

Manuella Diniz Freire Santos Medina

**ASPECTOS DE UM CURTA 2D ACADÊMICO:
da Habilitação para o CAAD**

Universidade Federal de Minas Gerais
Belo Horizonte, 2012

Manuella Diniz Freire Santos Medina

ASPECTOS DE UM CURTA 2D ACADÊMICO: da Habilitação para o CAAD

Monografia entregue ao Colegiado de Artes Visuais como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais com Habilitação em Cinema de Animação.

Orientador: Arttur Ricardo de Araújo Espindula



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE ARTES VISUAIS (HABILITAÇÃO EM CINEMA DE ANIMAÇÃO)

Monografia intitulada: “Aspectos de um curta 2D acadêmico: da habilitação para o CAAD” de autoria da graduanda Manuella Diniz Freire Santos Medina, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Arttur Ricardo de Araújo Espindula – EBA/UFMG – Orientador

Prof. Maurício Silva Gino – EBA/UFMG

Belo Horizonte, 29 de junho de 2012

RESUMO

Este trabalho tem com objetivo analisar a Habilitação de Cinema de Animação do curso de Artes Visuais e o percurso de Cinema de Animação do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais e suas disciplinas de Ateliê. Através dessa análise, são apontadas as semelhanças e as diferenças entre as disciplinas de Ateliê dos dois cursos.

Buscou-se também reunir dificuldades vividas pelos alunos da Habilitação nas disciplinas de Ateliê e demonstrar como elas podem ser evitadas e como podem servir de exemplo para alunos não só da Habilitação, mas também do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais.

LISTAS DE FIGURAS

FIGURA 1: Etapas de desenvolvimento de um filme de animação 2D.	3
FIGURA 2: Mais etapas de produção de um filme animação 2D.	4
FIGURA 3: Linha de produção de uma animação 2D.	6
FIGURA 4: Adaptação da linha de produção apresentada no livro Producing Animation, distribuindo as etapas da produção de uma animação nas disciplinas de Ateliê do curso de Artes Visuais	7
FIGURA 1: Comparação das ementas das disciplinas iniciais dos dois cursos (Artes Visuais e CAAD)	11
FIGURA 6: Comparação das ementas dos dois cursos (Artes Visuais e CAAD).	11
FIGURA 7: Correspondência entre disciplinas de ateliê da Habilitação e do CAAD.	12
FIGURA 8: Comparação entre cargas horárias dos ateliês da Habilitação de Cinema de Animação do Curso de Artes Visuais e as suas disciplinas correspondentes no CAAD.	13

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
1. REQUISITOS DE UM FILME DE CURTA-METRAGEM DA EBA	3
1.1. Habilitação em Cinema de Animação.....	7
1.2. Cinema de Animação e Artes Digitais.....	9
2. ANÁLISE COMPARATIVA DOS CURSOS.....	11
2.1 Dificuldades encontradas X Propostas sugeridas	13
CONCLUSÃO	21
REFERÊNCIAS	23
GLOSSÁRIO.....	25
ANEXO A - Plano de Curso das disciplinas de Ateliês do Curso de Artes Visuais.....	27
ANEXO B - Questionários dos alunos	35
ANEXO C - Questionário para os professores da Habilitação.....	39
ANEXO D - Questionário para o professor da disciplina Ateliê I - CAAD	46

INTRODUÇÃO

A produção de um filme curta-metragem¹ na Habilitação de Cinema de Animação do curso de Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais preenche metade do tempo de permanência de um aluno na graduação. É um processo longo, cheio de obstáculos, mas é principalmente um aprendizado.

Depois de passado todo o processo da produção do curta-metragem para o trabalho de conclusão de curso é impossível, ao analisar o percurso percorrido, não questionar o caminho que foi tomado. A maioria dos erros cometidos poderia ter sido evitada, erros que são, em sua maioria, reflexo da falta de experiência. Se a possibilidade de recomeçar existisse, uma vez terminado o processo, é de se imaginar quais escolhas teriam sido diferentes.

As dificuldades quando somadas a fatores externos podem culminar na necessidade de abandonar o projeto inicial² das disciplinas de Ateliê e entrar em outro. Uma escolha muitas vezes inevitável no momento em que é feita, mas em que muitos casos pode ser evitada.

Após uma vivência maior dentro da Habilitação de Cinema de Animação do curso de Artes Visuais é possível perceber que várias das dificuldades e os arrependimentos presentes no decorrer do curso são comuns a vários alunos. Os alertas dos professores sobre os problemas são muitas vezes ignorados pelos alunos.

A oportunidade de ser um monitor do curso de Artes Visuais na área de Cinema de Animação permite observar o processo de produção de um curta-metragem de ângulo diferente de quando se é um aluno, e a perspectiva de alguém que já passou pelo processo possibilita prever as dificuldades e o que pode ser feito para evitá-las. É doloroso ver erros sendo repetidos de forma muitas vezes desnecessárias.

Esta monografia é o resultado de uma reflexão sobre as experiências de um aluno e de um monitor dentro da Habilitação. Inicialmente o trabalho seria restrito à disciplina de Ateliê de Cinema de Animação IV da Habilitação do Curso de Artes Visuais - disciplina que possui o maior número de etapas de desenvolvimento de um curta-metragem e com elas um grande número de dificuldades. Através de conversas com o orientador e reflexões sobre o assunto, o trabalho foi expandido. Além das disciplinas de Ateliê da Habilitação, foram abordadas também as disciplinas de Ateliê do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais. As dificuldades dos alunos da Habilitação agora podem ser as dificuldades dos alunos do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, o CAAD, já que a Habilitação em Cinema de Animação está programada para ser

1 No Brasil, um curta-metragem de animação é "igual ou inferior a 15 minutos" de acordo com a Lei 8.401 (conhecida como Lei do Audiovisual). Esta mesma redação foi mantida pela Medida Provisória de número 2.228, de 2001 e, devido a isso, permanece em vigor.

2 O projeto refere-se ao primeiro filme de curta-metragem iniciado durante o curso de Artes Visuais.

encerrada³ e apenas o novo curso vai se manter. Essa mudança apresenta novas questões para serem levadas em consideração, quando se trata das dificuldades vividas pelos alunos nas disciplinas de Ateliê, uma vez que a grade curricular do novo curso é diferente da grade curricular da Habilitação do curso de Artes Visuais.

Para este trabalho foi pedido a alunos e professores que respondessem algumas perguntas relacionadas ao curta-metragem produzido pelos alunos nas disciplinas de Ateliê para analisar quais eram as dificuldades mais comuns entre os alunos, e tentar descobrir maneiras de evitá-las.

Dois livros foram utilizados como base da pesquisa inicial: “*Producing Animation*” de Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi e o livro “*Animation From Script to Screen*” de Shamus Culhane. O livro “*Animation From Script to Screen*” é um livro de 1988 e apresenta elementos e etapas do processo de produção de uma animação já não mais comumente utilizados, como o uso de acetato e câmeras analógicas. Por esse motivo o “*Producing Animation*” foi escolhido como base de referência, pois é um livro que fala da animação comercial atual, incluindo técnicas e processos digitais recentes, se aproximando mais da realidade de um aluno de animação dentro da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais no momento em que este trabalho foi escrito.

3 O motivo de a Habilitação ser encerrada será discutido durante o desenvolvimento desta pesquisa.

1. REQUISITOS DE UM FILME DE CURTA-METRAGEM DA EBA

Na produção de um filme curta-metragem de animação tradicional 2D (duas dimensões), existem etapas que são seguidas. O processo de animação tradicional é inicialmente feito com desenhos rascunhados. Esses desenhos são então finalizados (*cleanup*), digitalizados, as imagens digitalizadas são tratadas e a elas são adicionadas a cor, cenários são criados e pintados. Os cenários e os desenhos com cor são unidos digitalmente e colocados no tempo diegético⁴. Depois do filme montado, o som é sincronizado ao filme e os créditos são colocados. As FIG. 1 e 2 apresentam a maior parte destas etapas de produção.

O parágrafo acima é apenas um relato sucinto do processo, mas já mostra como é complexa a finalização do curta-metragem de animação.



FIGURA 1: Etapas de desenvolvimento de um filme de animação 2D.

§

1. Linha do *cleanup*;
2. Cor;
3. Cenário;

4. O fotograma composto do curta-metragem “Chitundú” (Brasil, 2012), com direção de Julio Teixeira.
Fonte: Cortesia de Julio César Duarte Teixeira.

O livro “Producing Animation” estabelece da página 247 a 262, após a finalização da pré-produção na qual é criado o roteiro e é estabelecido todo o planejamento visual de uma animação, os seguintes passos como os mais importantes da produção:

Rascunho do *layout* – rascunho do enquadramento de uma cena, fazendo o design do cenário, indicando as poses dos personagens e efeitos;

⁴ Tempo diegético é “resultante da atividade do corte que, ao diminuir uma ação e complementá-la com outra, possibilitará a efetiva existência da narrativa cinematográfica.” LEONE, 2005, p. 30.

Planejamento da cena – planejamento da coesão de todos os elementos da cena e da interação entre os personagens, objetos em cena e cenários;

Animação – utilizando o rascunho do *layout* e o animático⁵, no qual a duração das cenas é estipulada, o animador, em uma animação tradicional 2D, faz desenhos que, quando colocados em sequência, criam a ilusão de movimento e com ela, a atuação dos personagens;

Cleanup do layout – ajuste do *layout* à cena animada e preparação dos cenários para a pintura;

Pintura dos cenários – pintura de forma tradicional ou digital dos cenários, dando textura, peso e dimensão aos elementos em cena. A cor é uma ferramenta para ajudar a criar a dramaticidade presente na cena;

Cleanup da animação – após toda a animação estar completa, no *cleanup* assegura-se que todos os personagens mantenham seu design, volume e são adicionados todos os detalhes dos personagens, fazendo a partir de cada desenho da animação rascunhada um novo desenho mais detalhado e limpo, mantendo o estilo de linha dos personagens e a consistência de todos os desenhos feitos na animação;



FIGURA 2: Mais etapas de produção de um filme animação 2D.

1. Desenho rafiado;
2. Linha do *cleanup*;
3. Personagem com cor.

5 “... com os diálogos, locuções e trilha sonora musicais guia gravados juntamente com o *storyboard* devidamente aprovado, os diretores do filme estipulam, através das anotações do editor, o tempo ideal entre as cenas desenhadas e os sons gravados durante a apresentação de uma sequência. Os vários painéis que formam o *storyboard* são numerados [...] e capturados digitalmente por um assistente do departamento de edição, onde se transformam em imagens para serem montadas e sincronizadas com os sons provisórios. Pode-se, desse jeito, visualizar pela primeira vez se os cortes e efeitos de transição planejados de uma cena para outra estão funcionando, além da duração real prevista para cada painel em sincronia com o som..”. SOUZA. 2005, p. 84.

Efeitos – todas e quaisquer animações que não são animações de personagens, objetos cenográficos ou de câmera;

Checagem de animação – controle de qualidade minucioso da animação. Após a finalização da animação, do *cleanup* e da pintura do cenário, com todos os elementos já digitalizados através do uso de um *scanner*, é feita uma checagem da animação. São checadas as relações entre os elementos (cenários, personagens, movimentação de câmera, elementos cenográficos etc.) e entre as cenas para que a animação esteja o mais correta possível para a próxima etapa, o recebimento da cor;

Estilização da cor – o *color script* é a criação das cores que serão adicionadas aos personagens, objetos de cena e efeitos, através da criação de uma palheta de cores em congruência com os cenários pintados;

Tinta e cor – aplicação das palhetas de cores definidas em todos os elementos de cada cena;

Composição – montagem de todos os elementos da cena (cenários, personagens, movimentação de câmera, elementos cenográficos etc.);

Checagem final – checagem final do controle de qualidade, certificando que não existam erros de registro ou de cor, fotograma por fotograma.

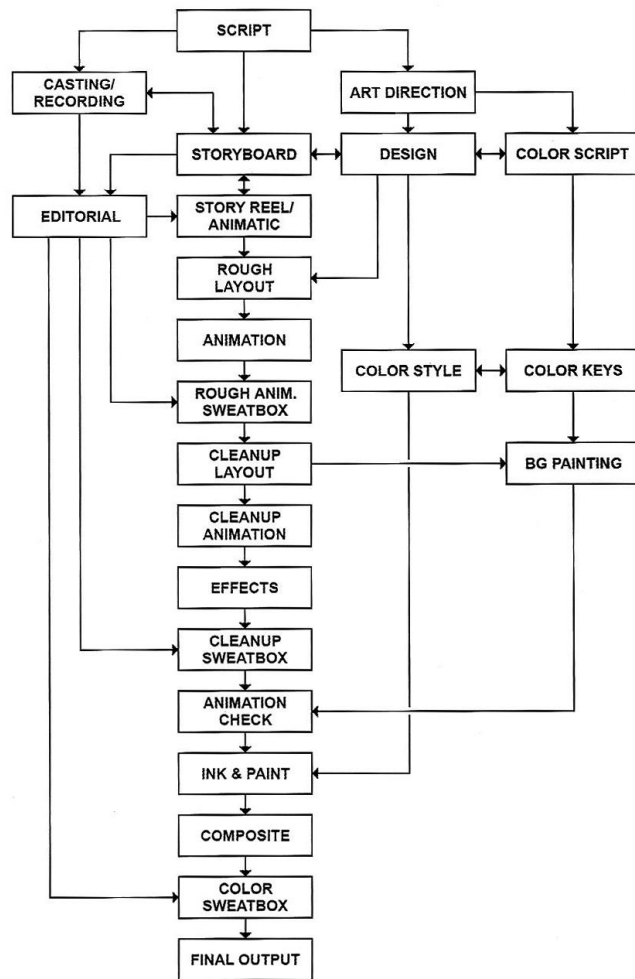


FIGURA 3: Linha de produção de uma animação 2D.

Fonte: WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra, 2011, p. 250.

Em uma produção acadêmica do curso de Artes Visuais, as etapas da produção de um filme de animação são divididas em quatro disciplinas, os Ateliês⁶. Por ser um filme de curta-metragem acadêmico, o número de etapas é condensado em um número menor de etapas.

⁶ As disciplinas Ateliês tanto da Habilitação em Cinema de Animação do Curso de Artes Visuais quanto do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais serão abordadas mais a frente.

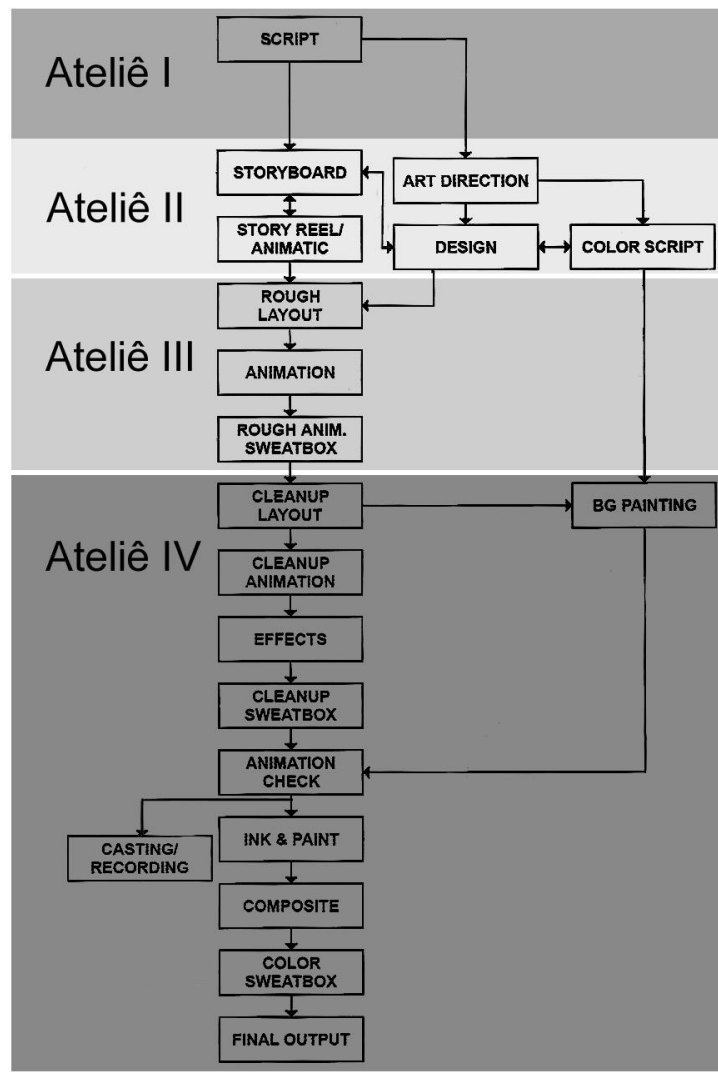


FIGURA 4: Adaptação da linha de produção apresentada no livro Producing Animation, distribuindo as etapas da produção de uma animação nas disciplinas de Ateliê do curso de Artes Visuais.

A FIG. 4 acima representa como as etapas de produção citadas na FIG. 3 do livro Producing Animation estariam dispostas como as etapas da produção de um curta-metragem produzido nas disciplinas de Ateliê da Habilitação de Cinema de Animação.

1.1. Habilitação em Cinema de Animação

O Curso de Artes Visuais é composto pelas áreas de Licenciatura e Bacharelado. Com uma duração máxima de 14 (quatorze) semestres, o aluno, após um ciclo básico de dois semestres, escolhe entre Licenciatura ou uma das habilitações do Bacharelado, tendo a possibilidade de aquisição de outras duas habilitações, dentro do tempo designado para sua formação. No atual currículo, vigente desde 2006, essas habilitações são: Desenho, Escultura, Gravura, Pintura, Artes Gráficas e Cinema de Animação.

Em vigência desde 1986, a Habilitação de Cinema de Animação compreende os processos de animação clássica e técnicas alternativas. A habilitação busca entre outras coisas uma produção como suporte audiovisual para a expressão pessoal e desenvolvimento de técnicas da animação. Esta habilitação está programada para ter o encerramento da oferta de disciplinas em 2013/2 (segundo semestre de 2013). Não é mais permitida a entrada de alunos para a Habilitação em Cinema de Animação desde 2010/2 (o segundo semestre de 2010), considerando que a última turma a ter o direito de optar pelo percurso entrou em 2009 e a escolha do percurso ocorre no 3º semestre do curso.

O motivo que conduziu a habilitação ao encerramento das atividades foi, de forma mais direta, a implantação do Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (Reuni) implantado através do DECRETO Nº 6.096, DE 24 DE ABRIL DE 2007. A primeira vista parece uma contradição, já que falamos de expansão e citamos o “encerramento”, mas não é. A já mencionada habilitação foi sucedida pelo Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, também conhecido pela sua sigla CAAD.

Na habilitação grande parte do conhecimento necessário para a produção do trabalho final no que se refere à animação é adquirida nas disciplinas de Ateliês. Os ateliês ocorrem do 5º ao 8º períodos, durante os quais é produzido o curta-metragem. Em cada ateliê o aluno deve concluir uma ou mais etapas da produção do curta. A Habilitação tem como um dos requisitos parciais para a conclusão do curso, além da monografia, um filme de curta-metragem de animação. Nela, além dos ateliês, existem apenas outras três disciplinas obrigatórias de animação que são: “Cinema de Animação A”, “Cinema de Animação B” e “Cinema de Animação: Projeto”⁷. A forma de divisão das etapas de produção do trabalho final, como indicada nos planos de curso de cada disciplina⁸, se faz como demonstrado abaixo. As ementas foram obtidas do Plano Pedagógico do Curso de Artes Visuais:

- **FTC074 - Ateliê de Cinema de Animação I:** Noções de dramaturgia para prática de elaboração de roteiros desenvolvidos a partir de aportes teóricos da construção narrativa. Roteiro visual (*storyboard* e *animatics*);
- **FTC075 - Ateliê de Cinema de Animação II:** Desenvolvimento dos processos de produção em Animação, com ênfase na bidimensionalidade;
- **FTC076 - Ateliê de Cinema de Animação III:** Desenvolvimento dos processos de produção em Animação, com ênfase na tridimensionalidade;

7 **FTC071 - Cinema de Animação A:** História do Cinema, sua linguagem, técnica e processo evolutivo, dos primórdios até a contemporaneidade.

FTC072 – Cinema de Animação B: Introdução aos diversos processos de Animação.

FTC073 – Cinema de Animação: Projeto: Técnicas para a síntese de movimento através dos princípios da Animação.

8 Planos de Curso das disciplinas de Ateliês da Habilitação em Cinema de Animação estão presentes, para conferência, no **ANEXO A**.

- **FTC077 - Ateliê de Cinema de Animação IV:** Teorias e técnicas básicas da montagem como construção narrativa. Finalização e pós-produção.

Baseando-se nas ementas, cada professor dos ateliês define o plano de curso de suas respectivas disciplinas especificando, entre outras coisas, o conteúdo e a forma de avaliação que devem ser cumpridas pelos alunos na duração de sua disciplina. Consultando os professores e os programas dos ateliês do primeiro semestre de 2012 a lista dos requisitos de cada disciplina é como se segue abaixo⁹:

- **Ateliê de Cinema de Animação:** sinopse, argumento e roteiro;
- **Ateliê de Cinema de Animação II:** roteiro sonoro, *storyboard*, animáticos (com 15 e 30 segundos e o final com som guia), *concept art* (design de personagem, cenários, objetos de cena etc.);
- **Ateliê de Cinema de Animação III:** *layout* e animação
- **Ateliê de Cinema de Animação IV:** arte final, montagem e pós-produção.

1.2. Cinema de Animação e Artes Digitais

O Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais foi criado, com a implantação do Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (Reuni), em 2008 como uma necessidade de expansão da Habilitação de Cinema de Animação do Curso de Artes Visuais e uma necessidade de suprir o desfalque na área de Artes Digitais.

Com uma duração de nove semestres, o CAAD possui dois percursos distintos: Cinema de Animação e Artes Digitais. Há ainda, o percurso Híbrido, no qual os dois primeiros percursos estão entrelaçados. Existe ainda uma Formação Complementar Preestabelecida em Jogos entre a Escola de Belas Artes e o Instituto de Ciências Exatas da Universidade Federal de Minas Gerais.

O CAAD tem em sua grade curricular ateliês para a produção do projeto de conclusão de curso, que, assim como na Habilitação, tende¹⁰ a ser um filme de curta-metragem de animação para o percurso em Cinema de Animação. No entanto, diferente da Habilitação, o novo curso, ao invés de ter quatro ateliês, possui apenas três. O motivo dessa mudança é o aumento de disciplinas de animação no novo curso em comparação com a Habilitação de Cinema de Animação. As ementas abaixo foram obtidas através do Plano Pedagógico do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais.

- **FTC221 - Ateliê I – Cinema de Animação:** Planejamento de roteiro e pré-visualização

9 A disciplina de Ateliê de Cinema de Animação I da Habilitação do Curso de Artes Visuais já não é ofertada em 2012, por esse motivo, a consulta dos requisitos para a disciplina foi baseada na última turma da disciplina, que ocorreu no segundo semestre de 2011.

10 “tende”, porque até o momento da criação desta monografia não fora definido pelo Colegiado do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais como será realizado o trabalho final para o percurso da animação e percurso híbrido.

(pré-produção) de projeto final de curso.

- **FTC222 - Ateliê II – Cinema de Animação:** Diagramação e a animação (produção) de projeto final de curso”.
- **FTC225 - Ateliê III – Cinema de Animação:** a “finalização (pós-produção) de projeto final de curso”.

No primeiro semestre de 2012, a primeira turma do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, que entrou no curso em 2009, cursou a disciplina Ateliê I – Cinema de Animação, finalizando a disciplina após o término da greve iniciada no final do primeiro semestre de 2012. As outras duas disciplinas de Ateliê ainda não ocorreram quando este trabalho foi concluído e a nova grade curricular ainda não foi aplicada em sua totalidade e a disciplina que já foi ofertada, Ateliê I – Cinema de Animação, já passou por mudanças¹¹.

O percurso de Cinema de Animação tem em sua grade curricular dezoito disciplinas voltadas às demandas da animação, com o objetivo de possibilitar ao aluno o aprendizado de conteúdos necessários à produção de uma animação antes de iniciar a produção do seu trabalho final no Ateliê I (do CAAD) e experimentar uma variedade maior de técnicas de animação.

Atualmente, mudanças estão sendo debatidas em relação às exigências para o trabalho final de animação para tentar solucionar, não só a diminuição da carga horária do percurso de Cinema de Animação do CAAD, mas também evitar o que ocorreu na Habilitação de Cinema de Animação, na qual um grande número de trabalhos finais não são concluídos¹².

As mudanças das disciplinas no novo curso de animação só se mostrarão benéficas ou não quando as primeiras turmas passarem pelo processo de produção do curta de animação. O curtemetragem do trabalho final do novo curso está sendo estimado para ter um minuto. Outra demanda é que a animação seja produzida em grupo, projetos individuais não serão recomendados.

11 Mais informações sobre a mudança na disciplina Ateliê I estão presentes em “Cinema de Animação” no capítulo seguinte.

12 Mais informações do porquê de um grande número de trabalhos não serem concluídos no capítulo Dificuldades encontradas X Propostas sugeridas.

2. ANÁLISE COMPARATIVA DOS CURSOS

As disciplinas de animação iniciais da Habilitação têm como correspondente no CAAD como é mostrado na figura abaixo:

Habilitação de Cinema de Animação	Cinema de Animação e Artes Digitais
Ateliê de Cinema de Animação I: Noções de dramaturgia para prática de elaboração de roteiros desenvolvidos a partir de aportes teóricos da construção narrativa. Roteiro visual (<i>storyboard</i> e <i>animatics</i>).	Roteiro Escrito e Visual (3º período) Noções de dramaturgia: elaboração de roteiros a partir de de aportes teóricos da construção narrativa. Roteiro visual: narrativa e ritmo.
Ateliê de Cinema de Animação II Desenvolvimento dos processos de produção em Animação. Com ênfase na bidimensionalidade.	Design de Personagem (7º período) Concepção e estruturação visual de personagens para animação.
Ateliê de Cinema de Animação III Desenvolvimento dos processos de produção em Animação, com ênfase na tridimensionalidade.	Montagem e Edição (2º período) Teorias da montagem e técnicas da edição de imagem e som como construção narrativa.
Ateliê de Cinema de Animação IV Teorias e técnicas básicas da montagem como construção narrativa. Finalização e pós-produção.	Introdução à Composição e Pós-produção (6º período) Processos de composição de imagem, efeitos especiais e finalização digital.

FIGURA 5: Comparação das ementas das disciplinas iniciais dos dois cursos (Artes Visuais e CAAD)

No ateliê I do CAAD, a disciplina condensa/une as etapas produzidas do trabalho final correspondente, na Habilitação, aos Ateliês I e II.

Habilitação de Cinema de Animação	Cinema de Animação e Artes Digitais
Ateliê de Cinema de Animação I: Noções de dramaturgia para prática de elaboração de roteiros desenvolvidos a partir de aportes teóricos da construção narrativa. Roteiro visual (<i>storyboard</i> e <i>animatics</i>).	Ateliê I - Cinema de Animação Planejamento de roteiro e pré-visualização (pré-produção) de projeto final de curso.
Ateliê de Cinema de Animação II Desenvolvimento dos processos de produção em Animação. Com ênfase na bidimensionalidade.	Ateliê II - Cinema de Animação Diagramação e animação (produção) de projeto final de curso.
Ateliê de Cinema de Animação III Desenvolvimento dos processos de produção em Animação, com ênfase na tridimensionalidade.	Ateliê III - Cinema de Animação Finalização (pós-produção) de projeto final de curso.
Ateliê de Cinema de Animação IV Teorias e técnicas básicas da montagem como construção narrativa. Finalização e pós-produção.	

FIGURA 6: Comparação das ementas dos ateliês dos dois cursos (Artes Visuais e CAAD)

No primeiro semestre de 2012, pela primeira vez, foi ofertada a disciplina Ateliê I – Cinema de Animação do CAAD. A disciplina foi finalizada no segundo semestre do mesmo ano, após a greve nacional dos professores das universidades federais.

Além das disciplinas de Ateliê, novas disciplinas de animação são ofertadas além das disciplinas já ofertadas na Habilitação, como disciplinas específicas de técnicas de animação além do tradicional 2D, etc.

Entre as disciplinas adicionais do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais há quatro que tratam de temas antes tratados nos Ateliês da Habilitação de Cinema de Animação. Essas disciplinas são: “Montagem e Edição”, “Roteiro Escrito e Visual”, “Design de Personagem”, e “Introdução à Composição e Pós-produção”. A FIG. 7 traz uma demonstração das disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais que possuem conteúdos incluídos nas disciplinas de Ateliê da Habilitação.

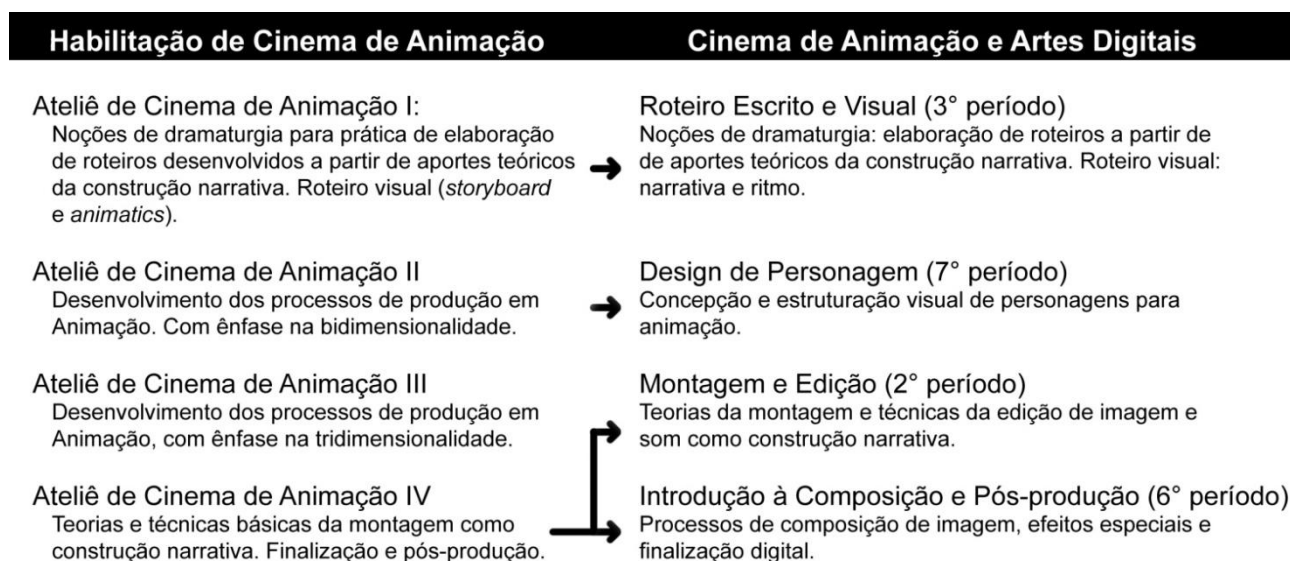


FIGURA 7: Correspondência entre disciplinas da Habilitação e do CAAD.

Outra questão importante que deve ser levada em consideração é que mesmo possuindo mais disciplinas envolvidas na produção do trabalho final, a carga horária das disciplinas no CAAD é menor que na Habilitação. Enquanto na Habilitação de Cinema de Animação do curso de Artes Visuais possui uma carga horária dos ateliês totalizando 750 horas/aula, o Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais possui, somando a carga horária dos ateliês do novo curso, mais as quatro disciplinas mencionadas na FIG. 7 um total de 570 horas. Uma carga horária menor mesmo quando são adicionadas 30 horas/aula da disciplina “FTC223 - Design Sonoro II”, que tem como ementa o “Desenvolvimento de trilha sonora, diálogos e efeitos sonoros para Cinema de Animação”.

Habilitação de Cinema de Animação	Cinema de Animação e Artes Digitais
Ateliê de Cinema de Animação I: carga horária: 150 h/a	Montagem e Edição: carga horária: 60 h/a
	Roteiro Escrito e Visual: carga horária: 60 h/a
Ateliê de Cinema de Animação II: carga horária: 225 h/a	Introdução à Composição e Pós-produção carga horária: 45 h/a
	Design de Personagem: carga horária: 60 h/a
Ateliê de Cinema de Animação III: carga horária: 225 h/a	Design Sonoro II: carga horária: 30 h/a
	Ateliê I - Cinema de Animação: carga horária: 60 h/a
Ateliê de Cinema de Animação IV: carga horária: 150 h/a	Ateliê II - Cinema de Animação: carga horária: 135 h/a
	Ateliê III - Cinema de Animação: carga horária: 150 h/a
Carga horária total: 750 h/a	Carga horária total: 600 h/a

FIGURA 8: Comparação entre cargas horárias dos ateliês da Habilitação de Cinema de Animação do Curso de Artes Visuais e as suas disciplinas correspondentes no CAAD.

Com o aumento do número de alunos no novo curso, mudanças foram feitas em relação à primeira disciplina de Ateliê ofertada na Habilitação do curso de Artes Visuais. Diferente da Habilitação, na qual os alunos têm dois semestres para fazer o roteiro e a pré-visualização, no CAAD os alunos têm apenas um. Para compensar a menor carga horária e o maior número de alunos, a disciplina de Ateliê I – Cinema de Animação precisou ser revisada. A turma, com mais de 20 alunos, foi dividida em dois grupos, cada um com 11 alunos. Foi criada a proposta de produzir uma série de televisão animada, sendo que cada grupo de alunos faria um episódio, cada episódio com 22 minutos de duração. Mas a proposta da série foi apresentada e executada como um exercício em sala. A turma, após o término da disciplina, escolheu não dar continuidade à série, e na disciplina de Ateliê II – Cinema de Animação vai recomeçar a parte de planejamento do roteiro e pré-visualização do curta-metragem que precisa ser finalizada até o término do curso. Isso significa que os alunos da primeira turma do CAAD vão ter apenas um ano para finalizar sua animação. Situação que pode ser mais realista, uma vez que em uma produção fora da academia, e assim, uma boa experiência para os alunos.

2.1 Dificuldades encontradas X Propostas sugeridas

A produção do curta-metragem do trabalho final de conclusão de curso da Habilitação de Cinema

de Animação do Curso de Artes Visuais é um processo longo que ocorre no decorrer de quatro disciplinas, os Ateliês, tendo cada disciplina um semestre de duração. Isso significa que o aluno desenvolve um mesmo trabalho durante dois anos. No decorrer desses dois anos quase todas as etapas da produção são compostas por experiências nunca antes vividas pelos alunos, o que resulta em um grande número de dificuldades que vão surgindo no decorrer desse período.

Através de um questionário, entrevistas¹³ e conversas com professores e alunos da Habilitação, além de experiência pessoal, um levantamento foi feito de algumas dificuldades que os alunos encontram durante o processo de produção da animação do trabalho final de conclusão de curso.

Dificuldades variam de caso a caso, mas, de uma maneira geral, elas são em sua maioria comuns a todos os alunos.

Algumas dificuldades encontradas são:

a) Técnica

Apesar de esta monografia ter como foco a animação 2D tradicional, uma grande reivindicação dos alunos da Habilitação sempre foi uma maior variedade de técnicas na grade curricular de Cinema de Animação do curso de Artes Visuais.

Na disciplina Cinema de Animação B da Habilitação o aluno tem o primeiro contato com as técnicas de animação, mas a prática propriamente dita ocorre em menor quantidade.

b) A equipe e a complexidade do filme

Talvez a maior dificuldade que o aluno pode ter durante as disciplinas de Ateliê é não entender a importância de uma equipe durante a produção de uma animação.

Em grandes produções as responsabilidades e etapas de um filme de animação são divididas, sendo cada membro da equipe responsável por tarefas específicas. Em um filme acadêmico isso quase não é possível, uma vez que os recursos e a equipe são consideravelmente menores. Por esse motivo cada aluno da Habilitação acaba sendo responsável por várias etapas da produção do curta do trabalho de conclusão de curso.

Um comportamento comum a muitos alunos é pensar que são capazes de concluir sozinhos todas as etapas da produção. Pensamento muitas vezes em consequência da falta de experiência em todas as etapas da produção.

A disciplina de Ateliê de Cinema de Animação I da Habilitação tem como grande parte de seu conteúdo aulas teóricas sobre a construção da narrativa, antes do início da parte prática da disciplina, na qual os alunos criam o próprio roteiro. É durante essa disciplina que precisa ser reforçada a importância dada à complexidade que o curta-metragem terá.

13 Respostas para o questionário e entrevistas presentes no ANEXO B e C ao final do trabalho.

A ilusão de movimento na animação é criada quando desenhos são dispostos sucessivamente, convencionalmente, em 24 fotogramas por segundo¹⁴. Isso significa que um curta de, por exemplo, três minutos, tem 4320 fotogramas.

$$24 \text{ (fotogramas)} \times 60 \text{ (segundos)} \times 3 \text{ (minutos)} = 4320 \text{ (fotogramas)}$$

No processo de animação é possível repetir cada desenho feito. Seguindo essa lógica, em uma animação de 3 minutos, cada linha de um personagem terá que ser desenhada 2160 vezes durante a animação e mais 2160 vezes durante o *cleanup*. E esse trabalho é multiplicado pelo número de personagens existentes na animação.

Diferentes recursos técnicos podem ser utilizados para diminuir o trabalho a ser feito, como uma cena em que poucos elementos são animados ou simplesmente não possui animação: cenas de introdução de ambiente, ciclos de animação, *held cels*, interpolação e cenas nas quais os personagens não aparecem. Outro fator importante é o design dos personagens. Simplificar o design dos personagens diminui o trabalho a ser feito e facilita a animação.

c) A duração do curta-metragem

Cabe ao aluno decidir a duração do seu curta-metragem para o trabalho final. Após a disciplina de Ateliê de Cinema de Animação II da Habilitação o aluno já tem definido pelo animático a duração de sua animação.

Durante a disciplina de Ateliê II de Cinema de Animação o aluno, com a ajuda dos professores, finaliza o roteiro e produz o *storyboard* e animático, possibilitando uma previsão acurada da duração de cada cena. A partir do roteiro já é possível prever o trabalho necessário para finalizar a animação, mas sendo esta a primeira animação a ser realizada pela maioria dos alunos, essa noção ainda não está presente no repertório dos discentes.

d) Teste do cronograma

Em cada disciplina de Ateliê o aluno deve criar um cronograma. Na produção do curta-metragem do trabalho final, muitas etapas de produção são novas para o aluno e ele não consegue criar um cronograma realista. Isso resulta em grandes atrasos por falta de experiência.

É comum o cronograma ir mudando com o passar do tempo e com o progresso da produção, mas é preciso que esteja condizente com o que o aluno é capaz de produzir.

Pequenos testes em cada etapa do processo podem auxiliar a criação do cronograma, principalmente nas duas últimas disciplinas de Ateliês. Um pequeno teste de animação para se obter uma estimativa de quanto o aluno consegue animar por dia, um teste para estipular quantas folhas consegue digitalizar, quantos fotogramas consegue finalizar, etc. Dessa forma o aluno evita

14 O uso de 24 fotogramas por segundo é o convencionalmente utilizado no cinema. Televisão e videogames, por exemplo podem ter um número de fotogramas por segundo diferentes.

criar ilusões em relação ao trabalho que deve ser feito.

e) Orçamento

Algo que muitos alunos não levam em consideração antes do início da produção do trabalho final é o quanto vão gastar para produzir seu curta-metragem. O orçamento é um elemento essencial e sempre existente em uma produção de animação fora do mundo acadêmico. O curta de animação produzido durante os Ateliês da Habilitação de Cinema de Animação é para muitos alunos a única experiência de produção antes do ingresso ao mercado de trabalho. Apesar de não ser uma exigência por parte dos professores, a criação de um orçamento pode ser um bom exercício e uma boa preparação para a vida profissional do aluno. Além de ser uma informação importante para melhor prepará-lo para as necessidades financeiras que ele terá durante a produção.

Após a definição dos elementos da pré-produção e os da produção, correspondentes às etapas das disciplinas de Ateliê I e II na Habilitação já é possível estabelecer um orçamento. Diferentes técnicas de animação resultam em diferentes gastos para uma produção e vários elementos devem ser considerados para sua criação. Para uma animação em 2D tradicional os elementos necessários vão do papel no qual será feita a animação ao DVD em que o filme finalizado será gravado. Devem ser incluídos também outros gastos que o aluno tem durante a produção, como transporte, alimentação, energia elétrica, etc.

f) Softwares

Durante todo o processo de produção do curta-metragem, do roteiro ao filme concluído, são necessários *softwares* para a aplicação de técnicas aprendidas.

Uma grande dúvida que os alunos encontram durante a produção do curta é qual *software* utilizar e um erro comum dos alunos é esperar o momento em que vão precisar utilizá-lo no trabalho final para aprendê-lo. Existe uma grande variedade de programas de computador disponível e a escolha de qual utilizar não é uma tarefa simples¹⁵. Aprender a utilizar aquele que fora escolhido, por vezes é uma tarefa demorada, que só mostra resultados com o tempo. Pessoas diferentes aprendem em ritmos diferentes, mas para aprender é necessário tempo e prática.

Atualmente, nos computadores disponíveis na área de Cinema de Animação da Escola de Belas Artes, apenas *softwares* gratuitos estão instalados, mas muitas vezes estes não são a melhor opção quando comparados a outros pagos, ou simplesmente não são os preferidos dos alunos, restando a estes procurar fora da escola um que supra suas necessidades. Ao utilizar um programa não existente nas máquinas da EBA é necessário ter um computador com capacidade suficiente para suportar seu funcionamento. Os professores das disciplinas de Ateliê ensinam os conceitos e técnicas que são aplicados, mas não necessariamente a utilizar os programas de

15 Normalmente a seleção ocorre quando os programas apresentam facilidades de aplicação das técnicas e conceitos aprendidos em sala.

computador que serão necessários para cada disciplina. E o aluno acaba tendo que aprender a utilizar sozinho as ferramentas necessárias para a produção de seu curta. O que não significa que os professores não se dispõem a retirar dúvidas dos alunos sobre tais *softwares*, mas, principalmente, apresenta uma nova dificuldade: se as máquinas da escola não possuem a ferramenta que o aluno utiliza, cabe ao professor tirar dúvidas dos alunos verbalmente ou ao aluno levar um computador com o programa até o professor.

Algumas licenças de *softwares* estão em processo de compra pela EBA, mas esse processo não tinha sido finalizado quando esta monografia foi elaborada.

g) Finalização

A disciplina de Ateliê I de Cinema de Animação da Habilitação tem grande parte do conteúdo da disciplina teórico, e no momento em que o aluno tem que criar seu próprio roteiro, além das aulas expositivas, ele já fez exercícios. O que não significa que a tarefa seja simples, como acontece em toda atividade baseada em criatividade, dúvidas sobre a qualidade aparecem, mas tem como exigência final o roteiro e o *storyboard* inicial.

O roteiro produzido na disciplina de Ateliê de Cinema de Animação I deve ser não só coerente (como ter começo, meio e fim), mas também estar apto a ser adaptado para animação que o aluno é capaz de produzir. Um roteiro longo, com muitos personagens com design complexo, sendo desenvolvido por apenas um aluno é um projeto que tende a não ser finalizado. Sendo a primeira experiência do processo de animação do início ao fim da maioria dos discentes, o aluno muitas vezes não consegue quantificar o trabalho que as etapas das quais ele não tem experiência prévia exigem.

Os professores, em todas as disciplinas de Ateliê, falam sobre a importância da duração do curta. Na maioria das vezes essas observações não são levadas em consideração pelos alunos que se acham capazes de finalizar o filme. Ou estão tão apegados ao roteiro que criaram no primeiro Ateliê que não querem se desfazer dele e ter os quatro meses de duração da disciplina como tempo perdido.

Para a animação propriamente dita, que é produzida durante a disciplina de Ateliê de Cinema de Animação III, o aluno da Habilitação já cursou a disciplina “Cinema de Animação: Projeto”, na qual ele aprende os conceitos e a técnica de animação. Dessa forma, ao chegar ao terceiro Ateliê, o aluno já teve a experiência de animar e se encontra em um território até certo ponto conhecido.

São nos Ateliês II e IV que os alunos mais sofrem com a falta de experiência. Na disciplina de Cinema de Ateliê II da Habilitação o aluno deve entregar o roteiro sonoro, o *concept art* e o animático com som guia. Elementos que o aluno não tem tempo de experimentar como exercício e tem o primeiro contato prático naquele que é feito para sua animação.

O mesmo ocorre na disciplina de Ateliê de Cinema de Animação IV. Nessa disciplina o aluno deve finalizar seu curta sem experiência prévia no curso. Uma concepção errada que muitos alunos têm é a de que a finalização é um processo simples e rápido.

Cabe ao aluno, após decidir a técnica que vai utilizar para produzir sua animação, se informar sobre quais *softwares* serão necessários e tentar aprender o máximo sobre eles, ou no mínimo as funções específicas necessárias para as etapas de produção que ocorrem durante a disciplina. Sem nunca ter finalizado nem mesmo uma pequena cena, o aluno não consegue prever quanto trabalho terá durante a disciplina de Ateliê de Cinema de Ateliê IV, resultando em um alto índice de reprovação na disciplina. Uma maneira de evitar que isso aconteça é fazer um pequeno teste para que o cronograma seja o mais realista possível.

h) Motivação e a desistência

A produção do curta-metragem do trabalho de conclusão de curso na Habilitação em Cinema de Animação é um processo longo. Durante as disciplinas de Ateliê os alunos passam por vários professores, com cada disciplina tendo em média dois professores. A cada novo semestre o aluno tem que explicar todo o processo de criação do filme e muitas vezes acaba por ter as mesmas discussões com professores diferentes. Receber muitas sugestões e fazer mudanças sem pensar em como vai ser o resultado pode mudar o projeto e o objetivo inicial além do esperado. Saber separar boas sugestões e críticas e separar mudanças que mudem a essência do curta-metragem podem evitar desânimo ao final do projeto.

Fatores pessoais influenciam na produção do filme, o trabalho, família, o estresse. Outro ponto é o fato de que as últimas disciplinas de Ateliê em muitos casos são semipresenciais. E muitos alunos da Habilitação, por motivos diferentes, precisam ficar atrasados no curso para conseguir finalizar o filme. Assim, fazem o trancamento de alguma disciplina de Ateliê com o intuito de conseguir mais seis meses para a produção.

Para um aluno que já está fazendo o filme individualmente, escolher trabalhar em casa e não ter o contato constante com os outros colegas e professores acaba por ser desmotivante. Acompanhar o progresso de colegas em seus próprios filmes é uma maneira simples de ajudar, ser ajudado e não perder a motivação.

Em alguns casos, os alunos desistem do projeto em que estavam trabalhando durante os Ateliês para começar um novo, desperdiçando o tempo que colocaram no primeiro curta-metragem. Outra ocorrência comum é a de alunos desistirem dos projetos pessoais e entrarem em projetos de colegas. O que em alguns casos é uma forma dos alunos não finalizarem seu trabalho e se aproveitarem dos colegas mais adiantados.

As dificuldades relatadas acima são apenas algumas citadas pelos alunos na Habilitação de Cinema de Animação do Curso de Artes Visuais. Com a criação do novo curso de Cinema de

Animação e Artes Digitais alguns desses problemas teoricamente serão resolvidos.

i) A transição das dificuldades, da Habilitação ao CAAD

Algumas dificuldades que os alunos da Habilitação têm como a falta de experiência antes da produção do próprio filme, já estão sendo resolvidas com a implementação das disciplinas já mencionadas no item “Análise comparativa dos cursos”. Os alunos do novo curso fazem em sala de aula como forma de exercício, amostras de algumas etapas da produção do curta-metragem do trabalho de conclusão de curso. Isso ocorre antes do início dessas etapas na produção pessoal. A carga horária das disciplinas de Ateliê é menor que a carga das disciplinas da Habilitação, mas na Habilitação muito tempo é investido no aprendizado das habilidades necessárias para cada etapa da produção simultaneamente à própria produção. E com as novas indicações de limite de tempo do filme e a necessidade de uma equipe, só será possível ver se esse método funciona ou não quando as primeiras turmas se formarem.

Um grande problema para o novo curso é o aumento do número de vagas ofertadas. No curso de Artes Visuais, a cada semestre uma turma com 30 alunos ingressa para depois ser dividida nas habilitações. Na Habilitação de Cinema de Animação o número de alunos em cada disciplina fica entre cinco e 15 alunos baseando-nos na média de alunos presentes. Em Cinema de Animação e Artes Digitais uma turma de 40 alunos ingressa ao curso, em uma única entrada anual, para ser dividida em três percursos resultando em um número muito maior de alunos para utilizar as mesmas salas e equipamentos que o número menor de alunos da Habilitação usa. A carga horária também aumenta para os professores que precisam dar atenção individual aos alunos em quase todas as etapas do processo.

Atualmente, em 2012/1, a disciplina de Ateliê I – Cinema de Animação do CAAD está sendo ofertada pela primeira vez. Diferente da Habilitação, na qual os alunos produzem em grande maioria filmes individuais, foi estabelecida uma proposta para a disciplina: dividir a turma de cerca de 20 alunos em dois grupos. Cada grupo produziria o que na Habilitação corresponde às disciplinas de Ateliê de Cinema de Animação I e II, o roteiro e todo desenvolvimento da concepção visual, de um episódio de 22 minutos de uma mesma série de televisão. Essa proposta foi uma tentativa de superar o problema de uma menor carga horária e um maior número de alunos, mas foi colocada como um exercício para sala de aula e não necessariamente sendo um projeto que os alunos devem dar continuidade nas próximas disciplinas de Ateliê.

Diante da menor carga horária, uma disciplina que é de extrema importância para a produção do curta-metragem do trabalho final dos discentes ser colocada como um exercício resultou num problema para os alunos, que, desistindo da proposta dos episódios, deverão nas próximas disciplinas, em apenas um ano, começar e finalizar sua nova animação.

Obras estão sendo feitas, compras sendo executadas, mas enquanto elas não são concluídas os alunos podem ir se informando, aprendendo *softwares*, conversando com professores e monitores e principalmente com os colegas que já passaram pela experiência de produzir a própria animação e se envolver nas produções de colegas antes de iniciar a produção do próprio curta-metragem.

CONCLUSÃO

Durante meu percurso como aluna da Habilitação de Cinema de Animação do curso de Artes Visuais sempre fui surpreendida pelo medo inicial presente em cada etapa do processo de produção. O medo do desconhecido diante de uma experiência completamente nova. Não conhecia, logo não sabia fazer. A cada etapa perdi muito tempo tentando superar esse medo.

Agora vejo que bastava um pouco de confiança para grande parte do medo desaparecer. Uma conversa com um colega, com um professor, um novo *software* aprendido, basicamente, um novo conhecimento que não só fosse útil durante o processo, mas também me mantivesse motivada, mesmo que por um curto período de tempo até uma nova etapa aparecer.

Agora, já no final do meu curso de graduação, penso que o percurso de cada aluno na área de Cinema de Animação da UFMG pode ser menos sofrido do que eu presenciei e passei.

Não posso me colocar no lugar de todos os alunos, principalmente os do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, um curso novo, ainda em construção e suscetível a mudanças em relação à grade curricular, carga horária, e ainda com certos aspectos indefinidos, como o trabalho conclusão de curso. Mas o que posso fazer é tentar motivar colegas a irem atrás de novos conhecimentos e habilidades.

Nós da Habilitação temos seis semestres (três anos) após o primeiro ano do ciclo básico do curso Artes Visuais, para aprender o máximo possível antes de ingressar no mercado de trabalho. Além de alguns exercícios práticos de animação produzidos durante as disciplinas “Cinema de Animação B” e “Cinema de Animação: Projeto” só temos o nosso curta-metragem produzido durante as disciplinas de Ateliê. Curta-metragem este que, em muitos casos não é finalizado. Em uma profissão em que se preza pela habilidade além do diploma, não temos a oportunidade dentro do curso de utilizar uma grande variedade de técnicas, variedade de estilos visuais.

Os alunos do novo curso já têm uma maior variedade de disciplinas em que aprendem diferentes técnicas. Além da animação 2D tradicional comum aos dois cursos, os alunos do CAAD possuem disciplinas específicas de animação 2D digital, animação 3D e *stop-motion*. Além disso, o CAAD possui nove períodos, uma duração de quatro anos e meio, um semestre a mais que a Habilitação. Em contrapartida, o novo curso ainda está sendo adaptado para suportar a mudança da Habilitação em Cinema de Animação do curso de Artes Visuais para um curso independente.

Na Habilitação, 40 novos alunos ingressavam por semestre e escolhiam entre seis habilitações. Para o CAAD, no qual 40 novos alunos ingressam por ano para escolherem entre três percursos, utilizando a mesma infraestrutura, mesmos equipamentos e, principalmente, compartilhando professores que lecionam em ambos os cursos - enquanto a Habilitação não é encerrada - e ficam sobrecarregados.

Outro fator que chama atenção é a menor carga horária para a produção do curta-metragem durante os ateliês do CAAD, única oportunidade durante o curso em forma de disciplina na qual o aluno tem a oportunidade de colocar em prática com mais profundidade cada etapa de produção. Ter menos tempo para concluir o curta-metragem não é impossível e talvez menos tempo e um ritmo mais corrido seja benéfico para manter os alunos motivados.

Ser “animador” não é uma profissão que exige necessariamente um diploma, uma pessoa pode aprender a animar sozinho. Por isso, o tempo que temos na Universidade como alunos na área de Cinema de Animação deve ser aproveitado da melhor forma possível. Não esperar um exercício ser pedido pelo professor é um passo importante para aprendermos novas habilidades imprescindíveis para a produção com qualidade do trabalho final.

Com as informações presentes nas ementas das disciplinas e na grade curricular dos cursos é possível observar o que será pedido em cada etapa, antes que ela aconteça. E sabendo que ao final do curso o aluno precisa ter um curta de animação finalizado, é possível se preparar de maneira coerente. Se envolver em projetos de colegas em disciplinas mais avançadas, se envolver em projetos disponíveis através de bolsas, projetos de pesquisa, monitoria, são maneiras de aprender e colocar em prática conhecimentos necessários para a produção do trabalho final antes que ela aconteça.

Infelizmente, nem todos os alunos podem participar de projetos além do horário disponível para o próprio curso, mas esses alunos podem se preparar conversando com colegas, professores, lendo livros, assistindo tutoriais na internet. As possibilidades são muitas.

Durante meu percurso na Universidade e produção dos meus trabalhos finais (tanto esta monografia quanto meu curta-metragem), colegas e professores me ajudaram quando precisei e me incentivaram quando mostrei interesse. A maioria dos alunos e ex-alunos está disposta a compartilhar o conhecimento adquirido durante o curso, pessoas que já passaram pelas dificuldades encontradas durante a produção do curta-metragem e tiveram sucesso, ou nem tanto sucesso assim, mas que de todo modo servem de exemplo do que devemos ou não fazer durante nosso próprio trabalho.

Muitas mudanças ainda são necessárias na Área de Cinema de Animação da Escola de Belas Artes para que a transição da Habilitação para o novo curso seja estabelecida com tranquilidade. Enquanto as mudanças não ocorrem, cabe aos alunos se envolverem, se informarem sobre os assuntos que acharem relevantes e se prepararem para o que desejam conquistar. Assim podem acompanhar e influenciar essas mudanças.

REFERÊNCIAS

a) Livros

1. BRINKMANN, Ron. The art and science of digital compositing. San Diego: Morgan Kaufmann, c1999. 364p.
2. FALCÃO, Antônio Rebouças... [et al]; BRUZZO, Cristina. Lições com cinema: *Animação*. Vol. 4. São Paulo FDE, 1996. 254 p.
3. CULHANE, Shamus. Animation: From Script to Screen. 1a. edição. Nova York: St. Martin's Griffin, 1988. 336p.
4. LEONE, Eduardo. Reflexões sobre a montagem cinematográfica. Edição e seleção de textos de Érika Savernini e Heitor Capuzzo. Belo Horizonte: Editora UFMG. Laboratório Multimídia da Escola de Belas Artes da UFMG. Editora UFMG, 2005. 271p.
5. WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. Producing Animation. 2.ed. Oxford: Focal Press, 2011. 368p.

b) Artigos ou arquivos digitais

1. Arquivo digital do Projeto Pedagógico do Curso de Graduação em Artes Visuais fornecido pelo Colegiado desse mesmo curso.
2. EBA. Ementas das disciplinas obrigatórias do Curso de Artes Visuais. Arquivo em PDF. Disponível em: <<http://www.eba.ufmg.br/acontece/2007/20071205-ementas-artes-visuais-01.pdf>>. Acesso em 02 de maio de 2012.
3. Arquivo em PDF. Disponível em: <<http://eba.ufmg.br/graduacao/Cinema-e-Artes-Digitais/20090709-Grade-Curricular.pdf>>. Acesso em 02 de maio de 2012.
4. Arquivo em PDF. Disponível em: <<http://eba.ufmg.br/graduacao/Cinema-e-Artes-Digitais/20090709-Ementario.pdf>>. Acesso em 02 de maio de 2012.
5. Arquivo em PDF. Disponível em: <<http://eba.ufmg.br/graduacao/Cinema-e-Artes-Digitais/20090204-Projeto-do-curso-de-cinema.pdf>>. Acesso em 02 de maio de 2012.

c) Monografias e Dissertações

1. ESPINDULA, Arttur Ricardo de Araújo. Pré-visualização de animação tridimensional digital. 2007. 150 f. : Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.
2. SOUZA, Antônio César Fialho de. Desvendando a metodologia da animação clássica : a arte do desenho animado como empreendimento industrial. 2005. 178, [16] f. : Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.
3. TEIXEIRA, Julio César Duarte. Reflexões sobre o curso de Artes Visuais com habilitação em Cinema de Animação da EBA/UFMG. 2011. 35

d) Sítios

1. Como formatar seu roteiro. Disponível em: <<http://www.films.com.br/intro.htm>>. Acesso em 04 de junho de 2012.
2. Decreto Nº 6.096, de 24 de abril de 2007. <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2007/decreto/d6096.htm>.
3. Formato de roteiro Master Scene. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/7391125/Formato-de-Roteiro-Master-Scene>>. Acesso em 04 de junho de 2012.
4. Lei 8401. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8401.htm>. Acesso em 04 de junho de 2012.
5. Medida Provisória 2228-1. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/mpv/2228-1.htm>. Acesso em 04 de junho de 2012.
6. Mídias na educação: <<http://midiasnaeducacao-joanirse.blogspot.com.br/2009/05/guia-de-layout-master-scenes.html>>. Acesso em 04 de junho de 2012.
7. Programas das disciplinas da habilitação em cinema de animação do curso de Artes Visuais. Disponível em: <<http://colegiadoaveba.wordpress.com/category/habilitacao-em-cinema-de-animacao/>>. Acesso em 08 de maio de 2012.

GLOSSÁRIO

Glossário baseado no livro “Coletânea lições com cinema: animação 4” de Antônio Rebouças Falcão e Cristina Bruzzo

2D – Captação de imagens em duas dimensões, ou desenhadas no próprio computador, de forma plana e programadas para gerar movimento.

3D – Síntese de imagens em três dimensões através de modelos matemáticos tridimensionais com a memória do computador, e depois animadas.

Acetato – Em inglês, *cel*. Suporte de material não-inflamável, transparente, em que são copiados os desenhos.

Animação em ciclo – É o movimento que se repete em tempos, isto é, seu começo coincide com seu fim. É característico dos brinquedos óticos, mas pode também ocorrer nos filmes de animação.

Animação rafiada – Esboços dos movimentos principais de uma figura.

Character design – integrante do *concept art*, é o desenvolvimento visual de um personagem. São feitos testes de como o personagem pode parecer e estes testes precisam considerar a facilidade de reprodução, o tempo gasto para o personagem ser reproduzido em cada fotograma e, principalmente, se ele atende às demandas das ações que lhes são solicitadas no roteiro.

Concept art – é todo o trabalho de desenvolvimento visual para o filme. Ela abrange desde personagens, cenários e objetos cenográficos. Um dos intuitos da *concept art* é fazer com que o filme possua uma característica visual fácil de ser entendida e assimilada e que esta característica possa ser forte o suficiente para que saibamos que o personagem e o cenário integram o mesmo filme.

Flip-book – Animação simples feita através de sucessivos desenhos aplicados às bordas exteriores de um bloco de folhas encadernado. Ao se soltar rapidamente folha a folha do bloco preso aos dedos, tem-se a ilusão de ver os movimentos das figuras desenhadas.

Fotograma – Cada uma das unidades de imagem deve atingir a retina durante uma pequena fração de segundo (1/16), a fim de que o fenômeno da persistência retiniana possa permitir a ilusão de movimento, Em vídeo, essas unidades são chamadas de fotograma, ou em inglês *frame*.

Held cels – Elementos de um mesmo personagem que são separados e ficam estáticos quando não há a necessidade do movimento, um exemplo seria um personagem que só move o braço, seu corpo pode ser uma *held cel*.

Interpolação – Atribui-se a um elemento valores de posição, rotação e escala que são posteriormente modificados em outro ponto na *timeline*. O computador, através desses dados, calcula e cria movimento para o elemento.

Layout - Projeto de uma cena que a mostra em seu conjunto, revelando ao mesmo tempo ação,

personagens, fundo, cores, camadas de acetato e movimento de câmera.

Master Scenes – Uma, entre muitas outras formas, de se formatar roteiro para o cinema ou TV.

Persistência retiniana – é o fenômeno pelo qual uma imagem vista permanece algum tempo (1/16 de segundo) na retina. Nesse intervalo outra imagem pode se sobrepor à primeira.

Pixilation – Técnica que consiste na filmagem quadro a quadro de poses de atores, produzindo um curioso efeito de animação criando uma ilusão de animação de bonecos, mas com filmagem de pessoas.

Pose chave – Desenho para posterior animação das principais posições de um movimento (a inicial, a do meio e a final, por exemplo).

Quadro a quadro – Um dos processos básicos da filmagem de animação. Consiste no registro cinematográfico de cada um dos desenhos ou imagens (objetos, bonecos etc.), fotograma por fotograma, que representam a sucessão das posições daquilo que parecerá mover-se na projeção. Por exemplo: 16 ou 24 quadros para cada segundo de movimento, registrados pacientemente um a um.

Scanner – Equipamento que digitaliza imagens e as armazena sob a forma de um arquivo que pode ser incorporado a textos, gerados por processadores de textos e *layouts* de páginas. Transforma ilustrações e desenhos em imagens na tela do computador para posterior impressão em papel ou utilização digital.

Stop-motion – Técnica de animação que consiste na filmagem quadro a quadro de bonecos e objetos prévia e sucessivamente arrumados, Ao se rodar o filme em 24 fotogramas por segundo, cria-se a ilusão de que eles se movem.

Storyboard – Plano ou conjunto de ilustrações mostrando em sequência a ação e os esboços de *layouts* de um filme animado.

Sweat-box – Quadro onde se projeta a fotografia da cena logo que o animador e sua equipa a concluem.

Timeline – “Linha do tempo”. Representação dos fotogramas distribuídos no tempo da animação.

Timing – O estudo detalhado do tempo para determinar o número de imagens utilizado em um movimento calculando-se assim o tempo da ação desejado.

Timecode – foi criado visando a facilitar a localização exata de quaisquer cenas de um filme. Ele possui padrões diferenciados de formatos de medição de tempo com base nos fotogramas e em unidades de comprimento (hora, minutos, segundos), que possibilitam a exata identificação do tempo através do uso de unidades internacionais.

ANEXO A

Plano de Curso das disciplinas de Ateliês do Curso de Artes Visuais com Habilitação em Cinema de Animação.

FONTE: Escola de Belas Artes da UFMG. Arquivo em PDF. Disponível em: <<http://www.eba.ufmg.br/acontece/2007/20071205-ementas-artes-visuais-01.pdf>>. Acesso em 09 de maio de 2012.

ATELIÊ DE CINEMA DE ANIMAÇÃO II (REALIZAÇÃO)

PROGRAMA DE DISCIPLINA

DISCIPLINA: Ateliê de cinema de animação II (Realização)

CÓDIGO DA DISCIPLINA: FTC075

CARGA HORÁRIA: 225h/s **CRÉDITOS:** 15

DEPARTAMENTO OFERTANTE: Departamento de Fotografia, Teatro e Cinema

TIPO: Obrigatória

EMENTA: Desenvolvimento dos processos de produção em Animação , com ênfase na Bidimensionalidade

OBJETIVOS

Desenvolver o projeto final da habilitação em cinema de animação, com uso de uma das técnicas de animação

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Aulas teóricas, exibição de filmes leituras de textos discussões e exercícios práticos em sala de aula

PROGRAMA

Movimento de Personagens com animação secundária

Fórmulas do cartoon: Mudanças de expressões faciais e gestuais

Diálogo e atuação: personagens em sincronia labial

Animação assistente: técnicas de clean-up

Análise comparativa de exemplos dos cartoons

Exercícios em animação 2D

Realização de cenas do filme final de graduação

(disciplina: Ateliê de cinema de animação II – realização)

PROGRAMA DE DISCIPLINA

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

CULHAME, Shamus. *Animation from Script to Screen*. London: Columbus Books Limited, 1989

FIALHO, Antônio. *Desvendando a metodologia da animação clássica*. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2005(Dissertação, Mestrado em Artes)

LUCENA JR., Alberto. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2002

LAYBOURNE, Kit. *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking – From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation*. New York, Three Rivers Press, 1998.

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

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

ADAMSON, Joe. *Tex Avery – king of cartoons*. New York: Da Capo, 1975

BRENDAZZI, Giannalberto . *Cartoons – one hundred years of cinema animation*. Indianapolis: Indiana University /press, 1996

BLAIR, Preston. *Cartoon Animation*. Laguna Hills: Walter Foster Publishing, Inc., 1994

CABARGA, Leslie. *The Fleischer Story*. New York: Da Capo, 1988

CRAFTON, Donald. *Before Mickey: the animated film- 1998-1928*. Chicago: Chicago Press, 1993

MALTIN, Leonard. *Of mice and magic: a history of american cartoons*. New York: Plume, 1987

MERRITT, Russel & KAUFMAN, J.B. *Walt in wonderland- the silent films of Walt Disney*. Johns Hopkins: Baltimore, 2000

MUYBRIDGE, Eadward. *Animals in motion*. New York: Dover Publications, Inc., 1995

MUYBRIDGE, Eadward. *The human figure in motion*. New York: Dover Publications, Inc., 1955

WITHE, Tony. *The Animator's Workbook*. New York: Watson- Guptill Publications, 1986

WILLIAMS, Richard. *The animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber Limited, 2001

PROGRAMA DE DISCIPLINA

WRITAKER, Harold & HALAS, John. *Timing for Animation*. London: Focal Press, 1981

ATELIÊ DE CINEMA III (REALIZAÇÃO)

PROGRAMA DE DISCIPLINA

DISCIPLINA: Ateliê de cinema III (Realização)

CÓDIGO DA DISCIPLINA: FTC076

CARGA HORÁRIA: 225 h/s **CRÉDITOS:** 15

DEPARTAMENTO OFERTANTE: Departamento de Fotografia, Teatro e Cinema

TIPO: Obrigatória

EMENTA: Desenvolvimento dos processos de produção em Animação, com ênfase na tridimensionalidade

OBJETIVOS

Dar continuidade ao projeto desenvolvido nos Ateliês I e II, conforme a técnica de animação escolhida

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Exibição de filmes, discussões e exercícios práticos em sala de aula

PROGRAMA

Modelagem

Materiais e texturização

Iluminação

Câmera

Controles de animação

Introdução a efeitos especiais(3D) e pós-produção

Especificidades de animação 3D

PROGRAMA DE DISCIPLINA

Análise comparativa de exemplos de animação 3D analógicas e digitais

Exercícios em animação 3D

Realização de cenas do filme final da graduação

(disciplina: *Ateliê de cinema de animação III – realização*)

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

AZEVEDO, Eduardo. *Computação Gráfica- Teoria e Prática*. São Paulo: Campus, 2003

BECKMANN, Patrícia & YOUNG, Phill. *Character Animation with Maya 6*.U.S.A.: Delmar Learning, 2004

MUYBRIDGE, Eadward. *Animals in Motion*. New York: Dover Publications, Inc.,1955

MUYBRIDGE, Eadward. *The Human Figure in Motion*. New York: Dover Publications, Inc., 1955

OSIPA, Jason. *Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done Right*. U.S.A.: Sybex Books, 2003

PETTIGREW, Neil. *The stop- motion filmography*. McFarland: Jefferson, 1999

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

BARRET, Fox. *3ds Max 6 Animation*. São Paulo: Ciência Moderna, 2004

BECKAMANN, Patrícia & WELLS, Scott. *Exploring 3D Modeling with Maya 6*.U.S.A.: Delmar Learning, 2004.

BRENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons- one hundred years of cinema animation*. Indianapolis: Indiana University Press, 1996

BIRN, Jeremy. *Digital Lighting & Rendering*. U.S.A.: Pearson Education, 2000

BLAIR, Preston. *Cartoon Animation*. Laguna Hills, Walter Foster Publishing, Inc. 1994

CULHAME, Shamus. *Animation from Script to Screen*. London: Columbus Books Limited, 1989

DONNER, Hans. *Hans Donner e seu universo*. São Paulo: Escala, 1996

LASSETER, John e DALY, Steve. *Toy story: The art and making of an animated film*. New York: Hyperion,1996

LUCENA JR., Alberto. *Arte da Animação : técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2002

PROGRAMA DE DISCIPLINA

- MAESTRI, George. *Digital Character Animation 2, Volume I: Essential Techniques*. U.S.A.: Person Education, 1999
- MAESTRI, George. *Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques*. U.S.A.: Person Education, 1999
- OSIPA, Jason. *Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done Right*. U.S.A.: Sybex Books, 2003
- RICKITT, Richard. *Special Effects: the history and technique*. New York: Billboard, 2000
- SMITH, Tomas G. *Industrial light & Magic: The art of Special Effects*. New York: Ballantine, 1986
- THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. *Disney Animation – The illusion of life*. New York: Frirst Hyperion Edition, 1981
- VAZ, Mark Cotta & DUGNAN, Patricia Rose. *Industrial Light & Magic: into the digital realm*. New York: Ballantine, 1996
- WITHE, Tony. *The Animator's Workbook*. New York: Watson – Guptill Publications, 1986
- WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber limited, 2001
- WHITAKER, Harold & HALAS, John. *Timing for Animation*. London: Focal Press, 1981

ATELIÊ DE CINEMA DE ANIMAÇÃO IV (MONTAGEM E FINALIZAÇÃO)

PROGRAMA DE DISCIPLINA

DISCIPLINA: Ateliê de Cinema de Animação IV (Montagem e finalização)

CÓDIGO DA DISCIPLINA: FTC077

CARGA HORÁRIA: 150 h/s **CRÉDITOS:** 10

DEPARTAMENTO OFERTANTE: Departamento de Fotografia, Teatro e Cinema

PROGRAMA DE DISCIPLINA

TIPO: Obrigatória

EMENTA: Teorias e técnicas da montagem como construção narrativa. Finalização e pós-produção

OBJETIVO

Capacitar o aluno para a finalização de um filme curto de animação.

PROCEDIMENTOS DIDATICOS

Elaboração de projetos técnicos de captação. Noções técnicas práticas de edição, sonorização e finalização de filmes. Análise de filmes. Exercícios práticos. Manipulação de equipamentos afins.

PROGRAMA

Edição de imagens

Articulações: imagem e som

Montagem sonora

Transições entre seqüências

Composição de efeitos especiais

Processos de finalização

Pós-produção

(disciplina:Ateliê IV(Montagem e finalização))

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. *Arte da Animação*. São Paulo, Editora SENAC, 2002

BURCH, Noel. *Práxis do cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1992

LAYBOURNE, Kit. *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking- From Flip-Books to Sound Cartons to 3-D Animation*. New York: Three Rivers Press,1998.

NOAKE, Roger. *Animation: a guide to animated film techniques*. London: McDonald & Co., 1988

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival kit: A manual of Methods, Principles and Formulas for Classical Animation, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. London: Faber and Faber Limited, 2001

Bibliografia Complementar:

PROGRAMA DE DISCIPLINA

- EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990
- EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990
- HOLLYN, Norman. *The Filme Ending Room Handbook*. Hollywood: Lone Eagle, 1999
- LAWSON, John Howard. *O processo de criação no cinema*. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1967
- LEONE, Eduardo & MOURÃO, Maria Dora. *Cinema e montagem*. São Paulo: Ática, 1987
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 1990
- MORENO, Antônio. *A experiência brasileira no cinema de animação*. Rio de Janeiro: Artenova/ Embrafilme, 1978
- MURCH, Walter. *Num piscar de olhos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004
- PUDOVKIN, Vsevolod. *Argumento e realização*. Lisboa: Arcádia, 1961
- REINSZ, Karel & MILLAR, Gavin. *A técnica da montagem cinematográfica*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978
- WHITE, Tony. *The Animator's Workbook*. New York: Watson-Guption Publications, 1986
- Winder, Catherine & DOWLATABADI, Zahra. *Producing Animation*. Woburn: Focal Press, 2001
- WRIGHT, Steve. *Digital compositing for Film and Video*. Burlington: Focal Press, 2002
- WRITAKER, Harold & HALAS, John. *Timing for Animation*. London: Focal Press, 1981

ANEXO B

Questionários dos alunos que já passaram pela disciplina de Ateliê de Cinema de Animação IV

1. **Você fez um orçamento para seu filme? Você sabe quanto gastou com ele? Você ficou dentro do seu orçamento?**
2. **Você ficou em dia com seu cronograma?**
3. **Quantas pessoas trabalharam na pós-produção do seu filme? Era esse o número de pessoas que estava previsto no projeto desde o início?**
4. **Quais são os *softwares* que você utilizou para a finalização do seu filme? Eram esses que você planejava utilizar desde o início? Você já sabia utilizar esses *softwares* ou precisou aprender durante o ateliê IV?**
5. **Qual foi sua maior dificuldade para finalizar o filme?**

Respostas:

Nome: **Luhan Dias**

Filme: A menina dos meus sonhos

1. Não fiz orçamento algum... Não tinha muita noção de quanto custaria um curta-metragem de 10 minutos. Bom, sem contar o trabalho que meus amigos e eu destinamos ao filme (que considero trabalho voluntário), provavelmente gastei uns três mil reais nesse filme. Se formos contar esses trabalhos e os prejuízos por não ter tempo disponível para trabalhar em outras coisas eu calcularia uns 20 a 25 mil [reais].

2. Fiz vários cronogramas durante a produção... Em todos fiquei um pouco atrasado... o filme teve um atraso de seis meses. Um agravante foi que quando estava prestes a finalizar o processo de animação resolvi colorir o filme. Ele foi pensado inicialmente para ter uma estética de *pencil test* (em escala de cinzas), e isso precisou de um novo cronograma e de seis meses mais de prazo... Me forçou a montar uma equipe de coloristas compromissados com o cronograma, o que não foi preciso no processo de animação, que fiz sozinho.

3. Nove pessoas trabalharam na colorização do filme, cada um coloria quantos planos podia. Definitivamente não havia imaginado tanta gente trabalhando no filme... Por sorte vários amigos que acreditavam nesta produção resolveram "embarcar" nessa etapa comigo, me mostrando o que era óbvio mas que negava a admitir: animação é um trabalho coletivo. Tinha imaginado inicialmente apenas a contratação do um músico para a trilha sonora e ser ajudado por uma pessoa na edição final, o que de fato aconteceu.

4. Utilizei o GIMP, Photoshop, e Toon Boom para colorir os planos da animação. Comecei com o

GIMP e a equipe trabalhou com o Photoshop... Posteriormente trabalhamos no Toombom por perceber uma série de facilidades. Utilizei o GIMP para a colorização dos cenários. Na edição utilizei o [Sony] Vegas (pela facilidade de sincronizar o som [com a imagem]) e [Adobe] After Effects, foi usado também para sincronizar o som o Adobe Audition. Na edição final utilizei o Adobe Premiere. Não fazia a menor ideia de quais *softwares* precisaria para finalizar o curta... Comecei o filme fazendo apenas o que sabia: animação tradicional 2D. Precisei aprender a trabalhar com os *software* durante o Ateliê de Cinema de Animação IV, mas não foi especificamente na aula... A escola não tinha a maior parte dos *softwares* em suas máquinas e eu não tinha notebook, então aprendi mais com a ajuda dos amigos e de tutoriais.

5. Não houve dificuldade real durante a produção... Apenas um processo de aprendizagem em que me deparava com algum problema e tentava achar a melhor forma de solucioná-lo. Talvez um problema que não havia pensado tenha sido a dificuldade de renderizar de um filme de 14 minutos... isso tomou uns três a quatro dias de tentativas... O resto foi só focar no cronograma e fazer os sacrifícios necessários para terminar a produção, afinal ninguém falou que seria fácil (muito pelo contrário)!

Nome: **Edgar Paiva**

Filme: 2004

1. Olha, não cheguei a fazer nenhum orçamento escrito e nada formalizado, mas sempre pensava sim em quanto ia gastar. Os cálculos que eu fazia eram com relação à quantidade de papéis em média que iria gastar e lápis. Felizmente, consegui equipamentos emprestados - inclusive com a escola. Alguns detalhes eram inclusos, como passagens de ônibus das filmagens e detalhes assim. Todo o pessoal que trabalhou no filme não cobrou nada. Ou seja, foi tudo na base da "camaradagem". Sendo assim, entre material de consumo como lápis e papel, incluindo alguns DVDs, material para salvar arquivos digitais, calculo ter gastado cerca de 300, 350 reais, não contando, obviamente, gastos como energia elétrica e coisas deste tipo.

2. Não e sim. No início da produção é sempre muito difícil se manter no cronograma. Tudo é aprendido e, nas condições que fazemos os filmes na escola, isso tem de ser previsto, creio eu. Mas, no segundo ano de produção, o estudante/animador adquire a experiência necessária para prever quanto tempo irá demorar para fazer cada cena, sem contar que o trabalho vai ficando cada vez mais instintivo e de mais rápida resolução. Pensando dessa maneira, quando a produção foi chegando a seu fim, eu ia conseguindo cada vez mais me adequar ao cronograma, por incrível que pareça. Terminei o filme três dias antes do previsto no cronograma.

3. Muitas. Se você considerar o som como pós produção, foram 15 pessoas que trabalharam. A maioria, 12, foi na parte de colorização. No total, participaram diretamente da produção 18

peças, entre compositor, figurinista, roteirista e cinegrafista. E, não sei se era esse o número de pessoas que esperava. Quando comecei, sempre contei que iria precisar de ajuda, principalmente na parte da finalização. No início da produção, acreditei que iria chegar nesta etapa antes do esperado, mas no meio do projeto percebi que iria chegar "em cima da hora". Então, quando chegou o momento em que tinha que realmente organizar a produção, pensando já na finalização do filme, fui fazendo contatos informais com os colegas da Belas Artes para saber se eles estariam disponíveis para me ajudar. Não me lembro de ter feito tantos contatos, o que me deixa feliz, pois graças a essas pessoas, consegui manter o cronograma no tempo correto.

4. Eu utilizei basicamente o [Adobe] After Effects, [Adobe] Photoshop, NUKE e [Sony] Vegas. Entre eles, apenas o NUKE que eu ainda não conhecia, e não planejava usar desde o início. Eu aprendi cerca de três semanas antes de entregar o filme. Hamilton, que foi o supervisor de pós-produção, em um dia, conseguiu me explicar as ferramentas que teria que utilizar para melhor finalizar o filme.

5. Confesso que foi a parte psicológica e nem tanto técnica. Sempre confiei muito nas pessoas que trabalhavam no filme e isso me dava um conforto, mas, em determinados momentos, acreditava que não conseguiria terminar no tempo certo as demandas do dia/semana. Felizmente, com concentração, paciência e organização, conseguia administrar o que ia pra cada pessoa e demandar as tarifas que eram necessárias. Em determinado momento, eu não conseguia trabalhar diretamente no filme, pois tinha que organizar todo o material que saía/voltava do pessoal da pós. Além, é claro, do medo de não conseguir utilizar um *software* novo pra mim de maneira hábil em um tempo muito curto..!

Nome: **Mateus Soares de Souza Lima**

Filme: Falling in Love

1. Não. Mas gastei menos de 500 reais. Não acredito no filme de graduação como um elemento separado dos outros trabalhos de faculdade que requer um orçamento extra. O gasto desta produção já é algo previsto, e a parte que teria um alto custo, que seriam os equipamentos, foram comprados ao longo do curso não tendo um gasto elevado de apenas uma vez.

2. Não. Tive problemas de saúde durante a produção do filme e problemas relacionados a uma falta de planejamento em alguns pontos que me fizeram gastar um tempo maior na produção.

3. Quando atrasei meu filme no semestre anterior a minha graduação percebi que não teria condições de terminá-lo e preferi abdicar do meu filme naquele semestre para ajudar as pessoas que tinham condições de terminar o filme, mas estavam com o prazo apertado. Por isso, contava com a ajuda deles em retorno.

4. CTP, Sony Vegas e Adobe After Effects. Apenas não sei qual foi o programa utilizado para o áudio que foi o maior problema que tive no filme. Como as pessoas que eu esperava que produzissem a música não puderam [fazê-la] na época, contei com a ajuda de um amigo que gravou na semana de entrega um áudio em casa com um violão. Sabia a parte essencial de montagem e correções e contei com ajuda dos meus colegas nas partes mais técnicas.

5. Falta de planejamento (*character design, concept art, storyboard*). Quando comecei a animar o filme ainda não tinha totalmente definido o design dos personagens que foi algo que os professores sempre falavam para eu deixar para depois e focar no *storyboard* e *animático*. Por causa disso cheguei a jogar duas cenas fora porque os personagens mudaram o traço. Falta de conhecimento na área de produção de música e áudio que poderia ser corrigida com uma parceria entre a Escola de Música e a Belas Artes. Talvez até através de projetos de bolsa dentro da Belas Artes oferecidos aos alunos de música que ficariam disponíveis para compor o áudio daqueles alunos que necessitarem. Considero a parte escrita do TCC de animação uma parte que agrega bastante valor ao curso, mas a realização deste em paralelo ao filme é algo que causa bastante atraso nos dois. Talvez acrescentar um semestre a mais na graduação e separar estes dois trabalhos seja o mais indicado.

ANEXO C

Questionário para os professores da Habilitação em Cinema de Animação do curso de Artes Visuais.

1. - Quais são as exigências para que o aluno chegue à sua disciplina sem estar atrasado no cronograma?

2. Quais as etapas do processo da produção o aluno deve finalizar na sua disciplina?

3. Qual a maior dificuldade que você vê os alunos tendo na sua disciplina?

Respostas:

Prof. Carlos Falci

Disciplina: Ateliê de Cinema de Animação I

1. Como ela é a primeira disciplina dos ateliers, não sei exatamente qual é o pré-requisito para ela, porque nunca tive acesso ao projeto do curso¹⁶, e não me informaram se havia alguma disciplina como pré-requisito. Assim, não sei quais as exigências para o aluno não chegar atrasado no cronograma, mas acho que não há exigências, nesse sentido;

2. O aluno deve finalizar o roteiro do seu curta[-metragem], já no formato *Master Scenes*, que é um formato usual para cinema. Antes de fazer o roteiro, os alunos fazem alguns exercícios de produção de sinopse e roteiro, a partir de ideias sugeridas, para que eles possam praticar o formato, aprender a evitar erros comuns; as formas clássicas de roteiro etc. Depois disso, eles vão trabalhar o roteiro do seu curta. Isso implica ainda trabalhar o argumento, a sinopse, e várias versões do roteiro, até que ele seja finalizado. Isso implica ainda em editar o roteiro no formato, já ter previsto o áudio e todos os elementos básicos do roteiro. Quando é possível, os alunos começam a fazer o *storyboard*.

3. As maiores dificuldades foram definir o argumento dos roteiros. Na maior parte dos casos, os alunos chegam com estudos de personagem e procuram "encaixar" uma história no personagem, o que termina por dificultar a percepção de que a história pode ser construída de várias maneiras. Além disso, os alunos tem muita dificuldade de desenvolver a escrita do roteiro propriamente dita, uma vez que já chegam com ideias visuais formatadas e se mostram resistentes a trabalhar, por exemplo, baseados só na força das imagens. Bom, acho que é isso.

¹⁶ O Plano Pedagógico foi "re-criado" apenas em 2012 em vista à visita do MEC para avaliar o curso de AV/Habilitação.

Prof. Dr. Maurício Gino

Disciplina: Ateliê de Cinema de Animação III

1. O Ateliê de Cinema de Animação III é uma sequência do II, onde os alunos trabalham a pré-visualização do filme de conclusão de curso. Portanto, espera-se que os alunos cheguem ao Ateliê III com o animático concluído e sem pendências na definição da narrativa do filme. Além disso, os personagens já deverão estar definidos, assim como os cenários e a técnica a ser trabalhada.

2. Cada filme é um processo diferente. Por isso, costumamos padronizar a disciplina pela técnica mais trabalhada pelos alunos nos filmes de conclusão de curso, que é a animação tradicional em 2D. Neste caso, espera-se que o aluno termine a disciplina com o filme completamente animado, ficando as etapas de *clean-up*, arte final, composição e edição para o semestre seguinte (Ateliê IV). Assim, iniciamos o Ateliê III pedindo que os alunos façam um cronograma da animação baseado no animático que já têm pronto. Além disso, eles fazem uma diagramação do filme, onde definem o *layout* de cada plano individualmente, pensando dentre outras coisas na atuação dos personagens, no cenário, nos movimentos de câmera, na composição de camadas, etc. Somente a partir daí é que eles vão realmente animar. Mas como disse antes, este é um esquema padrão, que pode variar em função da técnica escolhida pelo aluno. Assim, se a opção for pelo stop motion, por exemplo, temos que privilegiar a modelagem no Ateliê III, uma vez que a animação só acontecerá no momento do registro das imagens. Esta situação é similar também para a animação 3D digital, onde os alunos trabalharão inicialmente com a modelagem e preparação estrutural dos personagens. Outras técnicas são planejadas caso a caso com os alunos no Ateliê III.

3. A maior dificuldade está associada à vontade dos alunos em realizar filmes longos que não cabem no prazo que dispomos no curso. Além disso, os alunos de Artes Visuais tendem a realizar trabalhos individualmente, o que faz com que tenham que produzir tudo solitariamente, desde o roteiro à finalização, passando necessariamente pelas etapas de animação e sonorização do filme. Em muitos casos, acabam abandonando projetos interessantes e se associando a outros alunos para conseguirem se formar, mas geralmente isso se dá mais por oportunismo do que por um real interesse por esse novo projeto.

Prof. Simon Brethé

Disciplina: Ateliê de Cinema de Animação III

1. Uma das coisas que exijo em qualquer disciplina minha é, acima de tudo, organização da produção. No caso dos ateliês acho extremamente importante que o aluno cumpra as etapas nos prazos da disciplina. Porque se ele atrasa no início do processo ele tende a levar esse atraso para o resto da produção como um efeito dominó. Por isso exijo que as etapas do ateliê anterior estejam resolvidas. Além do mais, a disciplina na produção é uma exigência de mercado. É isso que o aluno vai encontrar lá fora. Em hipótese alguma deixo o aluno sem orientação, uma explicação de uma etapa que ficou atrasado. Procuro aliar as orientações com um pouco de característica de mercado.

Outra coisa importante que quero dos alunos é a elaboração de um cronograma, para que ele possa acompanhar o ritmo da produção, ou seja, se o aluno está cumprindo ou não o seu próprio cronograma.

2. Acho eu que o processo devia ser dividido em:

Atelier 01 - Etapa 1 (Elaboração da ideia ao formato do roteiro, pesquisa para o filme, estudos de personagens, cenários, personagens, elementos gerais do filme, tipografias)

Atelier 02 - Etapa 2 (Produção do *Storyboard*, animático e primeira trilha sonora);

Atelier 03 - Etapa 3 (Layout, a animação total)

Atelier 04 - Etapa 4 (Finalização, *cleanup*, cor, efeitos, som final, edição)

No caso da minha disciplina de ATIII - eles devem apresentar toda a animação, ou seja, o animático com todas as cenas já animadas em *pencil-test*.

3. Alunos que chegam sem ter aprendido etapas anteriores importantes para a continuidade do processo. Por exemplo, alunos que deviam começar a planejar e animar, contudo nem fizeram o design de personagem, cenários etc., mas com animático pronto.

Outro problema é que muitos alunos não percebem ou simplesmente não sabem a grandeza de fazer um filme e não se preocupam muito em cumprir as etapas da melhor forma possível e as vezes percebem tarde demais.

Prof. Virgílio Vasconcelos

Disciplina: Ateliê de Cinema de Animação IV

1. O Ateliê IV tem como foco a composição e pós-produção dos filmes dos alunos. Devido às particularidades de cada técnica a ser usada, os estágios de produção costumam ter exigências

diferentes. Para filmes na técnica de *stop-motion*, por exemplo, o processo de registro do movimento é um dos últimos - após todo o processo de criação de cenários e bonecos realizado até o Ateliê III. Para filmes em animação 2D tradicional, espera-se que o filme tenha todo o movimento criado até o Ateliê III para prosseguir com as etapas de finalização, colorização e pós-produção no Ateliê IV. Para filmes na técnica 3D Digital, as exigências são mais semelhantes às dos filmes em *stop-motion*. Filmes em técnicas como Pixilation ou recortes digitais também possuem particularidades específicas e, por isso, acredito não ser possível aplicar uma regra única para abrigar todos os filmes.

2. Novamente em relação às diferentes técnicas, as etapas variam de acordo com as particularidades de cada projeto. De modo geral, espera-se um estágio avançado da produção do filme em que serão abordadas as características visuais finais do projeto. Etapas como a elaboração do design de personagens e *storyboard*, por exemplo, já devem ter sido definidas em Ateliês anteriores.

No quarto Ateliê, desconsiderando-se as particularidades de cada técnica, os alunos terão o produto final de seus filmes. As cores, arte-final, efeitos visuais e especiais e autorização de DVD (com respectiva capa e créditos) serão finalizados neste Ateliê.

3. De certo modo, vejo que as etapas de pós-produção costumam ser subestimadas quanto ao tempo necessário para sua execução. Ao tomar como exemplo a técnica 2D tradicional em papel, costuma-se acreditar que o filme - por já ter o movimento das cenas totalmente criado ao fim do Ateliê III - será menos exigente nas etapas seguintes. Acredito que a falta de disciplinas específicas para tratar de assuntos particulares de cada técnica e outros, como pós-produção, efeitos, criação de cenários e personagens para o curso de Artes Visuais: Habilitação em Cinema pode ser uma das causas. Caso seja, acredito que ela foi parcialmente resolvida para o curso de Cinema de Animação e Artes Digitais.

Prof. Arttur Ricardo de Araújo Espindula
Disciplina: Ateliê de Cinema de Animação IV

Quando a gente não tem verba, tem que conviver com aquilo que pode. Em alguns momentos é o caso, por exemplo, trocar o [Adobe] Photoshop pelo GIMP [*GNU Image Manipulation Program*], é trocar o [Adobe] After Effects pelo Blender, mas nem sempre a gente pode fazer isso.

Na hora em que um aluno que traz uma dúvida em um *software* como o After Effects ou no NUKE, que a EBA não tem. Eu tenho que retirar a dúvida dele de forma verbal. Isso é algo que eu poderia mostrar na tela caso tivesse o programa para usar. Isso dificulta o aprendizado. Às vezes o aluno traz um computador que é dele com o *software* funcionando. Só que sobre isso cabe dizer que o aluno precisa ter esse computador. Nem todo mundo pode comprar um notebook, é

responsabilidade minha não concordar em instalar um *software* pirata nos computadores do Laboratório. No laboratório pelo qual sou responsável não há programa ilegal. Se alguém chegar a instalar algum programa ilegal, é sem minha autorização. Isso de não ter o programa de computador demandado é uma dificuldade muito grande. É como pedir que alguém chegue de carro, sem ter um carro, aprender a dirigir sem ter um carro para usar. Como se aprende? Você não pode apenas “dizer”: Ah, você vai passar a marcha apertando a embreagem”. Na prática não é assim que funciona.

A outra dificuldade é que os alunos acham que chegarão à disciplina de Ateliê IV e conseguirão fazer o que não conseguiram em nenhum outro [Ateliê] anterior. É a última disciplina: a que mais exige dos alunos... Eles acham que farão tudo que não fizeram antes; o que não fizeram em um ano e meio, condensado em um semestre. O resultado é o alto índice de reprovação. Na primeira turma que eu peguei dois terços foi reprovada. É você ter nove alunos e só passarem três. Isso é muito sério. É o caso, por exemplo, dos meus colegas, às vezes, colocarem notas baixas para o aluno que não entregou tudo conforme o que eles cobraram. O aluno podendo fazer nas férias, não faz. Esperando fazer quando entrar no semestre. E ele simplesmente não acredita no que nós, professores, falamos o tempo inteiro: que animação dá trabalho, que animação é um trabalho coletivo. É como se o aluno conseguisse achar que é um deus, deus não no sentido divino, mas de achar que vai conseguir realizar tudo quase que por magia em apenas um semestre.

Na disciplina de Ateliê IV a maior dificuldade é a consciência destas situações. Unindo isso à falta de *softwares* nós temos um problema.

Às vezes o aluno não vem para a escola porque aqui não tem o *software* que ele gostaria de utilizar para aplicar as técnicas que ele decidiu usar; as dúvidas então são tiradas verbalmente ou o aluno traz a própria máquina com o programa funcionando. Depois, ele vai para casa, mas quando não consegue fazer uso da explicação que passei [ele] tenta resolver sozinho. Quando não consegue, ele volta. É um vai e vem que prejudica o andamento das atividades.

Os programas de computador que a gente mais precisa, a gente não tem. Tem uma previsão de compra, mas até agora ela não foi concluída. Tem todos os trâmites burocráticos necessários – a gente sabe – que estão sendo seguidos, mas até agora ela não foi concluída. Quando ela se finalizar suprirá parte dessas demandas. Até lá a gente ainda vai passar por essas dificuldades.

Quais são as dificuldades específicas que o aluno tem na sua disciplina?

Os alunos acham que conseguirão aprender o *software*, acham que vão conseguir dominar um programa que nós demandamos dois anos para entender; passamos dez anos nos aperfeiçoando, apanhando, aprendendo com dificuldade, e eles acham que conseguirão fazer o mesmo numa única tarde. Há aluno que acha que sabe utilizar o [Adobe] Photoshop, o GIMP [GNU Image Manipulation Program] porque sabe arrumar um olho vermelho em uma foto. Animação não pede

só isso. Animação pede um grau de conhecimento mais amplo. Muitos desses conhecimentos são específicos e o aluno não percebeu ainda que o filme dele precisa; que interferem até no formato que o filme terá. E conhecimentos que se ele não aprender, ele chegará ao último dia de aula e será reprovado porque não entregará o filme corretamente. Então acaba que aluno acha que esse conhecimento será ensinado na disciplina de Ateliê IV. A escola não é uma escola técnica nesse sentido, somos uma Universidade na qual ensinamos os conceitos e as técnicas que os alunos podem aplicar. Esses conceitos as vezes são gerais. Um conceito do NUKE funciona para o Combustion, funciona para o Blender na parte de *compositing*, mas as vezes eles são muito específicos. O Toonboom é muito próprio para 2D, o Stop Motion Pro é muito próprio para o *stopmotion*, o Blender é muito próprio pra 3D.

Nos ateliês da Habilitação, a tendência é começar, na disciplina de Ateliê I com grande parte da disciplina sendo voltada para a teoria e durante as próximas disciplinas aulas expositivas teóricas vão diminuindo, até chegar à disciplina de Ateliê III, que é quase toda prática. Você acha que isso atrapalha a sua disciplina, uma vez que os alunos chegam já acostumados a apenas produzir e não se interessam pela parte teórica.

Acho que atrapalha no que se refere ao pensamento. Os alunos às vezes acham que a teoria é inútil, isso é muito comum. Eu considero que na animação toda teoria que não tem uma utilidade prática se torna inútil. Tem conceitos e teorias chatas na animação, sim, mas elas podem implicar em aspectos técnicos necessários e muito importantes, mas que no último semestre os alunos não querem parar para aprender, e de repente são inundados com essas informações técnicas. Informações que se não consideradas os impossibilitam de fazerem um número grande de etapas da produção do próprio curta-metragem.

Tem vezes que quando eu pergunto: Qual o codec que você vai utilizar no seu filme? A resposta que ouço é: “Não sei”. Então dou uma aula sobre o assunto, mas o aluno não quer estar na aula para aprender porque considera o assunto chato. O aluno tem que lembrar que animação não é só desenhar, não é só fazer pose chave e outras tantas coisas bacanas. As informações técnicas ou não estão ali para serem úteis e serem respeitadas. Se eu faço uma animação para a TV tenho um formato de tela, para o cinema é outro formato, para celulares outro - e cada celular tem um formato diferente. Essas são exemplos da gama de informações que nós temos. Mas parece que na disciplina de Ateliê III os alunos fazem questão de esquecer que essa demanda existe. E quando chegam ao Ateliê IV, em alguns momentos, acabam por ter que modificar a animação, mudar até o formato. Com isso será necessário fazer outro desenho porque a animação não funcionou no formato novo ou porque o enquadramento precisava ser outro. Estas informações são passadas na disciplina de Ateliê II. Os professores cobram, mas os alunos quando chegam ao último Ateliê dizem que não as aprenderam.

A animação não existe apenas no papel, ela tem que ser registrada em uma mídia, tem que ser

armazenada e retransmitida. Isso é um grande problema dos alunos na disciplina de Ateliê IV. Na Habilitação, quando eu lecionei o Ateliê II, eu ensinei todos esses aspectos técnicos para os alunos. É um conteúdo muito técnico e alguns alunos consideram chato. Ele tem que anotar mesmo, não tem “piadinha” no meio técnico, ou você aprende e faz ou não faz corretamente. E, detalhe, novamente eles esquecem, aqueles que foram meus alunos no Ateliê II serão meus alunos no Ateliê IV e o mais provável é que eu terei que repetir todo o conteúdo.

No Ateliê II, apesar de ser pré-visualização, a pré-visualização também precisa ser encaixada nesses aspectos técnicos. Então o que vai para o Ateliê III é o que vem do II. Então quando o aluno chega no [Ateliê] IV, carrega o que veio do [Ateliê] II e do [Ateliê] III.

Para o pessoal do CAAD a disciplina Introdução a Composição e Pós-Produção existe no quadro obrigatório das disciplinas, ela pode ser ofertada como optativa para o curso de Artes Visuais, ela fornece muita parte prática, mas sempre antecedida pela parte teórica. Quando você associa a teoria à prática é mais fácil.

ANEXO D

Questionário para o professor da disciplina Ateliê I – Cinema de Animação do curso Cinema de Animação e Artes Digitais.

1. Você agora, no primeiro semestre de 2012, é o atual professor da disciplina Ateliê I – Cinema de Animação. Sua disciplina está sendo dada com uma proposta bastante diferente de como esta mesma disciplina é dada na habilitação. Você pode falar um pouco de como é esta proposta? O que está sendo pedido aos alunos, o que eles devem produzir durante sua disciplina? Em quê sua proposta difere do que já é dado na habilitação?

2. Qual o motivo da mudança de proposta de aula? Por que não continuar com o que já é dado na habilitação?

3. Você espera que sua proposta seja mantida, não só nos ateliês seguintes, ateliê II e III para os alunos, mas também que ela seja mantida nas próximas vezes que a disciplina Ateliê I – Cinema de Animação seja ofertada?

Prof. Dr. Daniel Werneck

Disciplina Ateliê I – Cinema de Animação

1. De certo modo, o que é pedido no Atelier I do CAAD é a mesma coisa que é pedida nos ateliês I e II da habilitação: um animático completo, com som e *timecode*.

A diferença é que, na habilitação, cada aluno fazia o seu próprio filme individual, enquanto que no CAAD nós dividimos a sala em dois grupos de trabalho. Como são mais de 20 alunos, seria impossível fazer 20 filmes individuais simultâneos. Então nós criamos uma série de TV, e cada grupo de 11 alunos está fazendo o animático de um episódio de 22 minutos.

É importante ressaltar que isso não é necessariamente o filme que eles vão levar para os ateliês seguintes. É apenas um exercício para eles sentirem na pele o trabalho que dá fazer um *storyboard* e um animático. No atelier II e III eles podem fazer outro filme se quiserem. A ideia é ter uma experiência em grupo na sala de aula, e outra experiência pessoal fora dela, para enriquecer a experiência de aprendizado como um todo, dando aos alunos a oportunidade de experimentar dois sistemas de produção diferentes.

2. O ateliê do CAAD tem mais de 20 alunos, e seria impossível fazer 20 curtas diferentes ao mesmo tempo. Imagine, por exemplo, na hora da avaliação. Uma aula normal tem 190 minutos de duração. Divididos por 22 alunos, daria menos de 9 minutos para cada aluno. Como é que se discute um roteiro e um *storyboard*, por mais curtos que sejam, em apenas 9 minutos? Seria contraproducente e afetaria o processo de aprendizado.

Fazendo isso, estamos seguindo o exemplo de outras escolas de animação do mundo, como por exemplo a Gobelins, onde todos os filmes são feitos por equipes de alunos. Isso também permite que

cada aluno dê vazão às suas preferências e possa exercer a função que melhor lhe convier. Por exemplo, um aluno pode ser o roteirista, enquanto outro é animador, e o outro é produtor. Quando a animação era apenas uma habilitação de artes visuais, todos os alunos tinham mais ou menos o mesmo perfil, e muitas vezes isso era prejudicial a eles. Agora que temos muito mais alunos, precisamos começar a pensar nas especializações que os alunos podem ter dentro do curso: alguns podem preferir serem animadores, enquanto outros podem preferir focar na produção e no roteiro, por exemplo.

3. Essa ideia é apenas para o atelier I, porque ele mistura o que antes era dado em dois ateliês da habilitação. Outra coisa importante de lembrar é que a carga horária do atelier do CAAD é muito menor que da habilitação. Os alunos do CAAD não fazem apenas dois semestres em um - esse atelier tem apenas uma aula por semana, enquanto os da habilitação têm 2 ou 3 aulas semanais. Soma-se a isso o fato da turma ter o dobro de alunos da maior turma que a habilitação já teve, e então fica impossível usar o mesmo formato nos dois cursos. O que os alunos vão fazer no ateliê II e III depende apenas deles. O exercício do Atelier I é apenas para eles experimentarem um processo de produção em equipe. Se eles vão usar isso nos outros ateliers, depende unicamente deles.