



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

Val Borsoi Dobler

Ludicália: produção de um curta animado fundamentado na teoria experimental de
animação de Hayao Miyazaki

Florianópolis

2025

Val Borsoi Dobler

Ludicália: produção de um curta animado fundamentado na teoria experimental de animação de Hayao Miyazaki

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

Orientador(a): Prof.(a) Mônica Stein, Dr.(a)

Florianópolis, SC

2025

Dobler, Val Borsoi

Ludicália: : produção de um curta animado fundamentado na teoria experimental de animação de Hayao Miyazaki / Val Borsoi Dobler ; orientadora, Monica Stein, 2025.
29 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação,
Florianópolis, 2025.

Inclui referências.

1. Animação. 2. storyboard driven. 3. Hayao Miyazaki.
4. animação experimental. 5. liminaridade. I. Stein,
Monica. II. Universidade Federal de Santa Catarina.
Graduação em Animação. III. Título.

Val Borsoi Dobler

Ludicália: produção de um curta animado fundamentado na teoria experimental de animação de Hayao Miyazaki

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, 5 de dezembro de 2025.

Prof. Gabriel de Souza Prim, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

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

Prof. Nicholas Brugner Grassi, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Profª Alexia Silva da Silveira Araujo, Ma. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Profª Morgana de Franceschi Hoefel, Belª (Universidade Federal de Santa Catarina)

Professor/a Orientador/a
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Amy, minha filha canina e terrível entidade cósmica extremamente fofa, que, mesmo longe, está todo dia nos meus pensamentos, me deixando feliz apenas por saber de sua existência. Agradeço a Mirian, minha namorada e parceira de projetos mirabolantes, e também as morango-amizades (Gaby, Ninho, Mari e Tony) e anima-amigas (Ana e Gio) pelos momentos que guardo com carinho!

Agradeço aos professores da animação UFSC, por estarem sempre dispostos a nos ajudar, em especial a minha orientadora Monica, pelo entusiasmo que trouxe nas reuniões e por sempre acreditar em nós. Incluo aqui também, minha irmã Yasmim, que é uma excelente professora, e ajudou com a escrita deste artigo. Por fim, mas não menos importante, agradeço a minha família e amigos por todo o apoio durante o trajeto universitário.

“To endure something is obviously exhausting and agonizing. But at the same time, you must also continue to hold what you regard as important close to your heart and to nurture it. Should you ever relinquish what you truly hold dear, the only path left to you will be that of a pencil-pusher.”

— Hayao Miyazaki

RESUMO

Tendo como princípio a abordagem filosófica para produções animadas de Hayao Miyazaki, denominada Teoria Experimental de Animação, o presente artigo discorre sobre a aplicação dessa metodologia no curta animado autoral Ludicália. A fim de contextualizar, disserta-se sobre o uso de roteiros visuais e escritos na história da animação comercial norte-americana. Em sua produção, de caráter experimental, chegou-se ao conceito de liminaridade, que pautou a narrativa do curta em foco, o qual apresenta personagens que pertencem a grupos historicamente marginalizados. Metodologias tradicionais da indústria da animação também foram expostas para fins comparativos. Observou-se que o método adotado, por um lado, é vantajoso quanto à liberdade criativa, mas, por outro, traz incertezas quanto ao tempo de produção. Evidencia-se que não há um método perfeito para a produção de filmes animados, e que, por isso, o modo de produção deve se adaptar à obra, e não a obra se adaptar ao método.

Palavras-chave: storyboard driven, Hayao Miyazaki, animação experimental, liminaridade.

ABSTRACT

Based on Hayao Miyazaki's philosophical approach to animated productions, known as Experimental Animation Theory, this article discusses the application of this methodology in the animated short film *Ludicália*. In order to provide context, it discusses the use of visual and written scripts in the history of North American commercial animation. In its experimental production, the concept of liminality was reached, which guided the narrative of the short film in question, which features characters belonging to historically marginalized groups. Traditional methodologies of the animation industry were also exposed for comparative purposes. It was observed that the method adopted, on one hand, is advantageous in terms of creative freedom, but, on the other hand, brings uncertainties regarding production time. It is evident that there is no perfect method for the production of animated films and that, therefore, the mode of production must adapt to the work, and not the work adapt to the method.

Keywords: storyboard driven, Hayao Miyazaki, experimental animation, liminality

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fragmento de storyboard da série Steven Universe	13
Figura 2 - Comparação de elementos da estética liminal e sua presença em filmes	16
Figura 3 - Fluxograma da Teoria Experimental de Animação	17
Figura 4 - Primeiro board do curta	21
Figura 5 - Conceitos visuais iniciais	22
Figura 6 - Conceitos visuais iniciais.	22
Figura 7 - Moodboard estilística	22
Figura 8 - Pequena fração das cenas descartadas	23
Figura 9 - Varal de boards	24
Figura 10 - Evolução do design da Sheila.	24
Figura 11 - Evolução do design da Betânia.	25

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	PANORAMA HISTÓRICO E EXPOSIÇÃO DE CONCEITOS	12
2.1	O SCENARIO IDEAL – NÃO EXISTE FÓRMULA MÁGICA PARA FAZER UM FILME	14
2.2	ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL	15
3	METODOLOGIA	17
3.1	PONTO DE PARTIDA – TUDO COMEÇA COM ALGO QUE SE QUER EXPRESSAR	17
3.2	QUADRO DE IMAGENS	18
3.3	TRATAMENTO	19
3.4	STORYBOARD, ANIMATIC E PERSONAGENS	20
4	O PONTO DE PARTIDA DE LUDICÁLIA	21
4.1	QUADRO DE IMAGENS DE LUDICÁLIA	21
4.2	TRATAMENTO DE LUDICÁLIA	23
4.3	STORYBOARDS, ANIMATIC E MÚSICA	23
4.4	EVOLUÇÃO DAS PERSONAGENS	24
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
	APÊNDICE A – LINK PARA ACESSO AO CURTA LUDICÁLIA	29

1 INTRODUÇÃO

Hayao Miyazaki é considerado um dos grandes nomes da animação mundial. Seus filmes desviaram da norma, ao retratar personagens femininas fortes, ao contrário do arquétipo de mulher presente até então em grande parte das animações mainstream (Escudier, 2021). Sua extensa lista de contribuições cinematográficas é objeto de estudo em uma variedade de pesquisas, contudo, neste artigo, pretende-se tratar sobre sua filosofia para produções animadas, visto que há uma escassez de trabalhos que abordem o assunto. Para a parte prática, foi produzido o curta de animação Ludicália. Este foi feito, em sua totalidade, em dupla por estudantes do curso de animação da Universidade Federal de Santa Catarina: Mirian Miranda de Assis Almeida e Val Borsoi Dobler.

A produção do curta foi pautada na Teoria Experimental de Animação do animador e diretor Miyazaki (2009), apresentada em seu livro, *Starting Point*. Essa teoria pode ser entendida como uma abordagem filosófica para a produção de filmes em que o animador pode estar envolvido em todo o processo, desde a ideia inicial até a produção completa da obra. Por ser um livro composto por um compilado de entrevistas, palestras e artigos escritos pelo diretor no decorrer de aproximadamente duas décadas, ele descreve sua teoria em mais de uma instância, adicionando mais detalhes à medida que realiza sua jornada na indústria da animação. Diante disso, tem-se como objetivo organizar a Teoria Experimental de Animação em um processo com etapas, discorrendo em detalhes sobre cada uma delas e comparando-a com métodos mais comumente utilizados na indústria. Por conseguinte, espera-se que essa delimitação facilite o entendimento e auxilie aqueles que venham a utilizá-la no futuro.

Perante a tomada de uma abordagem experimental para a produção do curta, chegou-se à temática de espaços liminares, que servem como alusão a experiência de pessoas que possuem identidades marginalizadas. Assim, procura-se diminuir, mesmo que minimamente, a lacuna de representação de indivíduos invisibilizados na sociedade, visto que, de acordo com Oliveira (2025) “desenhos animados são capazes de passar sentimentos de identificação, mensagens de auto aceitação, amor, autoconfiança e respeito às diferenças”.

2 PANORAMA HISTÓRICO E EXPOSIÇÃO DE CONCEITOS

No final da década de 1910, surgiram as primeiras séries de animação comercial norte-americanas. De acordo com Culhane (1989), nessa época, as ideias para as animações eram discutidas verbalmente entre os animadores, que elaboravam principalmente piadas visuais, e não havia a intenção de escrever um roteiro escrito ou visual. Desde que criassem algo que faria sentido no que foi previamente discutido, eles tinham liberdade para animar o que desejassem.

Segundo Ferreira (2018), seria na década de 1930 que as histórias contadas nas animações começaram a dispor de uma estrutura narrativa com começo, meio e fim, ao invés de uma sequência mais ou menos relacionada de situações cômicas. Nos estúdios Walt Disney, escritores foram chamados para elaborar histórias, porém, os roteiros eram utilizados apenas para sugerir o que poderia ser feito com os visuais discutidos e trabalhados previamente.

Descrições escritas eram mínimas, e geralmente consistiam de diálogos que eram aplicados à um desenho específico, ou instruções básicas para a câmera como *fade in*, *fade out* ou dissolver. Se uma ideia não conseguia se sustentar de maneira gráfica, logo era descartada; o que era muito mais barato do que esperar até que a cena fosse animada sem sucesso (Culhane, 1989, p. 47, tradução própria)

Assim, o conteúdo (personagens, cenários e situações) e a continuidade narrativa eram concebidos de maneira visual, por meio de rascunhos pregados em um painel que contavam a história. Foi por meio do aperfeiçoamento dessa prática que surgiram os *storyboards*, feito creditado a Webb Smith, por ter sido o primeiro a utilizar uma sequência de desenhos para planejar um filme em sua totalidade (Ferreira, 2018). De acordo com Maltin (1987, p. 38), “era uma maneira prática e organizada de mapear uma história, dando aos diretores mais controle quando comparado ao procedimento anterior que submetia-se a tentativa e erro”.

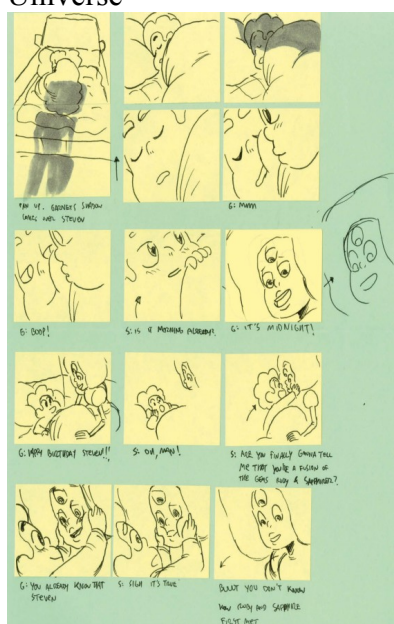
Tal modelo de produção, que opera a narrativa diretamente em *storyboards*, sem antes passar por um roteiro escrito, ficou conhecido como *storyboard driven*. Esse método foi amplamente utilizado pelos estúdios de animação norte-americanos durante a sua chamada “era de ouro”, que começou no final dos anos 1920 e durou até meados dos anos 1960, com seu ápice entre os anos 1930 e 1940 (Kricfalusi, 2010).

Não obstante, com a popularização das televisões com cores nos anos 1960 nos Estados Unidos, um novo modelo de produção tomou o espaço das produções *storyboard driven*. Até esse momento, as animações eram feitas para serem exibidas em salas de cinema, principalmente no formato de curta metragens. Juntamente com a difusão dessa inovação tecnológica, além da

renda vinda do mercado publicitário, nasce a demanda por conteúdos inéditos. No âmbito da animação, foram os cartoons que encontraram espaço na programação televisiva (Nesteriuk, 2011).

De acordo com Ferreira (2018), essa demanda fez com que fossem desenvolvidas técnicas que tornaram a produção de desenhos animados mais ágil. Assim, a criação de um episódio para série de animação começou a se assemelhar com uma linha de montagem industrial, com as etapas e trabalhadores alienados uns aos outros. Logo, roteiros escritos passaram a ser utilizados para agilizar a confecção e orientar as etapas seguintes, modo de produção que ficou conhecido como *script driven*. Nessa conjuntura, a retomada do modelo de produção *storyboard driven* veio a acontecer no final dos anos 1980, com a série *As Novas Aventuras do Super Mouse*, do estúdio Terrytoons. Desde então, esse modelo continuou a ser utilizado em diversas produções, um exemplo da atualidade é a série *Steven Universe* (Steven Universe, EUA, 2013 - 2019), a Figura 1 é um fragmento de *storyboard* da produção de um episódio da série.

Figura 1 - Fragmento de storyboard da série Steven Universe



Fonte: McDonnell (2017, p. 121)

2.1 O SCENARIO IDEAL – NÃO EXISTE FÓRMULA MÁGICA PARA FAZER UM FILME

De acordo com Beiman (2017), no que concerne à filmes animados, tudo aquilo que não aparece em seu produto final faz parte da chamada pré-produção. Winder e Dowlatabadi (2020) enfatizam a importância da etapa de desenvolvimento de um projeto, que serve como base criativa para as etapas subsequentes. Segundo as autoras, essa etapa engloba a roteirização, criação de *storyboards*, exploração visuais de locais, *props* e personagens. Ainda, acrescentam que:

O desenvolvimento mais bem-sucedido surge de um cenário em que os dois elementos se complementam, ou seja, o visual influencia a escrita e a escrita influencia o visual. Ao fazer isso de forma colaborativa, a narrativa se torna muito mais orgânica e poderosa à medida que avança (Winter e Dowlatabadi, 2020, p. 86, tradução própria).

Segundo Escudier (2021), Miyazaki diverge do método institucionalizado na indústria de animação, visto que desempenha uma multiplicidade de funções em suas obras. Para o diretor, não existe um método fixo para fazer um filme. Os procedimentos de produção, como planejamento, roteiro, *storyboard*, criação de personagens e cenários, são categorias que surgiram da necessidade de eficiência na produção em um certo tempo e local. Diante da mudança das circunstâncias, um novo procedimento deverá surgir.

Até certo ponto, Winder e Dowlatabadi compactuam com o que é dito por Miyazaki, ao afirmar que não existem regras rígidas e inflexíveis para a fase de desenvolvimento de um filme. Porém, as autoras apontam uma abordagem voltada para o lado comercial: a estratégia de produção é ditada por quem está vendendo o produto (como um produtor) e seu comprador (um investidor ou financiador). Em comparação, o diretor japonês deixa o lado mercantil em segundo plano, e afirma que o mais essencial é criar algo em que o autor tenha clareza sobre o que quer expressar e que seja algo em que realmente acredite.

Em múltiplas instâncias em seu livro *Starting Point*, Miyazaki (2009) discorre sobre o *scenario*¹ de uma animação. Para explicar o que esse termo significa, o diretor faz uma analogia com uma árvore. Em um filme animado, o *scenario* seria o tronco da árvore, e o que o público vê é o brilho das folhas de sua copa. Um bom filme tem raízes que se espalham profundamente na terra e um tronco forte, ou seja, uma narrativa bem desenvolvida e interessante carrega com firmeza os visuais filmicos. Ainda, Miyazaki afirma que existe apenas um *scenario* ideal, e ele não está dentro

¹Para evitar confusões com o significado de cenário referente ao lugar onde acontecem as ações dos personagens, será utilizado o termo em inglês.

da cabeça de quem cria, mas sim acima deste. Então, elaborar um *scenario* é como olhar para o céu e procurar por isso entre as nuvens.

O *scenario* de Ludicália foi construído em consonância com essas analogias. Em meio às explorações conceituais e o caos de gerenciamento de tempo, surgiram a identidade das personagens e o mundo em que caminham.

A partir da confusão da sua mente, você começa a capturar a figura nebulosa do que deseja expressar. E então você começa a desenhar. Não importa se a história ainda não está completa. A história virá depois. Mais tarde, os personagens tomam forma. Você faz um desenho que estabelece o tom subjacente para um mundo específico. [...] Quando você faz o primeiro desenho, é apenas o começo de uma imensa jornada. Este é o início da fase de preparação do filme (Miyazaki, 2009, p. 28, tradução própria).

2.2 ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL

Segundo Oliveira (2018), as animações experimentais são caracterizadas por serem de baixo orçamento, independentes, apresentar inovação de técnicas, experimentação de materiais e grande liberdade artística. São produções que estão à margem do mercado de consumo e das disputas comerciais dos grandes estúdios de animação, abrangendo toda forma de produção cinematográfica não convencional. Exceto pela inovação de técnicas e experimentação de materiais, Ludicália se encaixa nos outros critérios explicitados, visto que é um projeto independente, sem orçamento e suas autoras não tem preocupações em relação às demandas do mercado.

Das explorações visuais e sonoras, o tema da liminaridade se destacou, fazendo com que a produção e pesquisa para a elaboração do mundo tivesse um rumo mais claro em volta do tema. O termo vem de espaços liminares, criado por Van Gennep em *The rites of passage* (1909), é o espaço entre três fases ritualísticas. O conceito se desenvolveu ao longo das décadas, e pode ser observado nas mais diversas áreas, da arquitetura até o audiovisual Figura 2.

Figura 2 - Comparação de elementos da estética liminal e sua presença em filmes



Fonte: Toys(1992), The Truman Show (1998), Severance (2022), pintura no centro de Mitch (2022).

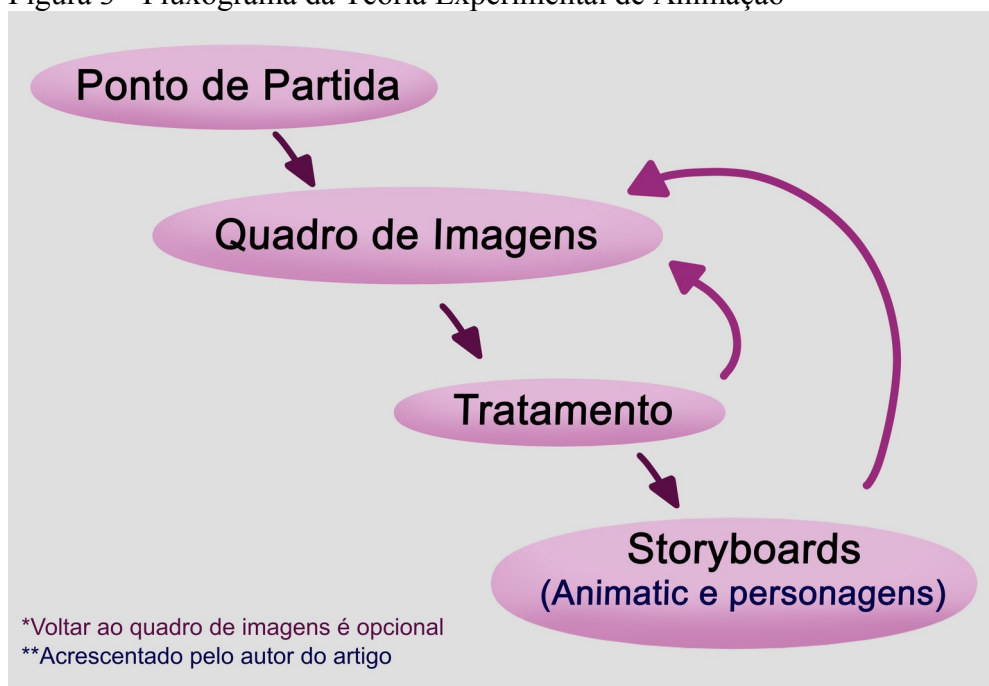
A exploração visual dos espaços liminares afetou não somente a estética, mas também a narrativa: as personagens se encontram em um estado de liminaridade espacial, em lugares liminares; o aspecto temporal: a lógica de continuidade das cenas é propositalmente ambígua, não se sabe da onde vieram nem para onde irão, acompanha-se o “meio” temporal de suas jornadas; social: as personagens fazem partes de grupos sociais marginalizados, são pretas, lésbicas, trans, e neurodivergentes, ou seja, *NeuroQueers*² racializadas. E mesmo que tratado de forma não explícita, a narrativa busca explorar a sensação de se estar em espaços onde as normas sociais comuns não prevalecem. A representação de deslocamento de normas sociais é demonstrada pela sensação de busca de algo que irá trazer paz às protagonistas no local; “Se você não é treinada em como lidar com a ansiedade, como viver com ambiguidade, confiar e esperar, você irá correr... Qualquer coisa para sair dessa terrível nuvem de incertezas” (Rohr, 2013).

²São pessoas neuroatípicas que também são parte da comunidade LGBTQIAPN+, e se encontram em um estado liminal de dissociação das normas cis-heterossexuais e neuronormativas (Barker, Deurzen-Smith, Milman e Spandler, 2024, p. 1).

3 METODOLOGIA

Conforme foi estabelecido, o método usado para o desenvolvimento de Ludicália foi o da Teoria Experimental de Animação de Miyazaki (2009). É importante apontar que em nenhum momento de seu livro, o diretor se propõe a mostrar um passo a passo detalhado de como fazer animações à sua maneira, até porque, em sua visão, não existe um método que sirva para todo e qualquer filme. Miyazaki evidencia que está apresentando opiniões bastante pessoais em relação a animação, além de relatar suas experiências no meio. Tendo isso em vista, o autor deste artigo enxergou essa abordagem como um meio de favorecer a criatividade. Portanto, em seguida estão descritas etapas que foram formuladas juntando as peças do quebra cabeça que são os diversos trechos que discorrem sobre esse método no livro *Starting Point*. Antecipadamente, essas etapas podem ser visualizadas de maneira simplificada no fluxograma apresentado na Figura 3.

Figura 3 - Fluxograma da Teoria Experimental de Animação



Fonte: elaborado pelo autor

3.1 PONTO DE PARTIDA – TUDO COMEÇA COM ALGO QUE SE QUER EXPRESSAR

Segundo Winder e Dowlatabadi (2020), não existem regras quando o assunto é encontrar um conceito de sucesso para uma história; a inspiração pode vir através de uma obra de arte, um sonho

ou um livro. Todavia, deve-se ter a capacidade de reconhecer quando este aparece, e saber identificar e embalar para poder vendê-lo para o comprador certo. Em contrapartida, o diretor Hayao Miyazaki tem outra visão sobre o tema.

O ponto de partida, de acordo com Miyazaki (2009), é um gatilho, algo que vem dos pensamentos e sentimentos humanos que buscam a expressão. Ele acredita que a nostalgia é um dos pontos de partida mais recorrentes e fundamentais para a maior parte dos que trabalham na indústria da animação. Ele enfatiza que, seja o que for, o ponto de partida deve ser algo que o próprio artista gostaria de ver, e não apenas algo que outras pessoas possam achar divertido. Não há problema se, às vezes, o ponto de partida original de um longa-metragem for a imagem de uma garota inclinando a cabeça para o lado.

Quando as pessoas falam de um belo pôr do sol, elas folheiam rapidamente um álbum de fotos de pores do sol ou saem em busca de um pôr do sol? Não, você fala sobre o pôr do sol recorrendo aos muitos pores do sol armazenados dentro de você — sentimentos profundamente gravados nas dobras da sua consciência do pôr do sol que você viu enquanto era carregado nas costas da sua mãe há tanto tempo que a memória é quase um sonho; ou a paisagem banhada pelo pôr do sol que você viu quando, pela primeira vez na vida, ficou encantado com a cena ao seu redor; ou os pores do sol que você testemunhou envoltos em solidão, angústia ou calor. (Miyazaki, 2009, p. 27, tradução própria)

No início, as imagens que se tem em mente são nebulosas, mas, conforme elas são exploradas através de desenhos, se tornam mais cristalinas. Essa investigação ocorre na etapa seguinte.

3.2 QUADRO DE IMAGENS

Após o ponto de partida, Miyazaki (2009) propõe que se desenhe o máximo de imagens possíveis, e, desse modo, é criado um mundo. Ao passo que são feitos vários desenhos, perguntas são respondidas: que tipo de mundo é esse? qual o grau de distorção da realidade? quais personagens vivem nele? Qual o clima e período histórico? Qual o tom da narrativa, e qual é o tema principal? A forma primordial do mundo fictício começa a surgir, e, para a equipe do projeto, se torna um mundo compartilhado que realmente existe.

Ademais, o diretor enfatiza que o intuito do quadro de imagens é de que seja feito o máximo de desenhos possíveis em um curto espaço de tempo, já que normalmente é preciso lidar com prazos. Além disso, o artista pode voltar para essa etapa quantas vezes for necessário para testar suas ideias, contudo, uma vez que se tem a clareza de que história se quer contar, os quadros de imagem vão deixando de ser necessários à medida em que se avança nos estágios de produção. É

importante ressaltar que essa é uma fase de exploração, e que quando se está fazendo a animação em si, os resultados podem acabar sendo bastante diferente do que se pretendia inicialmente com os painéis de imagens.

De maneira parecida, Winder e Dowlatabadi (2020) recomendam, após encontrar um conceito para ser trabalhado, listar todas as ideias que surgirem, por mais estranhas que pareçam. As autoras também aconselham a não jogar ideias fora nesse momento, como também pensar em possíveis contextos para os personagens da trama.

3.3 TRATAMENTO

Nessa etapa, são descartadas as ideias que são inconsistentes ou que chocam entre si, mas elas também podem ser guardadas para o uso em projetos futuros. É preciso reconfigurar o mundo que se tem em mente, comparando-o com a ideia inicial, eliminar elementos desnecessários e acrescentar o que estiver faltando. Nas palavras de Miyazaki (2009), “muitas vezes é a partir do processo de negar algo que vemos a direção que devemos seguir.” Além disso, ressalta que é importante não insistir em fazer as coisas se desenrolarem de acordo com uma lógica pessoal, mas sim procurar saber qual é o método mais interessante para se expressar. Até antes dessa etapa, tem-se liberdade para desenhar qualquer coisa que venha à mente, mas agora é preciso deter-se aos limites do mundo que foi criado. À medida que são feitos esboços, esse mundo vai se solidificando até que seja possível retratá-lo como se estivesse fazendo um desenho de observação.

Essa parte do processo aparenta ser a que Winder e Dowlatabadi mais compactuam com a visão de Miyazaki. Para as autoras, é fundamental retrabalhar uma ideia repetidamente para encontrar possíveis falhas e lacunas cujas soluções podem trazer melhorias ao projeto. Ainda, o afastamento de uma ideia por um período de tempo pode ser eficaz para avaliá-la de maneira mais eficiente; “É incrível como certas questões se tornam evidentes e como ótimas soluções vêm à mente quando você se dá a oportunidade de criar uma distância saudável entre você e seu projeto” (Winder e Dowlatabadi, 2020, p.44, tradução própria).

3.4 STORYBOARD, ANIMATIC E PERSONAGENS

Com tudo isso em mãos, chega-se à etapa em que se faz os *storyboards*. Segundo Miyazaki (2009), é nesse momento em que o mundo criado começa a se consolidar, e, se vier de uma ideia que foi bem pensada, o storyboard poderá ser criado de maneira fluída.

À medida que se desenha seus *storyboards*, tudo deve ficar muito mais claro para você. Você vai se identificar com as várias emoções dos personagens: com sua raiva, alegria e ternura. As emoções deles se tornarão suas. E, como se costuma dizer, você se tornará um animador e um ator. (Miyazaki, 2009, p. 34)

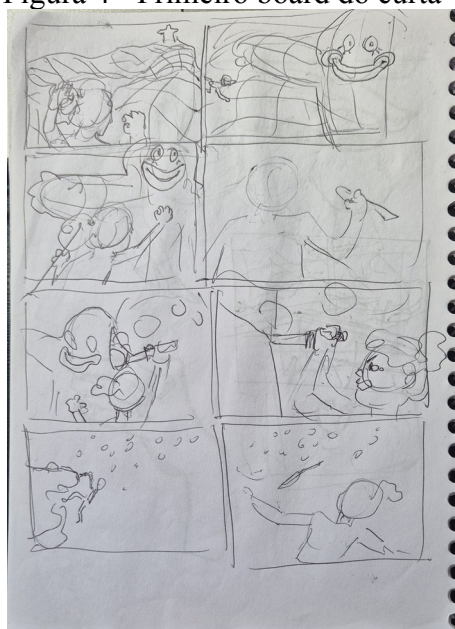
Miyazaki (2009) relata que todas suas energias são direcionadas a terminar o storyboard, já que, para ele, o trabalho de preparação é finalizado quando eles estão completos. Para Beiman (2017), artistas de storyboard atuam como diretores e editores, criando o plano de ação para o filme. Ainda, para a autora, sempre deve-se levar em consideração a influência que as emoções e pensamentos dos personagens têm na narrativa e no seu design. Desse modo, o que é produzido no storyboard pode servir de referência para o desenho dos personagens.

Os programas digitais fizeram com que a etapa de *animatic* ficasse acessível e prática para uma pletera de produções animadas. Os *animatics* utilizam os materiais do *storyboard* para sincronizar a ação com os sons do filme, antes de partir para a produção em si. Eles utilizam movimentos simples e efeitos especiais para dar uma ideia mais precisa do tempo e da atuação na animação final (Beiman, 2017).

4 O PONTO DE PARTIDA DE LUDICÁLIA

Como ponto de partida, foi utilizada uma ideia que o autor do presente artigo teve em 2024 e anotou em forma de rascunho de storyboard para não esquecê-la. Este consiste de uma sequência de desenhos de uma personagem subindo uma instalação inflável de plástico com um boneco gigante, do mesmo material, em seu centro. A personagem, com lágrimas nos olhos, sobe até ele, com bastante dificuldade, para cortá-lo com uma faca. Depois de fazer isso, diversos balões saem de dentro dele enquanto a personagem cai olhando para a cena acima dela, conforme a Figura 4.

Figura 4 - Primeiro board do curta



Fonte: elaboração própria.

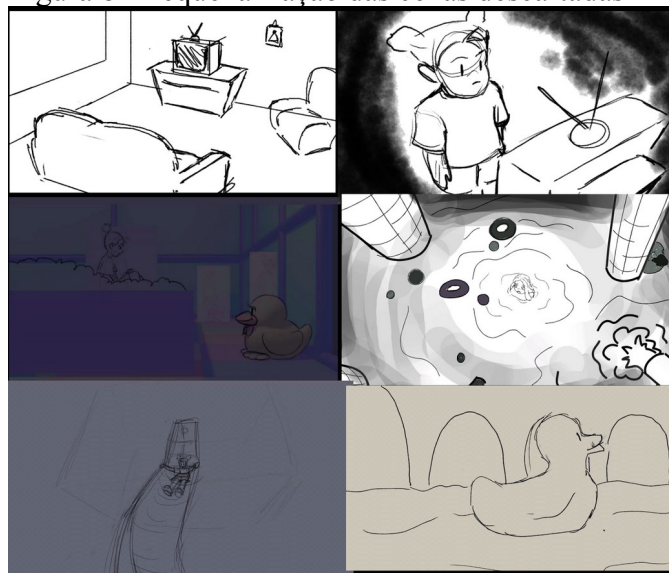
4.1 QUADRO DE IMAGENS DE LUDICÁLIA

Com essa ideia como guia, mas não de maneira inflexível, as autoras começaram a fazer diversos desenhos, assim como orienta Miyazaki (2009). Apesar do ponto de partida ter apenas uma personagem, logo sentiu-se a necessidade de acrescentar mais indivíduos para tornar a narrativa mais interessante. Com base nas imagens encontradas, mais desenhos foram feitos, sendo que um processo alimentava o outro. Os desenhos foram feitos em métodos tradicionais como desenhos à lápis no papel, giz de cera, pinturas com tinta acrílica e softwares de ilustração digital (Figura 5 e

4.2 TRATAMENTO DE LUDICÁLIA

Para filtrar o conteúdo produzido, as autoras procuraram por temas que se repetiam e analisaram como eles poderiam agregar na narrativa. Esse procedimento foi revisitado diversas vezes, em especial em relação aos *storyboards*, visto que uma grande sessão que introduziria as personagens da história foi descartada. As autoras perceberam que, retirando essa parte, além de algumas outras cenas, o curta ficava mais de acordo com o tema, então mais de 1 minuto do *animatic* foi descartado (Figura 8), o que é coerente com o que diz Miyazaki (2009, p.67): “Somente ao ser capaz de tomar a decisão de descartar um storyboard que você concluiu após várias noites sem dormir é que você pode ver quais partes podem ser usadas e quais não podem.”

Figura 8 - Pequena fração das cenas descartadas



Fonte: equipe do curta Ludicália (2025).

Com a filtragem do conteúdo produzido, estabeleceram-se as seguintes temáticas para o curta: espaços liminares, sonhos, nostalgia e ludicidade.

4.3 STORYBOARDS, ANIMATIC E MÚSICA

Com a finalidade de facilitar a visualização e remanejamento dos *storyboards*, eles foram dispostos em um varal (Figura 9). E, como constatado anteriormente, a música foi feita em conjunto com os elementos visuais, e foi essencial para a construção narrativa. Ambas as partes instigaram a

elaboração de uma à outra. A etapa de animatic foi útil para verificar a sincronicidade entre som e imagem.

Figura 9 - Varal de boards



Fonte: equipe de curta Ludicália.

4.4 EVOLUÇÃO DAS PERSONAGENS

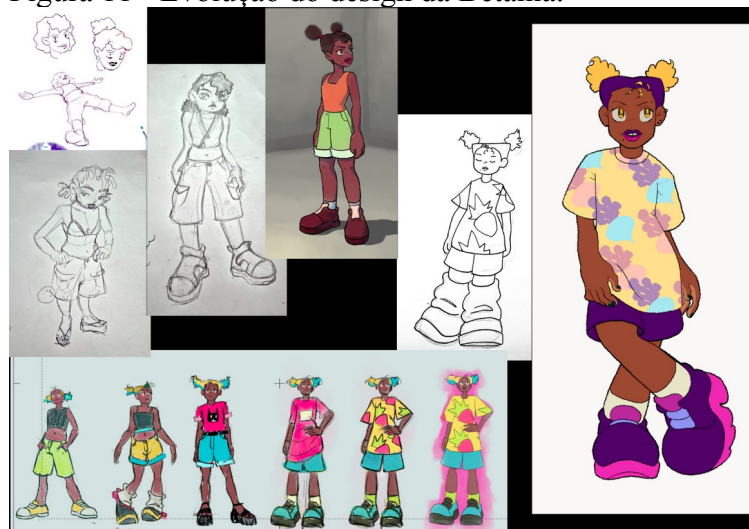
À medida que a história se desenvolvia imageticamente, foi possível conhecer melhor as personagens e saber como elas agiriam diante das situações apresentadas. Elas ganharam nomes e origens que não foram explicitadas no produto final, mas essa compreensão beneficiou a sua estética e escolhas de design. Os desenhos feitos nesse processo, até chegar ao resultado final, estão evidenciados na Figura 10 e Figura 11.

Figura 10 - Evolução do design da Sheila.



Fonte: equipe do curta Ludicália.

Figura 11 - Evolução do design da Betânia.



Fonte: equipe do curta Ludicália.

Até que se chegasse ao visual final das personagens, além de um bom conhecimento de suas particularidades, foi necessário muitas experimentações e refinamento, como também a conclusão dos *storyboards*, o que fez com que a pré produção durasse mais tempo que o previsto. Isso fez com que a produção da animação em si ficasse com um prazo reduzido, causando ansiedade em sua equipe, e também incerteza de que seria possível terminá-lo a tempo, diante do prazo de entrega do Trabalho de Conclusão de Curso. Tal causalidade parece ser algo comum ao método da Teoria Experimental de Animação, visto que Miyazaki (2009) afirma que mesmo sem usar tempo para escrever um roteiro, sempre resta pouco tempo de preparação, o que o diretor atribui a natureza de seu trabalho seguir, primeiramente, sua intuição e sentimentos.

Em conformidade com o método de Miyazaki, que frequentemente entra em conflito com os prazos de produção, não foi possível finalizar o curta a tempo da apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso, sendo que algumas de suas cenas ainda estavam rascunhadas, enquanto outras estavam coloridas e finalizadas. Em breve, com o término de sua produção, pretende-se inscrever o filme em festivais para a recepção do público, e, após o período de exibição nestes eventos, ele ficará disponível publicamente na internet. O curta em seu estado mais recente está disponível para visualização no Apêndice A.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, acreditamos ter alcançado o objetivo de dissecar a Teoria Experimental de Animação de Miyazaki (2009) e explicar como ela foi empregada em Ludicália. Entende-se que a exploração desse processo pode expor as vantagens de não se restringir a fórmulas narrativas e visuais na criação de produtos audiovisuais, tendo em vista o resultado satisfatório do curta animado e sua congruência com as temáticas abordadas. Com o produto final, pretende-se inscrevê-lo em festivais de cinema e futuramente deixá-lo disponível publicamente na internet, a fim de atingir um público que poderá apreciá-lo como obra artística.

O processo de desenvolvimento de uma animação, desde a ideia inicial, até a pós produção, não é fácil. Mesmo com um plano muito bem elaborado, sempre é possível que imprevistos aconteçam. Tais eventualidades aconteceram na produção do curta trabalhado, e, em diversos momentos, tudo parecia incerto, principalmente em relação aos prazos de conclusão. Ironicamente, essa sensação de dubiedade acabou sendo coerente com a temática de liminaridade.

No mais, o trabalho produzido acrescentou ao repertório das autoras e da UFSC e apresentou o método do Hayao Miyazaki de maneira facilitada para quem vier a utilizá-lo eventualmente. A Teoria Experimental de Animação prioriza a liberdade criativa e possibilidade de exploração visual, produzindo resultados fora da curva em relação às produções da indústria hegemônica. Ainda, a filosofia de Miyazaki deixa claro que o método deve servir a obra em produção, e não o contrário.

REFERÊNCIAS

BEIMAN, Nancy. **Prepare to Board!**: creating story and characters for animated features and shorts. 3. ed. Boca Raton: Crc Press, 2017. 387 p.

Boaz, Marc; Barker, Meg-John; van Deurzen-Smith, Danny; Millman, Ruth; Spandler, Hel. **Features of NeuroQueer existential-phenomenology** (report of the Renewing Phenomenological Psychopathology small grant from the University of Birmingham and Wellcome Trust). London: Existential Academy / New School of Psychotherapy & Counselling, 2024. 13 p.

CULHANE, Shamus. **Animation: from Script to Screen**. Londres: Columbus Books, 1989. p. 364

ESCUQUIER, Elena Gil. **Hayao Miyazaki y su producción para televisión: antecedentes y estilo**. **SERIARTE**, v. 1, p. 72–89, 1 out. 2021.

FERREIRA, David Lucas . **As peculiaridades narrativas e de produção das séries animadas storyboard driven**. TCCS-Cinema de Animação e Artes Digitais, v. 2018: Tcc'sCAAD 2018, p. 36, 19 jun. 2023.

HAYAO, Miyazaki; CARY, Beth; SCHODT, Frederik L. **Starting Point: 1979–1996**. Trans. Beth Cary and Frederik L. Schodt. San Francisco: VIZ Media, 2009. 489, p.

KRICFALUSI, John. **Barbary Coast Bunny 1**. 2010. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com.br/2010/04/barbary-coast-bunny-1.html>>. Acesso em: 20 jun.2018.

MALTIN, Leonard. **Of Mice and Magic: a history of american animated cartoons**. New York: Penguin, 1987.

MCDONNELL, Chris et al. **Steven Universe: Art & Origins**. Abrams, 2017.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de série de animação**. 1. ed. São Paulo: ANIMATV,2011. ISBN 978-85-911964-0-1.

OLIVEIRA, Haudrey Zabadal de. **Animação Inclusiva**: a importância da representatividade de minorias em desenhos animados. TCC (graduação) Curso de Animação Universidade Federal de Santa Catarina Florianópolis, 2025

OLIVEIRA, Thais Caroline de. **Animação experimental**: da definição da linguagem à arte. 2018. 75 f. Trabalho de conclusão de curso (bacharelado - Artes Visuais) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2018.

ROHR, Richard, **Falling Upward**: A Spirituality for the Two Halves of Life. São Francisco: Jossey-Bass, 2011.

VAN GENNEP, Arnold. **The rites of passage**. Chicago. Tradução: Monika B. Vizedom; Gabrielle L. Cafee. University of Chicago Press, 2022. 198 p. ISBN 978-0-226-62952-0 (e-book). DOI: <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226629520.001.0001>.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. 3. ed. Boca Raton: Crc Press, 2020. 369 p.

APÊNDICE A – LINK PARA ACESSO AO CURTA LUDICÁLIA

Acesse diretamente em
<https://demogoorl.com/ludicalia>