

## MACIEIRA: A EXPERIÊNCIA DE PRODUÇÃO DE UM CURTA ANIMADO 2D NO AMBIENTE UNIVERSITÁRIO DURANTE O SEGUNDO SEMESTRE

RAPHAEL MAIO<sup>1</sup>;  
CARLA SCHNEIDER<sup>2</sup>

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas – ani.rafaelmaio@gmail.com*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – ufpel.carla@gmail.com*

### 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho objetiva relatar a experiência de realização de um filme de animação, com aproximadamente seis minutos, enquanto estudante de segundo semestre na disciplina Animação 2D, pertencente ao curso Cinema de Animação da UFPel, ocupando a função de diretor. Produzido ao longo do semestre de 2022-2, *Macieira* é um curta-metragem inserido no sistema de 'horizontalidade' adotado desde 2013 pelos cursos de Cinema da UFPel. Sua principal característica está na concentração de esforços oriundos das disciplinas do mesmo semestre em prol de um único produto audiovisual a ser entregue ao final do período letivo<sup>1</sup>.

O curta-metragem foi realizado como avaliação final da disciplina e teve como propósito apresentar Juliano, um garoto de treze anos, que vive na roça. O enredo consiste nele pegar uma maçã de uma árvore que está dentro de uma propriedade privada, que é protegida por Alisson, um fazendeiro que está disposto a fazer de tudo para defender sua terra. Trata-se de uma história com início, meio e fim criada para que pudesse ser contada em mais ou menos três minutos, tendo protagonista e antagonista bem divergentes em seus objetivos. A técnica utilizada foi a animação 2D digital quadro a quadro<sup>2</sup>, no programa *Krita*<sup>3</sup>, consistindo na realização de diversos desenhos que, quando vistos sequencialmente, resultam na percepção do movimento. Dessa forma, o professor Antônio Fialho (2021), em seu vídeo na internet *A Construção do Movimento Desenhado na Animação* demonstra essa ilusão gerada ao manusear papéis e alternar imagens no computador contendo desenhos.

Objetivando relatar minha experiência como diretor nesta produção, e tendo como referência Richard Williams (2016), destaco ser imprescindível que a pessoa a ocupar esta função seja comunicativa e aberta a novas ideias. Aliás, é neste contexto que Tony White (2006) enfatiza que o diretor participa diretamente em algumas subetapas, bem como em aprovações em todas as outras. Contudo, em produções amadoras, como é o caso de *Macieira*, o diretor também escreve o roteiro e participa do time de animadores. Composta por 16 pessoas ao todo, a equipe do curta, em sua grande maioria foi designada para a animação e, apenas quatro delas ficaram em funções específicas (dublagem, desenho de personagem e trilha sonora). O processo de realização do filme teve como base a seguinte *pipeline*<sup>4</sup>: roteiro, design de personagens, *Storyboard*, *animatic*, animação, dublagem, edição de áudio e vídeo, montagem, distribuição e exibição.

<sup>1</sup> Para saber mais acesse o site dos cursos de Cinema da UFPel - horizontalidade: <https://wp.ufpel.edu.br/cinema/horizontalidade-5020/>. Acessado em 19 jul. 2023.

<sup>2</sup> Esta animação digital utilizou computadores, mesa e caneta digital.

<sup>3</sup> *Krita* é um programa de desenho e pintura digital gratuito para baixar. O programa possui diversas funcionalidades, dentre elas a de animação quadro a quadro.

<sup>4</sup> *Pipeline* é um nome alternativo e estrangeiro ao fluxograma de produção de um filme, mas não exclusivo da área, sendo usado na administração também, por exemplo.

Quanto à escolha dos membros da equipe, eles foram designados pensando na comunicação, habilidades e disponibilidades, dentre eles tendo veteranos do Cinema de Animação (UFPel), estudantes do Design Digital (UFPel) e Design de Animação da Universidade Veiga de Almeida (UVA-RJ). Para produzir o curta, também era possível recorrer a membros externos à turma para ajudar, seja tecnicamente ou através de conselhos e dicas sobre o trabalho. Esse contato pode ser feito no boca a boca, mensagens em grupos de *WhatsApp* ou em cartazes colados pelo campus. Em *Macieira*, as três formas de divulgação foram usadas para convidar novos membros. Aliás, aqueles que integram a equipe e não estão matriculados na disciplina podem ganhar horas complementares pelo trabalho fornecido.

## 2. METODOLOGIA

A realização de um produto audiovisual exige a conclusão de diversas etapas. Por uma questão de organização, nas grandes indústrias (tanto brasileiras, quanto estrangeiras) as produções são divididas em três grandes etapas: pré-produção, produção e pós-produção. Esses blocos possuem subetapas que podem depender entre si ou serem feitas paralelamente, para no final formarem o produto completo. Assim, cada estúdio de animação tem o seu próprio fluxograma, que é como se chama esse processo de produção, mas que se comparados lado a lado, são poucas as diferenças. É importante ressaltar que cada projeto audiovisual pode exigir que algumas subetapas sejam feitas antes de outras, ou seja, não existe *pipeline* universal, e sim, aquela que é exequível à produção.

### 2.1 Pré-produção

É nesse contexto que se concentram as subetapas relacionadas à organização e padronização do que será feito a seguir. No caso de *Macieira*, essa etapa é composta pelo roteiro, design de personagens, *Storyboard*, *animatic* e desenho e *layout* de cenários. O roteiro teve três páginas completas de escrita e foi feito na disciplina de Introdução ao Roteiro, do primeiro semestre do curso. Já o design de personagens foi feito por mim e pela minha colega que então estava no quarto semestre. Com o passar das semanas, esses designs foram sendo simplificados para auxiliar na hora da animação.

Paralelo ao design de personagens, acontecia o *Storyboard*, que consiste em transpor a narrativa escrita (roteiro) para a narrativa visual composta por uma sequência de quadrinhos nos quais inserimos elementos da linguagem audiovisual relacionados a personagens, cenários e câmeras. Na sequência, foi feito o *animatic*, isto é, a transformação do *Storyboard* em vídeo, inserindo a trilha sonora tendo como base uma linha de tempo que indica a duração das ações dos personagens e a marcação de eventos na narrativa. Além disso, essa subetapa também tem como objetivo, assim definido por WILLIAMS (2016), verificar o que está funcionando ou não no filme a fim de no decorrer da produção esses detalhes não serem percebidos na animação.

Por fim, o desenho e o *layout* de cenários foram feitos por uma colega do sexto semestre, com a minha participação em reorganizar alguns cenários para se adequarem a algumas atualizações do *Storyboard*.

### 2.2 Produção

Considerando que essa etapa se concentra na realização da animação, em *Macieira* isso não foi diferente. De longe, é a parte mais trabalhosa e que,

portanto, necessita de mais tempo para ser concluída. Para executá-la, foram mobilizadas 12 pessoas, sendo seis da turma da disciplina de Animação 2D, duas de outros semestres, duas de outro curso (Design Digital) e uma fora da UFPel (estudante de Design de Animação da UVA/RJ). Por ser uma etapa muito extensa, WHITE (2006) define que é necessário alocar os animadores em cenas específicas conforme as suas habilidades a fim de maximizar seus trabalhos. Pensando nisso, os integrantes da equipe tiveram poder de escolha em quais cenas animar e, para aquelas que não foram escolhidas, a direção fez as atribuições.

Devido à extensão dessa etapa, a equipe de animação foi dividida em outras três, descritas a seguir: (1) o esboço (*rough*) é a parte onde se testa a animação do personagem através de registros rápidos e rascunhados. A ideia é saber se, ao rodar determinada sequência de desenhos, resultará no movimento desejado. Para essa parte, foram mobilizadas nove pessoas; (2) Já o contorno (*lineart*) é onde se limpa todo o aspecto rascunhado do *rough* e é delimitado o traçado exato da animação. É ali que se começa a ver mais como a cena ficará desenhada de forma definitiva, só que sem as cores. Foram envolvidas sete pessoas para essa função. (3) Por sua vez, a pintura (*coloring*) é o processo de adição da cor de cada desenho da animação feita. Sete pessoas participaram dessa atividade.

Para organizar as tarefas, foi criado um sistema de armazenamento e compartilhamento em nuvem, no qual eram feitas as entregas. Havia também uma tabela ordenando os nomes dos integrantes e suas respectivas funções. Além disso, ocorriam reuniões on-line semanais onde todos os membros da equipe discutiam sobre atualizações da produção e, principalmente, mostravam o progresso das cenas em trabalho.

### 2.3 Pós-produção

Nessa etapa do processo, ficam as partes de finalização do curta. No caso de *Macieira*, foi composta pela dublagem, trilha sonora, edição de áudio, efeitos visuais e montagem. A dublagem consiste na gravação das vozes para os personagens e, neste caso, ocorreu na etapa de pós-produção em função da incompatibilidade de agendas entre a direção e os dubladores. A trilha sonora foi elaborada no decorrer da produção e finalizada na pós-produção do curta por uma estudante do curso de Composição da UFPel, seguindo orientações e referências da direção. A edição de áudio, por sua vez, não tomou muito tempo de trabalho considerando a qualidade boa das gravações originais, o que exigiu apenas redução de ruídos nas faixas de som. Já nos efeitos visuais, cada cena foi editada objetivando aprimorar questões de cor e luminosidade. Por fim, elas foram renderizadas separadamente e inseridas para a montagem, que consiste na junção de imagens e sons para a formação da linha narrativa gerando o curta completo e pronto para distribuição e exibição.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O curta encontra-se finalizado e sendo enviado para festivais e concursos da área. O produto foi entregue dentro do prazo e exibido no último dia letivo do semestre para os estudantes da disciplina. O resultado foi satisfatório, levando em conta a inexperiência dos participantes e o tempo de produção, além de conciliar outros trabalhos da faculdade, cursos, projetos e questões pessoais.

Pelo ponto de vista da equipe, houve um aprimoramento técnico-teórico dos integrantes sobre a produção de um curta-metragem e um estreitamento de

laços entre alguns membros. Foi observado por mim, que estive na direção, que essa experiência possibilitou melhorar meu senso de liderança e gestão de projetos como um todo.

Entretanto, é necessário tecer algumas críticas sobre o modelo de produção de curtas no segundo semestre do curso. Primeiramente, esse período é um momento precoce para algumas pessoas, as quais nunca entraram em contato com a área antes da faculdade. Muitas das subetapas não são ensinadas aos estudantes, sendo necessário recorrer a veteranos ou a conteúdos na internet para aprender sobre. Apesar dos professores não exigirem uma produção complexa e extensa, como é na indústria, acaba que o aprendizado ocorre efetivamente pela prática intuitiva e, por vezes, no segundo semestre ainda não temos o conhecimento pleno em noções como *Storyboard* e desenho de personagens, por exemplo. Somado a isso, há um problema em aliar o aprendizado da técnica junto com a criação do curta. Devido ao extenso tempo necessário para a sua produção e os imprevistos que ocorrem em qualquer produção, amadora ou profissional, o tempo para gerar esses produtos audiovisuais parece ser insuficiente para um único semestre. Acrescenta-se o fato de os professores terem que apertar seus planos de ensino para encaixar os conteúdos e as orientações, havendo perdas de aprendizados essenciais para a produção naquele momento. Apesar desses contras, a graduação dá a segunda oportunidade da criação de um curta 2D (tendo a possibilidade de fazer ou misturar outras técnicas), durante o trabalho de conclusão de curso prático.

#### 4. CONCLUSÕES

Para a formação de cinema, que possui um mercado técnico, é essencial que os estudantes tenham produções em seus portfólios, boa comunicação com os colegas e senso de trabalho em equipe. Neste sentido, o curso Cinema de Animação (UFPel) possibilita essas oportunidades para seus graduandos. Apesar de todos os problemas, é notável o esforço de boa parte dos professores em ouvir os estudantes e fazer reformas e adaptações na grade curricular ou em planos de ensino. De fato, é um grande desafio o ensino do cinema de animação em ambiente universitário, inclusive se olharmos para as instituições de ensino superior públicas que constantemente sofrem com falta de recursos das mais diversas ordens. Dirigir e produzir *Macieira* foi uma experiência essencial para clarear minhas aspirações sobre quais partes da produção de um audiovisual animado trabalhar, além de desenvolver habilidades de comunicação com os colegas.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FIALHO, Antonio. **A Construção do Movimento Desenhado na Animação.** Youtube, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=m93XWv18eA>. Acesso em: 14 set. 2023.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação:** Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet. São Paulo: Senac, 2016. ISBN 978-8539610501.

WHITE, Tony. **Animation from Pencils to Pixels:** Classical Techniques for the Digital Animator. 1. ed. Estados Unidos: Routledge, 2006. 499 p. ISBN 978-0240806709.