o foco é o cotidiano dos personagens, relações e observações. Um tema comum tratado é a formação ou chegada da maioridade para o protagonista.



Figura 25 – Lineup dos personagens (2023.2)

Lineup personagens



Fonte: elaborado pela autora

Foi decidido que uma das personagens teria regras de movimento diferentes dos demais, devido a sua situação diferenciada como fantasma. Para representá-la como alguém vivendo em um plano de existência diferente, não mais físico, foram usados movimentos mais arredondados, procurando trazer uma sensação de que a personagem é nada mais que um ectoplasma em formato humano. Foram empregados principalmente os princípios de *follow-through*, *arcos*, e *squash and stretch* (figura 26) para diferenciar o movimento, assim como deformações dos membros em movimentos rápidos (figura 27).

Outro diferencial entra esta personagem e os demais foi o traço. Enquanto os outros são desenhados em linhas fechadas e simples, Maria Augusta é composta por um traço mais rabiscado (figura 28), o que auxiliou em trazer a ideia de uma personagem não física.

Figura 26 – Frames da animação exemplificando o uso de squash e stretch



Fonte: elaborado pela autora

Figura 27 – Frame da animação exemplificando o uso de deformações(braços)



Fonte: elaborado pela autora

Figura 28 – Frame da animação exemplificando a diferença de traços entre as personagens.



Fonte: elaborado pela autora

## 3.4 PÓS-PRODUÇÃO

### 3.4.1 Efeitos visuais

Os efeitos visuais foram utilizados especialmente em duas cenas: uma em que há uma névoa azul passando pelos pés da personagem, e outra somos introduzidos à personagem fantasma Maria Augusta. No caso da cena com névoa (figura 29), foi decidido o uso de linhas abertas e trêmulas, para auxiliar na aparência sem forma. Além disso, foi colorida com ferramentas de baixa opacidade, e houve a adição de um brilho para trazer a aparência de algo sobrenatural. As camadas de névoa foram feitas no software de desenho, e apenas foram adicionadas diretamente à composição no software de animação ToonBoom Harmony, utilizando ferramentas de transformação para o movimento de cada camada.

Figura 29 – Frame da animação exemplificando o efeito de névoa



Fonte: elaborado pela autora

Outras cenas em que houve uso de efeitos visuais foi nos instantes em que vemos a personagem fantasma Maria Augusta. Houve a discussão sobre uso de efeitos em softwares como AfterEffects, mas embora foram feitos testes, nenhum foi satisfatório. A solução foi construir o efeito de transparência e brilho no próprio software de animação, manipulando as camadas de animação da personagem. Foram separadas as camadas de *lineart* e cor, e a cor teve sua opacidade diminuída. Além disso, o efeito de brilho foi construído colocando uma camada abaixo da animação com uma cor clara e um pincel macio (figura 30).

Figura 30 – Frame da animação exemplificando a personagem fantasma com efeitos aplicados



Fonte: elaborado pela autora

### 3.4.2 Mixagem de som

Os sons utilizados no teaser foram músicas de fundo, ruídos ambientes, e foleys. Todos os sons foram retirados de bancos de sons online, e as músicas aplicadas são todas *royalty free*. Foram feitas diversas tentativas com músicas diferentes até encontrar duas faixas que juntas trouxessem o *mood* desejado para o

projeto, e em algumas cenas foi necessário ajustar o volume dos áudios para que combinassem melhor entre si.

### **3.4.3 Edição final**

A etapa de edição final envolveu combinar animação e som, assim como elaboração de título e créditos. Esta etapa foi feita majoritariamente em *softwares* de edição de vídeo. Por conta da maioria das cenas que compunham o projeto apenas necessitarem serem encaixadas em seu local na linha do tempo, foi também a etapa com menor dificuldade graças ao refinamento durante a etapa do *animatic*.

As cenas foram exportadas em formato mp4 do programa de animação *toonboom Harmony*, e apenas precisaram ser inseridas na linha do tempo em seus respectivos lugares, pois durante a fase de animação foram inseridos efeitos de câmera como zoom e pan. Foram adicionadas telas pretas para contribuir com o clima de suspense desejado no *teaser*, assim como logos da universidade e curso, uma frase sobre o projeto, e seu título. Ao final, foram adicionados créditos detalhando as tarefas executadas e origem dos sons e músicas.

## **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao longo do andamento do projeto, foram colhidas informações ambos por meio da pesquisa em livros, estudos de caso e entrevistas, assim como conhecimentos adquiridos com base na experiência da pesquisadora ao colocar em prática a criação do *teaser* animado e sua direção de animação. A direção é uma ferramenta usada para manter a coerência visual do projeto, e assegurar que seu objetivo seja cumprido, seja ele artístico ou prático. Pode trazer inovações, mas também tem chance de sofrer alterações e limitações por conta de condições do projeto, como prazo de entrega, quantidade de membros da equipe, ou, no caso de um produto comercial, orçamento. Estas questões fora do alcance do artista que podem influenciar na direção, que foram sentidas durante o desenvolvimento do projeto, poderiam ter sido abordadas na pesquisa por entrevistas. Quanto ao método de pesquisa, houve percalços na aplicação das entrevistas por formulário google, por conta de alguns entrevistados sentirem desconforto ao acessar *links* enviados por desconhecidos, assim como uma falta de respostas.

Além da pesquisa feita sobre o papel da direção, foi percebido em prática a importância da gestão de projetos e da atenção dada às etapas de pré-produção. Foi observado que ter uma ideia clara do que deveria ser mostrado por que, assim como dedicar tempo extra para decidir como deveria ser feito, poupou a autora de diversos contratempos, como a necessidade de refazer cenas de animação e cenários.

O principal objetivo do projeto era adquirir um entendimento mais profundo sobre o papel e a relevância da direção de animação. Dessa forma, apesar das restrições que limitaram a extensão das experimentações possíveis, a meta foi atingida por meio da aplicação desses conceitos na criação de um teaser animado. Este teaser, que possibilitou representar da forma desejada a série animada escolhida, utilizou a direção de animação de modo que contribuiu significativamente para a comunicação e identidade do projeto.

## REFERÊNCIAS

- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GODOY, Arilda Schimdt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas**, [S.l.], v. 35, p. 20-29, 1995.
- HELLER, Steven. **The Education of an Art Director**. New York: Allworth Press, 2006
- HORA DE AVENTURA. Direção de Pendleton Ward. [S.l.]: Cartoon Network, 2010 - 2018. Son., color.
- JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. **The Illusion of Life: disney animation**. [S.L]: Disney Editions, 1995.
- LANDAU, Neil. **The TV Showrunner's Roadmap: 21 navigational tips for screenwriters to create and sustain a hit tv series**. [S.l.]: Focal Press, 2013.
- O DESPERTAR DAS TARTARUGAS NINJA. Direção de Kevin Eastman; Peter Laird. [S.l.]: Nickelodeon, 2018-2020. Son., color.
- SALAZAR, Andrew. **Spider-Man: Across the Spider-Verse' Directors Talk Raising the Bar and Creating Spider-Punk: exclusive interview**. 2023. Disponível em: <https://discussingfilm.net/2023/05/31/spider-man-across-the-spider-verse-directors-talk-raising-the-bar-and-creating-spider-punk-exclusive-interview/>. Acesso em: 30 maio 2023.
- SLICE of Life. Disponível em: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/SliceOfLife>. Acesso em: 9 nov. 2023.
- SPIDERMAN: Across the Spiderverse. Direção de Joaquim dos Santos; Kemp Powers; Justin K. Thompson. [S.l.]: Sony Pictures Animation, 2023. Son., color.
- STANCHFIELD, Walt. **Gesture Drawing for Animation**. Los Angeles: Independently Published, 2020.
- VIEIRA, Rodrigo Torri. Juninho Dentinho: criação do personagem e desenvolvimento de animação para a promoção de saúde bucal infantil. 2021. 81 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Informática da Saúde, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021.
- WILLIAMS, Richard. **Manual de animação: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet**. Editora Senac São Paulo, 2019.]
- WINDER, Catherine. **Produing Animation**. 2. ed. [S.l.]: Routlegde, 2011.

## APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO E QUESTIONÁRIO

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

**1) Convite:** Você está sendo convidado(a) como voluntário(a) a participar da pesquisa intitulada "A Direção de Animação e seu Impacto nas Definições de um Teaser de Animação 2D de Terror," doravante referida como "o estudo," conduzida pelo pesquisador Nicholas Bruggner Grassi, vinculado à Universidade Federal de Santa Catarina. Este convite visa proporcionar uma compreensão abrangente do estudo e esclarecer seus direitos e responsabilidades como participante.

**2) Local da Pesquisa:** A pesquisa será online, por meio da plataforma "Formulários Google." Você poderá preencher o questionário em qualquer local com acesso à internet.

**3) Resolução:** Essa pesquisa atende todas as especificações da Resolução 510/2016.

**4) Objetivo:** O propósito principal desta pesquisa é investigar as diversas abordagens adotadas na direção de animação e seu papel fundamental na elaboração de um teaser de animação 2D com temática de terror. Para atingir esse objetivo, utilizaremos como fontes de referência livros, vídeos, estudos de caso e formulários preenchidos por profissionais da indústria de animação. Através dessa abordagem, buscaremos identificar as melhores estratégias para aprimorar o desenvolvimento de projetos de animação.

**5) Procedimentos:** Caso aceite participar, sua contribuição para o estudo consistirá em responder a um questionário online com 16 perguntas por meio da plataforma "Formulários Google." Você poderá preencher o questionário em qualquer local com acesso à internet.

**6) Riscos e Desconfortos:** Não são conhecidos riscos pela participação na pesquisa. No entanto, esteja ciente de que seu nome poderá ser mencionado no artigo resultante da pesquisa, conforme parte do objetivo é comparar as opiniões de profissionais ativos na indústria da animação. Isso pode gerar um tipo de desconforto associado à

possibilidade de ter sua opinião exposta, o que é compreensível. É importante destacar que o pesquisador respeitará sua decisão de participar ou não do estudo e seu direito de retirar o consentimento a qualquer momento, sem a necessidade de justificativa.

**7) Minimização de Riscos e/ou Desconfortos:** Não haverá utilização de imagem, gravação ou áudio. Será garantida a manutenção do anonimato e sua privacidade durante todas as fases da pesquisa antes da publicação do artigo. Você terá acesso ao artigo, mesmo que em sua forma parcial, para verificar o texto com o retorno dos resultados do estudo.

**8) Benefícios:** A pesquisa poderá aprofundar o entendimento das diferentes abordagens utilizadas na direção de animação, contribuindo para o desenvolvimento do conhecimento na área de animação 2D. Dessa forma, os resultados da pesquisa podem beneficiar profissionais da indústria, oferecendo-lhes insights valiosos para melhorar suas práticas e técnicas de trabalho. Ao participar e ser mencionado no artigo resultante da pesquisa, você terá a oportunidade de contribuir para o compartilhamento do conhecimento na área e de enriquecer o debate sobre direção de animação, colaborando ativamente para o avanço da pesquisa e do campo da animação, compartilhando suas perspectivas e experiências, o que pode ser gratificante pessoalmente.

**9) Voluntariedade/Direito à Desistência:** A participação é voluntária, dessa forma, se houver algum desconforto em relação à exposição das respostas não serem anônimas no artigo resultante dessa pesquisa, você terá o direito de recusar a participação no estudo ou retirar seu consentimento a qualquer momento, sem a necessidade de justificativa. Sua decisão de sair da pesquisa não afetará a assistência que você recebe. Será garantida a sua assistência durante todo o processo da pesquisa, bem como o livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas consequências.

**10) Custos, Compensação Financeira e Ressarcimento:** Esteja ciente de que não receberá nenhum valor econômico por sua participação, seja para participar ou para pagar. A participação é voluntária.



**11) Direito à Indenização:** Este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido garante o seu direito à indenização em caso de danos decorrentes da pesquisa.

**12) Acesso a Resultados Parciais ou Finais da Pesquisa:** Você terá acesso a um link para acessar uma versão online do artigo, mesmo que em sua forma parcial, para verificar o texto com o retorno dos resultados do estudo e poder se expressar caso tenha algum desconforto ou deseje retirar seu consentimento na pesquisa.

Ao prosseguir com a participação neste estudo, você concorda com os termos e condições descritos neste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Lembre-se de que você pode entrar em contato com o pesquisador a qualquer momento para esclarecer dúvidas ou retirar seu consentimento.

1) Concorda com as condições especificadas acima?

- yes  
 no

2) Está disposto a assinar um termo de consentimento permitindo que suas respostas sejam usadas no artigo?

- yes  
 no

3) Nome

4) Função que desempenha em projetos mais frequentemente

5) Em qual técnica tem especialidade? (2d tradicional/digital/cutout, 3d, etc)

6) Tempo de atuação na área.

- 0-5 anos  
 6-10 anos  
 11-20 anos  
 mais

7) Acredita que há um estilo mais eficiente de animar? Ou que estilos diferentes podem ser mais eficazes dependendo do efeito almejado?

8) Acha que uma abordagem que mistura diferentes estilos de animação (ex: Turning Red) pode contribuir para a identidade de uma obra?

yes

no

9) Considera que há certos estilos de animação que funcionam melhor com um certo gênero de obra, como aventura/ação/comédia/terror? O que seria um exemplo disso?

10) Considera que, dependendo do objetivo do projeto, há um estilo de animação que seja mais eficiente em transmitir a mensagem (cinema, curta, instrucional, vlog)? O que seria um exemplo disso?

11) Considera que a habilidade de reconhecer e se adaptar a diferentes estilos de animação é uma habilidade importante ao animador?

12) Concorde que certos livros considerados clássicos da área de animação, como "Manual da Animação" demonstram preferência por um estilo específico de animação, neste caso o estilo clássico ocidental percebido em filmes clássicos do estúdio Disney?

discordo completamente

concordo completamente

13) Caso concorde com a pergunta anterior, acredita que seria necessário aprender animação mais realista/clássica antes de experimentar com estilos diferentes?

discordo completamente

concordo completamente

14) Acredita que aprender técnicas clássicas de animação fora da indústria ocidental (ex: anime) é benéfico para a habilidade e potencial criativo do animador?

discordo completamente      concordo completamente

15) Acredita que uma animação fluida é necessária para o aproveitamento de uma obra audiovisual?

discordo completamente      concordo completamente

16) Há alguma questão que esperava ver ou considera importante, que não estava presente no questionário? Sinta-se livre para adicionar quaisquer reflexões sobre o assunto aqui.

## APÊNDICE B – RESPOSTAS FORNECIDAS PELOS PARTICIPANTES

Pergunta/Carimbo de data/hora	12/10/2023 15:52:23	29/10/2023 20:08:17	08/11/2023 17:07:21
Nome	Alex Freitas Cardozo	Alfredo Cassano	Leonardo Sá
Função que desempenha em projetos mais frequentemente	Animation Director and Supervisor	2d animator/storyboard artist	Storyboard Artist
Em qual técnica tem especialidade? (2d tradicional/digital/cutout, 3d, etc)	Tradition/digital	traditional, mostly	Tradicional animation ( 2D / Classical)
Tempo de atuação na área.	6-10 years	11-20 years	0-5 years
Acredita que há um estilo mais eficiente de animar? Ou que estilos diferentes podem ser mais eficazes dependendo do efeito almejado?	<p>Cada técnica de animação tem sua facilidade e dificuldade de atingir um efeito. Girar um personagem em vários ângulos é possível no 3d e é fácil, é possível no 2d mas é demorado e pode ser complicado no cutout. Realmente um determinado efeito precisa ser pensando qual técnica usar para atingir o melhor efeito. Diferentes estilos portanto podem atingir o efeito desejado, mas em uma direção de animação é importante que a direção visual não seja afetada por muitas técnicas envolvidas.</p>	<p>The question appears unclear because it uses the word "efficient style" and "effective style" as if they were the same concept. Reading the rest of the questionnaire I'll try to interpret the question in the meaning it was probably intended, which is "effective", as "efficient" would narrow the answer towards cut out animation, which allows the production huge amounts of footage per day. So, back to the question, the animation style totally depends on the story, and so it needs to be adjusted to the meaning and tone of it. It's like asking if there is an ideal spoken language on Earth able to convey all the range of possible emotions. There isn't such language. It depends on what the story is about. Some regional language could be the most effective one to convey a specific emotion, way better than an articulated language like German. So the answer to the question is no, there isn't. In consequence, changing the style during the movie can better serve the story. It needs to be done with discretion though, otherwise it steals the attention.</p>	<p>At the animation industry, a commercial production with large scale demands and short time, there's some styles that can optimize efforts, from Hanna Barbera reuse of cells to cutout /digital puppet animation, motion capture, anime limited animation techniques or AI, the industry should look for fast results with the possible lowest budget. Artistic demand can be another point to choose different styles, some than can be more expressive, collaborative, have appeal with an audience or meet better the creative vision in a production.</p>
Acha que uma abordagem que mistura diferentes estilos de animação (ex: Turning Red) pode contribuir para a identidade de uma obra?	Yes	Yes	Yes
Considera que há certos estilos de animação que funcionam melhor com um certo gênero de obra, como aventura/comédia/terror? O que seria um exemplo disso?	<p>Não acredito que um genero esteja preso a uma técnica de animação. A linguagem cinematográfica, som e história é que decide genero. Técnica é apenas um meio.</p>	<p>Of course. But I wouldn't necessarily bind a specific style to a genre. Sometimes trying new ways can be very successful, for example, using a comedic style for a horror or dramatic movie or sequence can be extremely effective. The sky is the limit and experimenting new taste is necessary. I can provide an example of inappropriate choice of language and that's the Pixar movie Soul in my opinion. It would have been a better movie if shot in live action.</p>	<p>Yes – but rules can be broken and still have impressive results. It is always important for the public to think about styles: age, cultural background, gender, etc. and where the production will preferably be consumed: big screens, small appliances, airplanes, theater, TV, etc. today they prefer the use of CGI (from Cocomeleon to Paw Patrol) and the main animated films tend to use CG in the production of large Western studios with "Disneyesque" styles to reach what they call a four-quadrant audience: male, female, young audiences and mature(25+25 years old).</p>
Considera que, dependendo do objetivo do projeto, há um estilo de animação que seja mais eficiente em transmitir a mensagem (cinema, curta, instrucional, vlog)? O que seria um exemplo disso?	<p>Se o objetivo é ser rapido em produzir, certamente uma técnica como cutout se sobressai com outra técnica que é mais longa como o tradicional</p>	<p>yes, but it's impossible to say which one in advance. I might have an idea now and change it as soon as I see a style never seen before that does a better job at telling the story.</p>	<p>Yes. Educational and training animation that uses simple, realistic and stylized characters to obtain a more serious response for employees audiences.</p>
Considera que a habilidade de reconhecer e se adaptar a diferentes estilos de animação é uma habilidade importante ao animador?	<p>Não necessariamente. Um animador que conhece mais de um estilo apenas têm pra si mais chances de estar em um projeto. Apenas.</p>	<p>Like in the case of actors, it's one of the key factors for success and it's painfully difficult to achieve, because it implies the courage of stepping away from safe and tested formulas.</p>	<p>Yes. The industry always demands that for a begging professional, especially .</p>
Concorda que certos livros considerados clássicos da área de animação, como "Manual da Animação" demonstram preferência por um estilo específico de animação, neste caso o estilo clássico ocidental percebido em filmes clássicos do estúdio Disney?	1	4	5
Caso concorde com a pergunta anterior, acredita que seria necessário aprender animação mais realista/clássica antes de experimentar com estilos diferentes?	1	5	4
Acredita que aprender técnicas clássicas de animação fora da indústria ocidental(Ex: anime) é benéfico para a habilidade e potencial criativo do animador?	3	5	5
Acredita que uma animação fluida é necessária para o aproveitamento de uma obra audiovisual?	5	1	1
Há alguma questão que esperava ver ou considera importante, que não estava presente no questionário? Sinta-se livre para adicionar quaisquer reflexões sobre o assunto aqui.		<p>no, this was all right. Thanks for involving me in the research and all the best with your work :)</p>	<p>Maybe "What's your favorite animation?" :)</p>

## ANEXO A – DESCRIÇÃO ANEXOS – PARECER DO COMITÊ DE ÉTICA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE  
SANTA CATARINA - UFSC



### PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

#### DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

**Título da Pesquisa:** A Direção de Animação e seu papel nas definições de um Teaser de Animação 2D de terror

**Pesquisador:** Nicholas Bruggner Grassi

**Área Temática:**

**Versão:** 3

**CAAE:** 73097623.0.0000.0121

**Instituição Proponente:** Centro de comunicação e expressão

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

#### DADOS DO PARECER

**Número do Parecer:** 6.338.110

#### Apresentação do Projeto:

Trabalho de Conclusão de Curso de Giovana Nicoli submetido ao curso de Animação do Campus Florianópolis da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação. Orientador: Prof. Nicholas Bruggner Grassi, Dr.

Segundo os pesquisadores no formulário de informações básicas da Plataforma Brasil:

O propósito desta pesquisa será verificar a opinião de um grupo de profissionais da animação sobre as habilidades importantes de um animador, para assim, discutir qual é o papel da direção de animação no desenvolvimento da identidade em uma animação. As perguntas pedirão também a opinião e a percepção dos entrevistados sobre algumas obras clássicas frequentemente referenciadas na área da animação. O levantamento de dados será realizado a partir de um questionário online, produzido na ferramenta Formulários Google. Nesse formulário, enviado por meio de redes sociais como Twitter e Instagram, os participantes contextualizarão sobre sua área de atuação e, em seguida, responderão perguntas envolvendo suas opiniões à respeito de métodos de direção, técnicas e estilos de animação, literatura e aprendizado de animação.

O formulário de informações básicas da PB informa que serão 24 participantes, sendo 7 no Brasil e os demais de outros países (EUA, Romênia, Reino Unido, França, Itália, Austrália).

**Endereço:** Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 701  
**Bairro:** Trindade **CEP:** 88.040-400  
**UF:** SC **Município:** FLORIANOPOLIS  
**Telefone:** (48)3721-6094 **E-mail:** cep.propesq@contato.ufsc.br

UNIVERSIDADE FEDERAL DE  
SANTA CATARINA - UFSC



Continuação do Parecer: 6.338.110

**Objetivo da Pesquisa:**

Segundo os pesquisadores no formulário de informações básicas da Plataforma Brasil:

**Objetivo Primário:**

O objetivo geral da pesquisa é analisar diferentes fontes sobre e aplicar o conhecimento adquirido como base para o desenvolvimento da direção de animação para um teaser de série animada.

**Objetivo Secundário:**

Pesquisar por meio de livros, vídeos, e estudos de caso diferentes estilos de animação e como o movimento participa da direção. Por meio de questionário online, descobrir a opinião de profissionais atualmente ativos no mercado de animação sobre direção de animação e seu papel na identidade de um projeto. Usar as informações compiladas como base para desenvolver a direção de animação de um teaser para série animada.

**Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

Segundo os pesquisadores, no formulário de informações básicas da PB e no TCLE:

**Riscos e Desconfortos:** Não são conhecidos riscos pela participação na pesquisa. No entanto, esteja ciente de que seu nome poderá ser mencionado no artigo resultante da pesquisa, conforme parte do objetivo é comparar as opiniões de profissionais ativos na indústria da animação. Isso pode gerar um tipo de desconforto associado à possibilidade de ter sua opinião exposta, o que é compreensível. É importante destacar que o pesquisador respeitará sua decisão de participar ou não do estudo e seu direito de retirar o consentimento a qualquer momento, sem a necessidade de justificativa. **Minimização de Riscos e/ou Desconfortos:** Não haverá utilização de imagem, gravação ou áudio. Será garantida a manutenção do anonimato e sua privacidade durante todas as fases da pesquisa antes da publicação do artigo. Você terá acesso ao artigo, mesmo que em sua forma parcial, para verificar o texto com o retorno dos resultados do estudo.

**Benefícios:** A pesquisa poderá aprofundar o entendimento das diferentes abordagens utilizadas na direção de animação, contribuindo para o desenvolvimento do conhecimento na área de animação 2D. Dessa forma, os resultados da pesquisa podem beneficiar profissionais da indústria,

**Endereço:** Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vítor Lima, nº 222, sala 701  
**Bairro:** Trindade **CEP:** 88.040-400  
**UF:** SC **Município:** FLORIANOPOLIS  
**Telefone:** (48)3721-6094 **E-mail:** cep.propesq@contato.ufsc.br



UNIVERSIDADE FEDERAL DE  
SANTA CATARINA - UFSC



Continuação do Parecer: 6.338.110

oferecendo-lhes insights valiosos para melhorar suas práticas e técnicas de trabalho. Ao participar e ser mencionado no artigo resultante da pesquisa, você terá a oportunidade de contribuir para o compartilhamento do conhecimento na área e de enriquecer o debate sobre direção de animação, colaborando ativamente para o avanço da pesquisa e do campo da animação, compartilhando suas perspectivas e experiências, o que pode ser gratificante pessoalmente.

**Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

V. campo de conclusões ou pendências e lista de inadequações.

**Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

Folha de rosto assinada pelo pesquisador responsável e pela coordenação do curso de animação da UFSC.

O cronograma informa que a coleta de dados ocorrerá a partir de 01/11/2023.

O orçamento informa despesas de R\$ 2.100,00 com financiamento próprio.

O TCLE (em português e inglês) está adequado ao que preconizam as resoluções sobre pesquisas com seres humanos.

**Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

Sem pendências ou inadequações.

**Considerações Finais a critério do CEP:**

**Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:**

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2186036.pdf	01/10/2023 11:15:18		Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	projeto_pesquisa_Giovana_Nicoli.pdf	01/10/2023 11:15:01	Nicholas Bruggner Grassi	Aceito
Outros	RESPOSTA_AS_PENDENCIAS_DO_PARECER_V2.pdf	01/10/2023 11:02:34	Nicholas Bruggner Grassi	Aceito
Cronograma	projeto_pesquisa_Giovana_Nicoli_Cronograma_V3.pdf	01/10/2023 10:50:52	Nicholas Bruggner Grassi	Aceito
Outros	Questionario_Ingles_V2.pdf	08/09/2023 12:19:03	Nicholas Bruggner Grassi	Aceito

**Endereço:** Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 701  
**Bairro:** Trindade **CEP:** 88.040-400  
**UF:** SC **Município:** FLORIANOPOLIS  
**Telefone:** (48)3721-6094 **E-mail:** cep.propesq@contato.ufsc.br

UNIVERSIDADE FEDERAL DE  
SANTA CATARINA - UFSC



Continuação do Parecer: 6.338.110

Outros	Questionario_Portugues_V2.pdf	08/09/2023 12:10:14	Nicholas Bruggner Grassi	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	informed_consent_form_V2.pdf	08/09/2023 12:09:17	Nicholas Bruggner Grassi	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	termo_consentimento_v2.pdf	08/09/2023 12:07:51	Nicholas Bruggner Grassi	Aceito
Folha de Rosto	FolhaDeRosto_Nicholas_Grassi_assinado.pdf	15/08/2023 12:08:53	Nicholas Bruggner Grassi	Aceito

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

FLORIANOPOLIS, 02 de Outubro de 2023

---

**Assinado por:**  
**Luciana C Antunes**  
**(Coordenador(a))**

**Endereço:** Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 701  
**Bairro:** Trindade **CEP:** 88.040-400  
**UF:** SC **Município:** FLORIANOPOLIS  
**Telefone:** (48)3721-6094 **E-mail:** cep.propesq@contato.ufsc.br