



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**  
**CENTRO DE ARTES**  
**COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**  
**CINEMA DE ANIMAÇÃO**

FERNANDA PACHECO MACIEL

**Pensando um modelo de pré-produção em animação 2D: Relato do curta  
universitário *Halloween Night***

Pelotas/RS

2023

FERNANDA PACHECO MACIEL

**Pensando um modelo de pré- produção em animação 2D: Relato do curta universitário  
*Halloween Night***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Ana Paula Penkala

Pelotas  
2023

## **RESUMO**

O trabalho atual busca apresentar toda a fase inicial da produção de animação 2D, *frame by frame*, com o intuito de desenvolver um modelo adaptado de pré-produção com os processos e funções a partir da experiência prática obtida durante o desenvolvimento de um projeto autoral, *Halloween Night*. A pesquisa visa manifestar a otimização do processo de pré-produção usando análises qualitativas baseada nas decisões de planejamento feitas durante a pré-produção com o objetivo de viabilizar um curta-metragem universitário.

**PALAVRAS-CHAVE:** Animação 2D; Pré-produção; Curta-metragem independente; Processo de produção; Curta-metragem universitário.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 <i>Bouncing ball</i>	11
Figura 2 Frame do curta de animação SUNDOWN, Juliette BROCAL	15
Figura 3 Frame do curta de animação, LAST SUMMER, Nicola BERNARDI	16
Figura 4 Linha de Produção de animação digital 2D	18
Figura 5 Lettering do curta-metragem Halloween Night	19
Figura 6 Primeira página da primeira versão do Storyboard	24
Figura 7 Segunda página da primeira versão do Storyboard	25
Figura 8 Primeira página da segunda versão do Storyboard	27
Figura 9 Segunda página da segunda versão do Storyboard	28
Figura 10 Terceira página da segunda versão do Storyboard	29
Figura 11 Comparação entre o animatic e cenários 3D	31
Figura 12 Animatic sem 3D	32
Figura 13 Comparação entre as duas versões da cena quatro	33
Figura 14 Comparação entre referência e resultado final do storyboard	34
Figura 15 Referências de personagem	35
Figura 16 Explorações das personagens Lupe e Helena	36
Figura 17 Expressões faciais da personagem Helena	37
Figura 18 Concept de Lupe e Helena	38
Figura 19 Line up dos personagens	39
Figura 20 Veículo de Lupe	40
Figura 21 Referência de moodboard e resultado final de moodboard	41
Figura 22 Cenários sem o uso de 3D	42
Figura 23 Cenário com base em 3D	43
Figura 24 Proposta de modelo de pré-produção em animação 2D frame a frame	45

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 Estado da Arte da Pesquisa proposta

7

## SUMÁRIO

<b>1.INTRODUÇÃO</b>	<b>6</b>
<b>2. ANIMAÇÃO 2D</b>	<b>10</b>
<b>3. O CURTA DE ANIMAÇÃO UNIVERSITÁRIO</b>	<b>13</b>
<b>4. A PRÉ-PRODUÇÃO NA ANIMAÇÃO 2D</b>	<b>17</b>
<b>5. A PRÉ-PRODUÇÃO EM HALLOWEEN NIGHT</b>	<b>19</b>
5.1 Procedimentos Metodológicos	19
5.2. A equipe vs Autoralidade	21
5.3. Storyboard e Animatic	23
5.4. Visual development	35
<b>6.REFLEXÃO SOBRE A PRÉ-PRODUÇÃO EM HALLOWEEN NIGHT: CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>44</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>48</b>

## 1.INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso trata sobre a realização de um curta-metragem universitário, com delimitação no processo de pré-produção. Trato aqui de minhas dificuldades e soluções obtidas ao longo desse processo buscando alcançar um modelo que fosse prático e eficiente de acordo com minhas experiências com a análise do curta metragem independente e autoral 2D *Halloween Night*. O curta é meu trabalho prático de conclusão de curso em Cinema de Animação.

Filmes independentes e universitários se diferem das grandes produções feitas por estúdios já inseridos na indústria, onde a linha de produção ocorre de forma acelerada e simultânea por vários animadores em setores diferentes, além de ter um cronograma organizado e orçamento para arcar com custos e imprevistos na produção. Em um curta autoral independente, em especial no contexto universitário, temos problemas como número limitado de pessoas no projeto, o que implica em fazer um cronograma específico, falta de conhecimento para seguir um método de produção ou de incentivo financeiro. Muitas vezes a motivação para começar um curta-metragem se dá na vontade de manifestar uma ideia. Assim, considerando esse contexto, a questão que norteia este trabalho é: **como foi executado o modelo de pré-produção do curta metragem 2D *Halloween Night* ?** Disso derivando seu objetivo geral, que é **analisar o processo de pré-produção do curta universitário *Halloween Night***, tendo como objetivos específicos:

1. Apresentar as etapas de pré-produção de Animações 2D e relacionar com o que foi desenvolvido no curta *Halloween Night*;
2. Apresentar, a partir da experiência prática e reflexões oriundas do artigo, um modelo de pré-produção para animações 2D baseado nas decisões mais eficazes durante o processo de realização;
3. Identificar estratégias que podem auxiliar nesse processo de pré-produção de Animações 2D a partir da experiência com um curta independente.

Para esta pesquisa foram utilizados como principais plataformas o Google Acadêmico e Pro Quest, a maior parte dos artigos foram encontrados pela plataforma do Google. Além de serem da Universidade Federal de Santa Catarina<sup>1</sup> (UFSC) em sua maioria,

---

<sup>1</sup> A UFSC é uma das poucas universidades no Brasil que oferece um curso de graduação em animação, que tem como trabalho final um projeto de conclusão de curso (PCC) teórico e prático. Observando os artigos encontrados foi possível notar uma similaridade entre eles em se tratando de relatos do processo de produção de seus curta-metragens acadêmicos.

os temas desses artigos geralmente eram análises relacionadas ao processo de produção de curta-metragens acadêmicos feitas pelos próprios autores.

Foram utilizadas como palavras-chave na busca: “curta-metragem 2D independente em festivais”, “pré-produção 2D”, “produção 2D”, “produção de curta metragem 2D independente”. A seguir, apresento uma tabela com dados sobre quantidade de artigos encontrados por palavras-chave durante o desenvolvimento do Estado da Arte desta pesquisa.

ESTADO DA ARTE	
<b>Buscadores</b>	Google Acadêmico, pro Quest
<b>Palavras-chaves utilizadas</b>	curta-metragem 2D, Produção 2D,
Termos pesquisador	Resultados encontrados
curta-metragem + 2D +independente + em + festivais	1
pré-produção + 2D	1
produção + 2D	1
produção + de + curta metragem + 2D + independente	5

TABELA 1: Estado da Arte da Pesquisa proposta  
 FONTE:Elaborado pela autora Fernanda Maciel.

Alguns trabalhos foram muito importantes na pesquisa do Estado da Arte para serem utilizados, inclusive, como referencial teórico, pois conversam com a proposta da presente pesquisa. Foram eles as seguintes dissertações de mestrado: “*Retrofuturismo do processo em animação*” de Duarte Filipe Neves Carvalho e “*ANIMAÇÃO AUTORAL Projeto e realização individuais*” de Diana Maria Silva Gomes. Ambos abordam a questão de produção para animação 2D *Frame By Frame*, explicando cada etapa de produção dentro de um filme. Nesse aspecto, pude aproveitar alguns conceitos abordados pelos autores.

O ponto negativo nos artigos da UFSC é de que, apesar de fazerem uma análise com produção de curta metragem acadêmico, geralmente eram relacionados com animação em *cutout*<sup>2</sup> feita digitalmente, diferenciando-se, assim, do foco de minha pesquisa.

Este trabalho tem intenção de ajudar a pensar em métodos de pré-produção em curta metragem *2D frame by frame*, em especial para produções independentes. Além disso, busca-se apresentar material de pesquisa para aplicar e facilitar a jornada dos próximos estudantes dentro dos cursos de cinema de animação, já que não se tem um modelo pronto, o que, por muitas vezes, pode dificultar esse processo. Isso também se aplica a animadores que já trabalham nessa área e queiram organizar suas produções de forma eficaz, econômica e com poucos recursos.

A escolha deste tema se deve ao fato de que cresci com forte influência de animação 2D, em animes e séries e filmes animados ocidentais. Sempre tive interesse em entender como funciona o processo de fazer uma animação. Além de que é de meu interesse trazer este conhecimentos para mais pessoas da área. Apesar de meu TCCP (Trabalho de Conclusão de curso Prático) *Halloween Night* ser uma produção que está em etapa de desenvolvimento, ele é um produto a ser finalizado e que irá conter todas as etapas de produção de um curta animado. Neste relato, porém, estarei me aprofundando somente na pré-produção do filme, já que foi a etapa com mais dados coletados ao longo da produção. Além disso, a pré-produção é uma etapa que precisa ser bem resolvida para que não haja tarefas pendentes no futuro da produção, facilitando a produção de modo a trazer uma boa execução e com qualidade para o filme, assim como também é crucial para a economia de um projeto, já que reduz imprevistos, erros e refações que podem encarecer as produções.

Para a realização desta pesquisa utilizei como principal base teórica o livro Manual de animação de Richard Williams (2001) e a tese de mestrado de Simon Brethé (2010), para abordar as questões mais técnicas sobre animação; para tratar sobre produção de curtas independentes, o trabalho de mestrado de Diana Gomes: ANIMAÇÃO AUTORAL Projeto e realização individuais (2018) e o Projeto de graduação de Jocassia Pereira: CRIAÇÃO DE

---

<sup>2</sup> Cut-Out A animação cut-out é uma das técnicas de animação mais antigas e simples. Basicamente, trata-se de uma que envolve a produção de animações usando personagens 2D, objetos, elementos, adereços e cenas recortadas. Ou com efeito de recorte. Que pode ser produzida de forma analógica com uma câmera e objetos como papel, cartão ou tecido. Assim como podem ser feitas de forma digital, com a criação dos elementos em pedaços e animados. (Fonte : Disponível em: < <https://monkeybusiness.com.br/blog/diferencas-animacao-cut-out-e-animacao-frame-a-frame/> >, Acesso em: out. 30 ).

CURTA-METRAGEM 2D INDEPENDENTE: Pensado para Festivais (2017); já na parte do funcionamento do processo de produção de animações em suas várias técnicas trouxe Duarte Felipe Neves Carvalho com seu texto de mestrado: "Retrofuturismo do processo em Animação" (2021). Outra referência usada é o livro das autoras Catharine Winder e Zahra Dowlatabadi, com o Livro Producing Animation, para modelos de produção padronizadas a partir de análises de produções que fazem parte da indústria. Também foi feita uma pesquisa com diversos autores que serão citados não apenas nos capítulos teóricos, mas também na metodologia e análises do projeto, tais como: Hayao Miyazaki (1996), Stephen Silver (2017), Marco Mateu-Mestre(2010).

As seções teóricas estão divididas em três: Animação 2D, O Curta de animação universitário e Pré-produção na animação 2D. Na primeira trago uma breve contextualização sobre o que é animação, suas técnicas e vertentes a fim de entender qual será o foco da técnica usada no curta-metragem. A segunda seção terá ênfase em entender as semelhanças entre curta-metragem universitário e independente, além disso, será feita uma reflexão sobre as dificuldades técnicas enfrentadas pelos artistas nesse contexto. Adicionalmente, serão apresentadas opções de distribuição e financiamento para esses filmes. Na terceira seção trato sobre em que consiste uma produção em animação com foco na etapa de pré-produção. O artigo é encerrado com a proposta de modelo de pré-produção juntamente com considerações finais e referências bibliográficas.

## 2. ANIMAÇÃO 2D

A origem da palavra "animação", de acordo com Alberto Lucena (2001), deriva da palavra em latim *animare* que significa dar vida, portanto a essência da animação é o ato de dar vida, dar movimento a algo. Segundo Diana Gomes (2018, p. 4) “Animação pode ser definida em termos gerais como a criação de imagens sucessivas que são mostradas por uma fração de um segundo de modo a causar a ilusão de movimento”. Existem várias formas de se fazer animação, mas tratarei aqui da animação 2D, que normalmente divide-se entre tradicional e digital. Levarei em consideração o conceito estipulado por Simon Brethé (2010), que define que o processo de criação de animação tradicional é aquele que utiliza ferramentas, técnicas e materiais artísticos que não envolvam computadores, ou seja, animação tradicional se resume a usar meios artesanais em sua produção. A animação tradicional 2D utilizou de várias ferramentas ao longo da história, uma das mais conhecidas entre os animadores de acordo com Williams (2001) é o folioscópio, ou, como ficou popularmente conhecida, *flip book*, método que consiste no uso de um bloco de desenhos que ao ser folheado com a mão rapidamente nos permite ver os desenhos em movimento. Mais tarde essa técnica seria adaptada pelos animadores clássicos, que usavam esse bloco de folhear para fazer um teste de animação antes de ser usado em um filme. Junto a isso, um aparato muito importante para o movimento da animação tradicional foi o advento da mesa de luz, que, segundo Lucena (2001), foi inventada por Emilé Cohl, que a utilizava para visualizar a passagem de desenhos anteriores para os posteriores a partir de uma iluminação localizada abaixo das folhas dando assim mais precisão na produção de animação quadro-a-quadro<sup>3</sup>.

A animação *frame by frame* (quadro-a-quadro) foi a técnica pensada para a realização do curta, conforme Williams (2001), *frame* é o momento específico no tempo que é capturado em cada quadro da animação. Cada *frame* é desenhado separadamente e, quando exibidos em sucessão rápida, criam a ilusão de movimento suave e fluido. A taxa de quadros por segundo pode ser ajustada para controlar a velocidade do movimento na animação.

Além disso, Williams destaca a importância da escolha cuidadosa dos quadros a serem exibidos e a posição dos objetos em cada *frame*, pois isso afeta a forma como o movimento é percebido pelo espectador. A criação de uma animação bem-sucedida depende da habilidade de controlar e manipular os *frames* de forma eficaz para criar movimentos convincentes e expressivos. Essa percepção de movimento segundo Wertheimer (1912) se dá

---

<sup>3</sup> Na animação quadro a quadro o profissional de animação escolhe qual cadência as poses do personagem ou objeto terão na tela de projeção.

pelo efeito Phi, o autor argumenta que o cérebro humano tem uma tendência natural a perceber o movimento como uma continuidade de eventos, mesmo quando a estimulação é discreta e descontínua. Esta ilusão é comumente utilizada em animações, cinema e videogames para criar a impressão de movimento fluido.

Dito isso, podemos prosseguir com um exemplo fundamental na animação tradicional *frame-by-frame*, de que a animação “é tudo uma questão de tempo e espaço”(Williams, 2001, p.35) e para explicar este conceito o relacionamos com o exemplo da *bouncing ball*, que consiste em animar uma bola em movimento de queda e salto.

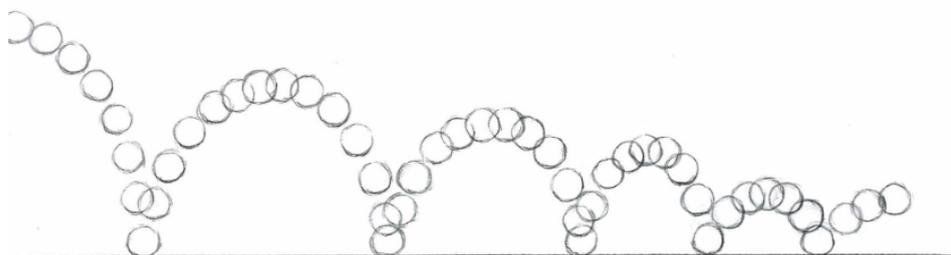


Figura 1: Bouncing ball.

Fonte: Livro Manual da Animação de Richard Williams (2001)

De forma mais detalhada, utilizando de referência a Figura 1, o tempo é a duração de cada quadro na animação, e é expresso em termos de número de quadros por segundo. Para a animação de *bouncing ball*, é importante decidir quantos quadros serão usados para cada fase do movimento da bola, incluindo a queda, o quique e a parada. A escolha do tempo é importante para garantir que a animação pareça natural e que os movimentos da bola sejam suaves.

O espaço é a trajetória percorrida pela bola em cada quadro da animação. É importante definir o espaço percorrido pela bola em cada quadro, garantindo que a trajetória da bola pareça natural e consistente. Isso inclui a deformação da bola quando ela quica e a diminuição da altura dos quiques subsequentes.

Partindo para animação Digital, Brethé (2010,p, 65) comenta que a transição da animação tradicional para *paperless animation*<sup>4</sup>, pode ser incômoda para animadores que estejam confortáveis com o tradicional, por ser uma técnica que utiliza computadores é preciso se adaptar. Ainda sim, bem como Machado (2007, p.44) explica, não é necessário entender de algoritmos para manipular um *software* ou até mesmo fazer um desenho digital, a

---

<sup>4</sup> Animação feita sem papel.

animação digital ainda usa dos mesmos princípios que a tradicional. Sobre os softwares para serem usados Brethé reforça:

Há softwares especializados para cada tarefa artística, a Toom Boom, por exemplo, oferece uma linha de softwares para cada etapa de produção do desenho, dentre eles: Toom Boom Studio, Toom Boom Storyboard, Toom Boom Pencil Check e Toom Boom Animator<sup>116</sup>. O Pencil e a Toom Boom são softwares próprios para animação 2D e desenvolvidos para que animadores sejam estimulados a simular a animação tradicional no computador, pois, neles, pode-se encontrar ferramentas específicas que aproximam o animador do ambiente tradicional de trabalho. (BRETHÉ, 2010,p. 60).

Com esta citação de Brethé entende-se que animação digital utiliza vários recursos através de softwares para reproduzir o processo de animação feito uma mesa de luz, ou seja, adaptar animação tradicional.

### 3. O CURTA DE ANIMAÇÃO UNIVERSITÁRIO

Os curtas de animação universitários são produções criadas por estudantes de cursos de animação, cinema, artes visuais e áreas correlatas em universidades e faculdades de todo o mundo. Esses projetos são geralmente criados com o objetivo de desenvolver as habilidades técnicas e criativas dos estudantes, além de serem uma excelente plataforma para os estudantes explorarem seus interesses pessoais e visões artísticas. Como resultado, eles muitas vezes apresentam uma grande variedade de estilos e temas, desde histórias pessoais até questões sociais e políticas. Alguns são experimentais, enquanto outros são narrativas tradicionais. Essa variedade de curtas são muitas vezes um reflexo das personalidades e interesses dos estudantes envolvidos na produção.

Uma das características dos curtas de animação universitários é a sua estrutura enxuta. Por estarem geralmente limitados por prazos e recursos disponíveis, os estudantes precisam utilizar de forma eficiente as ferramentas e técnicas de animação disponíveis. Essa estrutura muitas vezes reflete a realidade do cinema independente. O uso da expressão “independente” no cinema, segundo a revista Eptic (2016), diz respeito à ter autonomia no âmbito econômico, social, cultural e simbólico sobre sua obra, além de dar poder de decisão ao diretor sobre a forma como o filme será produzido, distribuído e exibido. Além disso, o cinema independente ou de baixo orçamento tem como reflexo a limitação de recursos econômicos, isto faz com que uma pessoa ocupe normalmente mais de um cargo dentro da produção, assim causando acúmulo de funções. Isto ocorre porque produzir um curta-metragem de animação requer habilidades técnicas e artísticas específicas, incluindo o conhecimento de softwares de animação, habilidades de desenho e a capacidade de contar uma história de forma visualmente atraente e envolvente. No entanto, muitos animadores no Brasil não têm acesso às tecnologias e treinamentos mais recentes, o que pode limitar sua capacidade de produzir conteúdo de alta qualidade.

A falta de especialização em animação 2D parece ser uma questão estrutural, ou seja, um problema sistêmico que afeta todo o setor. Empiricamente, podemos dizer que há vários fatores que contribuem para essa falta de especialização no Brasil, incluindo a falta de cursos de animação em instituições de ensino superior. Atualmente o Brasil conta com três cursos superiores públicos que possuem graduação na área de animação: a UFPEL, em Pelotas (Rio Grande do Sul), a UFMG, em Belo Horizonte (Minas Gerais), e a UFSC, em Florianópolis (Santa Catarina). Outros cursos que tratam de conhecimento técnico na área de animação geralmente são muito caros. Consequentemente, a falta de treinamento específico se

reflete no mercado de trabalho e a ausência de estúdios especializados em animação *2D frame by frame* no país, como a experiência na área tem nos mostrado.

As definições anteriores também se aplicam para curta-metragens, que são obras audiovisuais de curta duração e que não se encontram nas grandes salas de cinema ou no circuito comercial, de modo geral. Segundo Diana Gomes (2018) explica em sua tese, com o avanço da tecnologia dos computadores de uso pessoal, se tornou acessível um indivíduo produzir uma animação em casa. Diana também comenta que é raro encontrar uma equipe de curtas animados que tenha a participação de mais de duas pessoas, e que o contexto nacional da indústria da animação é pouco desenvolvido comparado a outros países.

É comum que os diretores de curtas escolham caminhos alternativos para distribuição de seus filmes. Entre algumas formas mais acessíveis temos como alternativa a publicação do curta em plataformas de vídeos online, como por exemplo *Youtube* ou *Vimeo*. A outra alternativa seria através de festivais, que, de acordo com Jocassia Pereira:

[...] Podem ser eventos acadêmicos, regionais, nacionais ou internacionais, com grande reconhecimento ou não, que geralmente ocorrem a cada ano. São realizados para celebrar as produções realizadas no ano anterior (ou conforme as regras de cada festival), com forma de competição entre os filmes classificados em várias categorias, onde os vencedores serão premiados ou com dinheiro, ou estatueta, ou reconhecimento, a premiação irá depender da amplitude e reconhecimento de cada Festival. (PEREIRA, 2017, p. 33)

Dentre os festivais mais conhecidos aqui no Brasil temos o Festival de Cinema de Gramado e o Anima Mundi. Outros Festivais conhecidos internacionalmente são: Annie Award, Annecy e o Oscar. Como visto na citação, festivais proporcionam recompensa financeira aos ganhadores do concurso, deste modo servindo de ajuda aos produtores de filmes independentes e universitários, já que, como destaca Diana Gomes (2018), há limitações econômicas presentes na produção desses filmes. Em se tratando de grandes produções, como as dos estúdios Disney, que produzem em média dois longas com o mínimo de 60 minutos por ano, só é possível atingir este patamar com grandes equipes de produção e altos valores financeiros. Em contraponto, os estúdios de animação independentes podem contar com a ajuda do governo e de institutos de cinema de seus países. Ainda há outra alternativa de financiamento para curtas independentes e universitários, que são os financiamentos coletivos, como *Kickstarter* ou o *Apoia.se*, por exemplo. Esta medida não dá garantia de que fechem um orçamento, porém, conforme Diana Gomes (2018), o orçamento não necessariamente precisa ser o fator dominante para uma produção:

Porém a existência ou não de financiamento, seja este de fonte externa ou produto de autofinanciamento, torna-se um fator secundário quando posto em contraste com o facto que a dedicação necessária para enveredar numa produção totalmente independente de vários minutos de animação, não é algo de que qualquer um é capaz. (GOMES, 2018, p. 27)

Dos desafios comentados durante este capítulo, é perceptível notar que a execução de um curta-independente apresenta dificuldades sem o apoio financeiro como incentivo, portanto o mínimo que pode ser feito para realizar o curta é um bom planejamento da produção do filme começando por uma pré-produção bem pensada para a otimização desse processo. Para este trabalho foram vistos e levados em conta vários exemplos de curtas que serviram de inspiração para o projeto prático. No caso de curtas animados acadêmicos temos como exemplo a *Gobelins*<sup>5</sup>, uma escola francesa de artes visuais especializada em animação. É importante ressaltar que esses curtas são um contraponto à realidade dos curtas universitários nacionais brasileiros. Os filmes dessa escola se caracterizam por serem de alto nível e qualidade, sendo a *Gobelins* uma escola particular e de elite, onde os estudantes têm recursos que se igualam aos de grandes produções em seus curtas de graduação, além de terem ajuda externa de profissionais. Abaixo, nas Figura 2 e 3, estão frames dos dois curtas metragens desta escola que serviram de inspiração para o visual do projeto de *Halloween Night*:



Figura 2 - Frame do curta de animação SUNDOWN, Juliette BROCAL *et al*, 2020.

---

<sup>5</sup> Gobelins Gobelins, l'école de l'image é uma escola de comunicação visual e artes em Paris, França, com sua localização principal perto do Quartier Latin. Uma escola consular financiada pela Câmara de Comércio e Indústria de Paris, oferece vários programas a uma variedade de taxas.

Fonte :Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=jKh-DP89FPY&t=54s&ab\\_channel=Gobelins](https://www.youtube.com/watch?v=jKh-DP89FPY&t=54s&ab_channel=Gobelins) >, Acesso em:

27 out. 2022.



Figura 3 - Frame do curta de animação, LAST SUMMER, Nicola BERNARDI *et al*,2022.

Fonte: Disponível em: <

[https://www.youtube.com/watch?v=HPOcLm0fMws&ab\\_channel=Gobelins](https://www.youtube.com/watch?v=HPOcLm0fMws&ab_channel=Gobelins) >, Acesso em: 27 out.

2022.

#### 4. A PRÉ-PRODUÇÃO NA ANIMAÇÃO 2D

Para Duarte Carvalho (2021, p.23), tudo que é necessário para a idealização de um projeto começa pela pré-produção, sendo assim a história escolhida ganha tom e identidade visual que seja interpretável. Desse modo entende-se que a pré-produção é a etapa mais importante dentro dos processos de produção, é a etapa onde podemos explorar as ideias iniciais para o projeto até que se tenha tudo definido antes de a animação, de fato, começar a ser desenvolvida. Além disso, uma pré-produção bem planejada traz resultados que impactam fortemente na continuidade do projeto, o que, somado a uma *pipeline*<sup>6</sup> organizada, contribui fortemente para a qualidade no resultado final de produção.

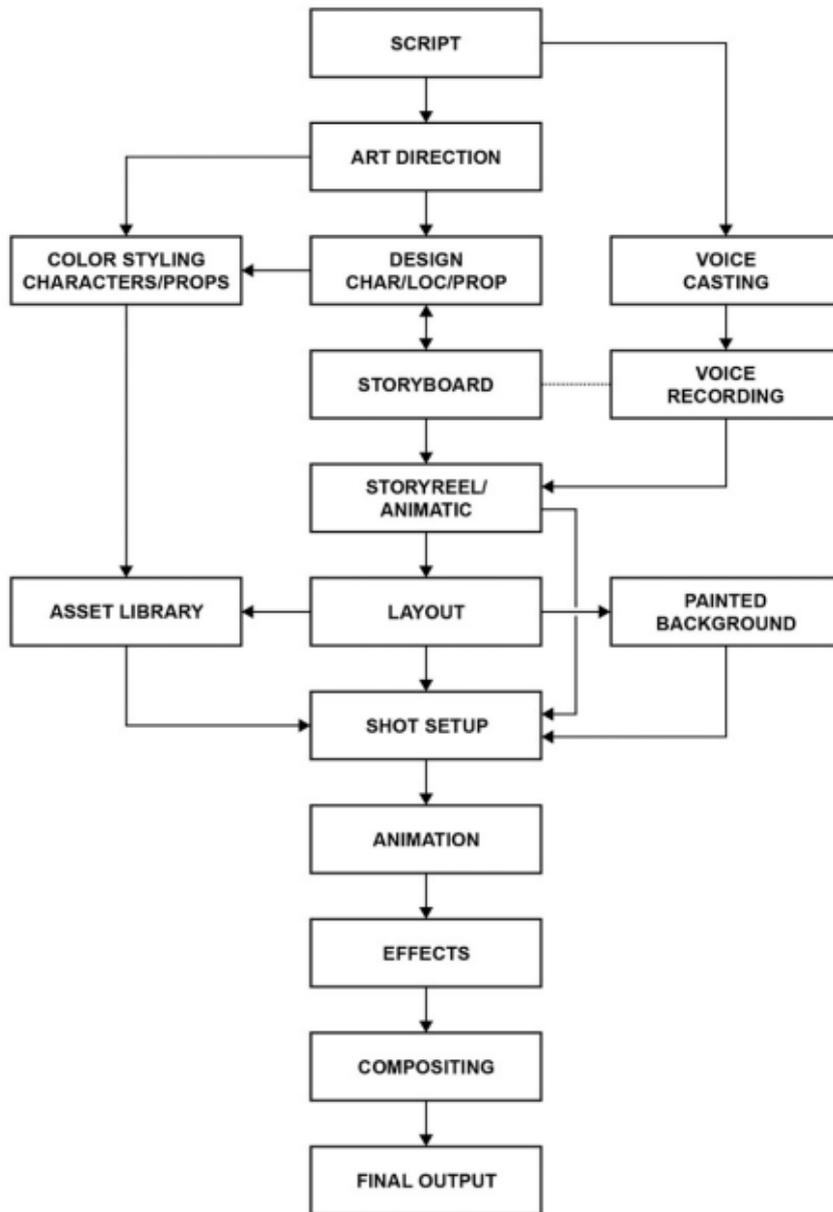
A pré-produção, de acordo com Carvalho (2021), se inicia com a concepção ou adaptação de uma ideia, que passa a ser desenvolvida em cada etapa, passando a se aperfeiçoar. É comum que a ideia inicial mude durante o processo, e não só a ideia como o visual. É esperado que se invista bastante tempo para não se tomar decisão movida por ansiedade, pois a necessidade de acelerar a produção se dá em caso de prazo de entrega curto. Após a concepção de ideias, ainda de acordo com Duarte Carvalho (2021), as próximas funções seguem uma ordem cronológica, geralmente começando pela história, que após sair do campo das ideias pode ser traduzida em formato de *script*; e em seguida a concepção visual dos personagens e outros elementos, a *Concept Art*, é desenvolvida e aprovada.

A etapa do *script* e de *concept art* podem ocorrer de forma simultânea e gerar o *Storyboard*, como é o caso do trabalho do diretor Hayao Miyazaki (1996). Segundo o relato de Takahashi no livro *Starting point*, Miyazaki parou de escrever os roteiros para seus filmes há muito tempo, começando pelo *Storyboard* em conjunto com outros trabalhos de produção. Miyazaki (1996) também explica que *Storyboard* é a forma como o animador irá organizar as cenas de um filme com base em *sketches* rápidos. Esta etapa ajuda a ambientar o espaço e como os eventos da narrativa irão ocorrer. Após o *Storyboard* ser finalizado, ele avança para o *animatic*, que define o ritmo e o tempo que os eventos ocorrem. Em paralelo a isso pode ocorrer ainda o *voice acting*.

Porém cada etapa de produção terá prioridade em sua ordem de acordo com a sua necessidade, segundo Winder e Dowlatabadi (2011), em seu livro *Producing animation*, que fala sobre a produção e pré-produção de um sistema industrial de projeto de animação. Para se entender melhor o modelo que se usa na *pipeline* para produção 2D, utilizarei a seguinte figura do livro:

---

<sup>6</sup> linha de produção.



**Figure 9-8** Digital 2D production pipeline.

Figura 4 - Linha de Produção de animação digital 2D.

Fonte: Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi Producing Animation (2011).

## 5. A PRÉ-PRODUÇÃO EM *HALLOWEEN NIGHT*

### 5.1 Procedimentos Metodológicos

Esta pesquisa se caracteriza por ser uma reflexão sobre a prática e um relato de experiência, pois tem intuito de aprofundar o conhecimento na área de produção para curta metragem com foco na pré-produção tendo como base um trabalho que estou desenvolvendo. Um dos objetivos deste trabalho, portanto, é descrever e explicar todo o processo durante a pré-produção desse curta.

Visando analisar o processo de pré-produção do curta independente *Halloween Night*, esse relato vai se dividir em duas etapas. (1) A primeira delas se caracteriza por descrever as etapas de pré-produção de *Halloween Night*; e, posteriormente, proponho um modelo de pré-produção para curtas independentes animações 2D baseado nas decisões mais eficazes durante o processo de realização em meu curta (em se tratando apenas de sua etapa de pré-produção).

O primeiro procedimento será efetuado de acordo com a ordem cronológica em que as etapas foram realizadas, que serão discutidas nas seções: Equipe vs Autoralidade; *Storyboard* e *Animatic*, *Visual Development*. A partir disso faço uma reflexão sobre minha experiência e também mostro o resultado visual obtido com figuras.

O segundo procedimento se baseia em montar um modelo de tabela de pré-produção de acordo com a ordem em que realizei as etapas de produção, tabela esta inspirada no mesmo molde da Figura 4, do livro *Producing animation 2nd edition* (2011), que representa a linha de produção industrial de animação 2D. Outro objetivo aqui é fazer uma reflexão sobre o que foi eficaz durante a pré-produção e indicar minhas dificuldades.



Figura 5 - *Lettering* do curta-metragem *Halloween Night*.

Fonte: Autora.

*Halloween Night* é um projeto que teve seu desenvolvimento pensado no início do ano de 2021 para as disciplinas de Projeto em Animação I e II. Por se tratar de um projeto pessoal e independente, surgiram vários desafios durante seu processo de pré-produção. Desde o início, o principal conflito se deu no planejamento das atividades: “o que fazer primeiro?”, “quantas tarefas poderiam ser feitas simultaneamente?” e “Se seria possível dar conta de tudo a tempo?”. O autoconhecimento e autoconfiança foram fundamentais durante aquele período para que eu entendesse essas questões e inúmeras outras que surgiram com o tempo.

Outras problemáticas do filme incluíam como equilibrar a criatividade com a eficiência durante a pré-produção, especialmente com recursos limitados somado às restrições de um orçamento ou uma equipe grande. Através do relato com minhas experiências adquiridas durante o processo tento esclarecer algumas dúvidas através de erros e acertos cometidos na etapas de produção.

Executar um curta metragem com uma equipe limitada como a desse projeto é difícil, porém serve como motivação para experimentar e ultrapassar nossos limites como artistas, e era isto que eu queria propor para mim. A principal motivação para executar o curta com uma produção tão pequena foi a de que queria entender o processo de produção e aumentar a prática em animação 2D juntamente com desenho, visto que ter um projeto pessoal como ferramenta para estudar pode ser mais estimulante do que apenas fazer exercícios avulsos.

A origem de tudo começou com uma ideia. Conforme explicado por Wright (2005), essa concepção pode surgir de várias fontes, como experiências pessoais, lembranças, pesquisas em livros, revistas ou na internet, ou até mesmo de um passeio em um parque, observando o que ocorre ao redor. Para deixar ideia clara transcrevi ela em uma *logline/storyline* e uma sinopse para a história, A *logline*, segundo Winder e Dowlatabadi (2011), é a descrição curta do filme em uma ou duas sentenças que contenham um tipo de herói, um antagonista e o objetivo principal do herói. A sinopse segue o mesmo conceito, porém é mais detalhada. Ambas são elemento essencial na criação de histórias envolventes e bem estruturadas em diferentes mídias, e podem ser definidas como um resumo conciso e atraente da história.

Algo interessante que testei para a *logline* do filme foi a de comparar a base dela com a de uma *logline* de uma história clássica, utilizando o arquétipo da Cinderela, uma menina que tem a chance de ir ao baile com o príncipe a partir de um feitiço que transforma sua aparência mas que está condicionada a voltar antes da meia noite, caso contrário a

transformação mágica é revertida assim revelado sua verdadeira aparência. A partir dessa base escrevi o seguinte:

*Uma menina colegial é convidada para uma festa de Halloween pela sua paquera/crush e ela fica em um dilema entre ir ou não para esconder sua real identidade (de lobisomem) pois é noite de lua cheia.*

Consecutivamente, escrevi a seguinte sinopse:

*Em um contexto norte americano suburbano, uma menina colegial chamada Lupita (Lupe) esconde o segredo de ser uma lobisomem. Na escola ela é convidada pela sua colega de classe e crush Helena a ir a uma festa à fantasia de halloween que, para sua infelicidade, cai em noite de lua cheia. Apesar do dilema entre ir ou não para preservar sua identidade, Lupe aceita o convite e convence seus pais a deixá-la ir na festa, porém, ao chegar lá as coisas não saem como planejado e durante a festa seu segredo é revelado a Helena. Ela apenas não contava que sua crush também escondia o segredo de ser uma vampira.*

## **5.2. A equipe vs Autoralidade**

Nesta seção irei relatar experiências adquiridas com a equipe de produção e justificar as decisões que tomei baseadas no dilema que enfrentei entre ter uma equipe maior ou preservar a autoralidade do curta.

Atualmente, são dois os membros fixos envolvidos na produção de arte do curta: Fernanda Maciel (eu) e Pedro Ferrer, sendo a maior parte do desenvolvimento da pré-produção sido feita por mim, anteriormente a isso houve o questionamento de incluir uma equipe maior. Por se tratar de um curta com estimativa de sete minutos, seria ideal uma equipe maior, as opções seriam colegas da faculdade ou amigos fora deste ambiente acadêmico que possuem familiaridade na área.

A principal razão para a equipe ter apenas dois membros é por se tratar de um projeto autoral e, já que autoralidade se refere à impressão de uma identidade visual de

acordo com ideias, sentimentos, valores e experiências de forma única e original, subjetivas de quem cria essa identidade, seria difícil manter essa autenticidade trabalhando com muitas pessoas. Há muito apreço e comprometimento com as escolhas visuais que obtive e das quais não gostaria de abrir mão. Ao longo deste curso de animação são vários os exemplos de curtas com características autorais que seguem essa mesma lógica de trabalho com equipe muito reduzida, entre os quais os recentes *Só sei que foi assim* (Giovanna Muzel, 2019), e *Céu da Boca* (Amanda Trindade, 2019).

Apesar disso, acredito que seja possível obter um trabalho que tenha a marca do criador mesmo com uma equipe grande, porém outro problema que dificulta essa situação está na falta de especialização técnica da equipe, o que impacta na uniformização dessa marca. Com uma equipe cujos membros possuem níveis de habilidade diferentes os resultados visuais podem destoar, tanto entre si quanto do conceito visual que guia o projeto. Essa disparidade no visual não se trata de incompetência, mas sim de falta de treinamento técnico especializado da equipe, o que pode ser tanto um problema de base, nas próprias instituições de ensino, quanto da formação deficitária dos próprios membros. Além desta questão, não tenho experiência prática com Direção de Arte, o que tornaria o processo bastante dificultoso em se tratando dos *feedbacks*<sup>7</sup>, correções da equipe. Por fim, não posso esperar que os artistas tenham a mesma exigência nos parâmetros visuais que tenho por justamente saber que somos estudantes, cada um tem um nível próprio de habilidade com desenho, o que complementa minha decisão sobre a quantidade de membros na equipe de produção.

A escolha da equipe de voz original se deu entre as pessoas de meu ciclo social, as quais não tem experiência na área. Também faço parte dessa equipe dando voz a uma das personagens principais. Tive mais facilidade de dirigir e lidar com esta equipe por se tratarem de pessoas próximas, e tentei ao máximo fazê-las se sentirem confortáveis durante as gravações. Sendo uma área na qual não tenho especialização, pude seguir meu papel de forma menos comprometida com a técnica, seguindo apenas o senso do que parecia mais agradável no resultado que obtive com minhas gravações e das pessoas que dirigi.

As escolhas relacionadas às particularidades de um projeto são de responsabilidade do realizador, que deve analisar as possibilidades disponíveis e moldar a equipe de acordo com as necessidades da produção. No entanto, é altamente recomendável considerar a união de diferentes talentos com o objetivo comum de alcançar o sucesso do projeto. A colaboração

---

<sup>7</sup> *Feedback* em um contexto de direção de arte, se refere à avaliação e retorno dado a um profissional de direção de arte sobre seu trabalho. É uma comunicação que ocorre entre o diretor de arte e outras pessoas envolvidas no projeto, como o cliente, equipe de produção ou outros membros da equipe criativa.

de amigos e artistas pode trazer uma combinação de habilidades e conhecimentos que contribuirão significativamente para os resultados finais. Penso também que, em equipes bastante reduzidas, as especialidades e habilidades em uma área devem ser equilibradas com a entrega e o comprometimento pessoal em outras, nas quais apenas o empenho e o esforço estão presentes, não a experiência ou a especialização.

### **5.3. *Storyboard e Animatic***

*Storyboard*, segundo Marco Mateu-Mestre (2010), é uma ferramenta visual que ajuda a transformar um roteiro ou uma ideia em uma sequência de imagens que representam a narrativa visualmente, ou seja, um *storyboard* é uma série de desenhos, esboços ou fotografias que mostram a sequência de cenas de uma história, apresentando os principais eventos, personagens e ações de uma forma organizada e estruturada.

Para este curta não foi necessário fazer um roteiro formatado, escolhi fazer o *storyboard* a partir de anotações e indicações de como gostaria de montar a cena, geralmente acompanhados de rascunhos de planejamento para os boards. Como já mencionado antes, esse processo não é incomum, tendo o diretor Hayao Miyazaki como um de seus adeptos. Miyazaki parou de escrever os roteiros depois de certo tempo em sua carreira, assim pulando direto para o *storyboard*.

Particularmente achei mais interessante pensar no fluxo da história a partir de enquadramentos do que formatando roteiro. Nesta etapa não havia um consenso de como os personagens deveriam ser de forma fiel pois não havia sido feito o design de personagens, mas por se tratar de uma etapa que se usa muito rascunho, não é necessário se apegar aos mínimos detalhes de *design*, então optei por fazer concepts de personagem provisórios. O *softwares* utilizado para a criação da primeira versão do *storyboard* foi o *Paint Tool Sai*. Abaixo, nas Figuras 6 e 7, as páginas iniciais de sua primeira versão:





Essa etapa serviu principalmente para tirar a ideia da cabeça e conseguir organizar a ordem dos fatos. Como pode ser visto nas Figuras 6 e 7, notei que produzi muitos quadros para explicar ações simples e que em minha concepções não estão tão legíveis, como é o caso (Figura 7), onde a personagem Lupe faz a leitura das palavras “lua cheia” no cartaz, tendo modificado este quadro na segunda versão. Eventualmente dando continuidade a pré-produção, entendi que esta dificuldade em simplificar a ação/movimento se tratava de uma necessidade que tinha de visualizar o movimento dos boards como se fossem frames para o *animatic*, ou seja, eu planejei movimentos complexos visualizando o *storytelling*<sup>8</sup> para a animação dentro do *animatic*.

Na segunda versão me atentei a este problema, entendi que para essa etapa o principal era resumir as ações, portanto foram retirados quadros repetidos, alguns enquadramentos da primeira versão foram conservados, outros foram retirados ou adaptados para funcionarem melhor no fluxo da narrativa. Outro diferencial aqui é que utilizei o software *Clip Studio Paint*, que oferece opções de configurar quadrinhos por página. Segue abaixo as primeiras três páginas da segunda versão nas Figura 8, 9 e 10:

---

<sup>8</sup> O storytelling (ou narrativa) dentro da animação 2D refere-se à maneira como uma história é contada através de animações bidimensionais. É a arte de transmitir uma mensagem, emocionar e envolver o público por meio de uma sequência de imagens em movimento.

# SEGUNDA VERSÃO



Página 1

Figura 8 - Primeira página da segunda versão do *Storyboard*.

Fonte: Autora.

# SEGUNDA VERSÃO



Página 2

Figura 9 - Segunda página da segunda versão do *Storyboard*.

Fonte:Autora.

# SEGUNDA VERSÃO



(LE o Cartaz)



LUPE: SIM CLARO!  
eu estarei lá



HELENA: Ótimo, então a gente  
se encontra na festa



LUPE: isso, Pode deixar



(LUPE no quarto)



(DIGITANDO)



MÃE: FILHAAA VEM JANTAR!!  
(GRITA)



LUPE: Tô indo

## Página 3

Figura 10 - Terceira página da segunda versão do *Storyboard*.

Fonte: Autora.

Mesmo que esta segunda versão tenha mais páginas, pude representar com mais clareza algumas ações que não estavam satisfatórias ao meu olhar, porém mesmo com os ajustes, nessa etapa estava muito hesitante em minhas decisões. Depois de corrigida a primeira versão do *storyboard*, ainda enxergava outras possibilidades de enquadramento com diferentes ângulos, já tinha em mente que poderia modificar e testar esses enquadramentos na próxima etapa, o *animatic*. Ao longo do decorrer desta próxima etapa irei relatar problemas que surgiram em decorrência da incerteza nas decisões de enquadramento.

O *animatic*, de acordo com o livro "Producing Animation, 2nd edition" de Winder e Dowlatabadi (2011), é uma sequência do *storyboard* que é editada juntamente com um áudio, seja ele provisório ou não. Ele é utilizado para visualizar a narrativa do filme em movimento, assim como para ajudar a planejar a cinematografia e a composição da cena, antes de investir tempo e recursos na animação completa. O *animatic* ajuda a equipe a ajustar o ritmo, o tempo, o diálogo e a música antes da produção real, ou seja, é essencialmente o corte bruto do filme em termos de montagem, economizando tempo e dinheiro.

O primeiro passo para realizar o *animatic* de *Halloween Night* foi escolher o *software*, quando transitei entre dois programas: *Storyboarder*, que entre todos os *softwares* que citei até o momento, tem o benefício de ser gratuito; e *Storyboard Pro*. Separei o total de nove cenas sem contar com cenas pós créditos, e após isso utilizei os programas de acordo com a necessidade da cena. Até então sabia que o *Storyboard Pro* me ajudaria com animação com motion e movimentos de câmera, já o *Storyboarder*, apesar de ser mais simples, oferece ferramentas 3D, as quais me ajudaram a imaginar os primeiros modelos de cenários, como se vê na Figura 11:

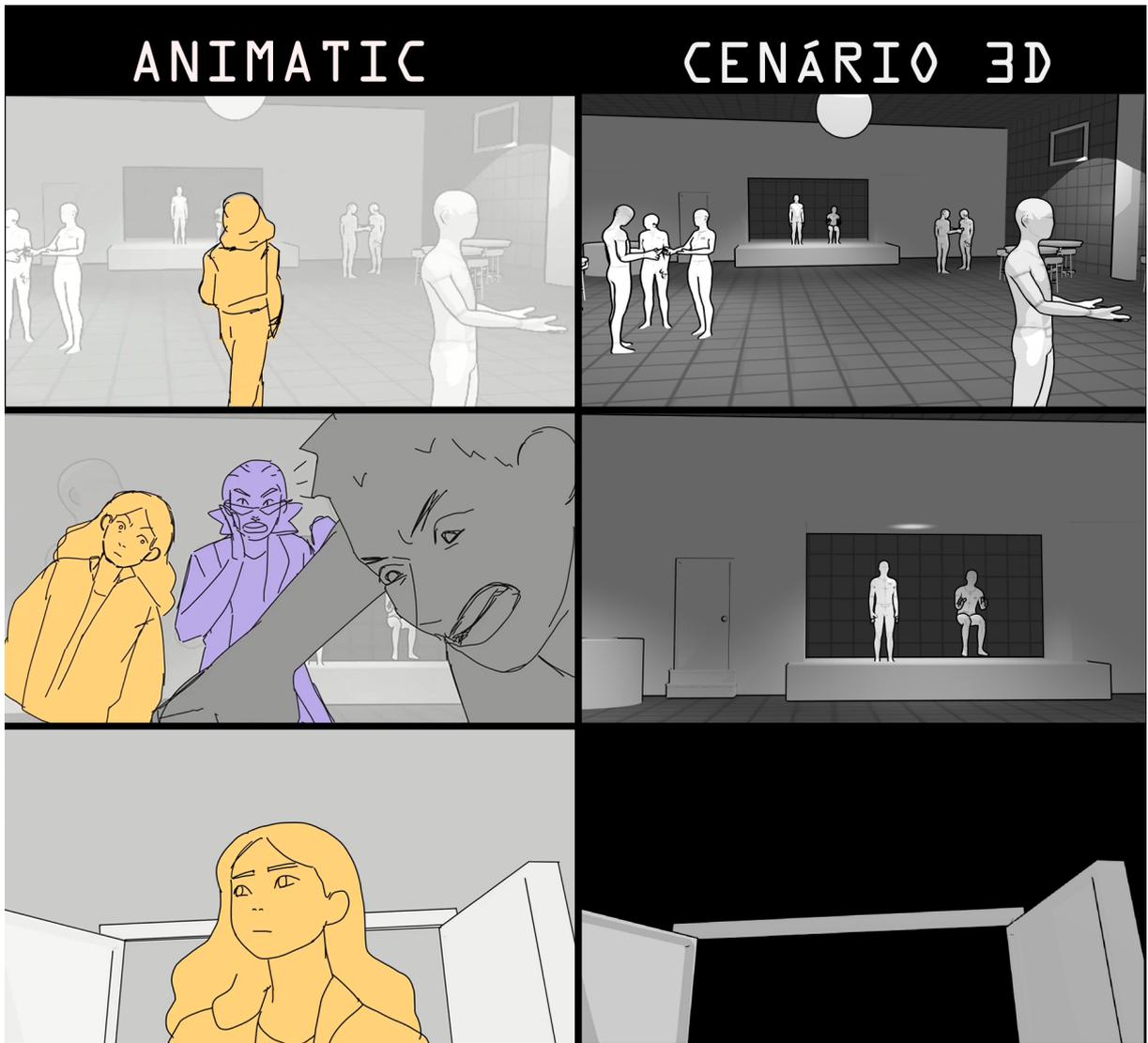


Figura 11 - Comparação entre o *animatic* e cenários 3D.

Fonte:Autora.

O 3D foi fundamental para a construção de um cenário no *animatic*, e ter investido nesta etapa possibilitou o uso desses mesmos modelos 3D na etapa de Layout de cenários. Desta forma pude economizar tempo, embora nem todos os cenários do *animatic* tenham sido feitos em cima de 3D, como por exemplo no caso da cena seis feita pelo Pedro Ferrer na Figura 12:

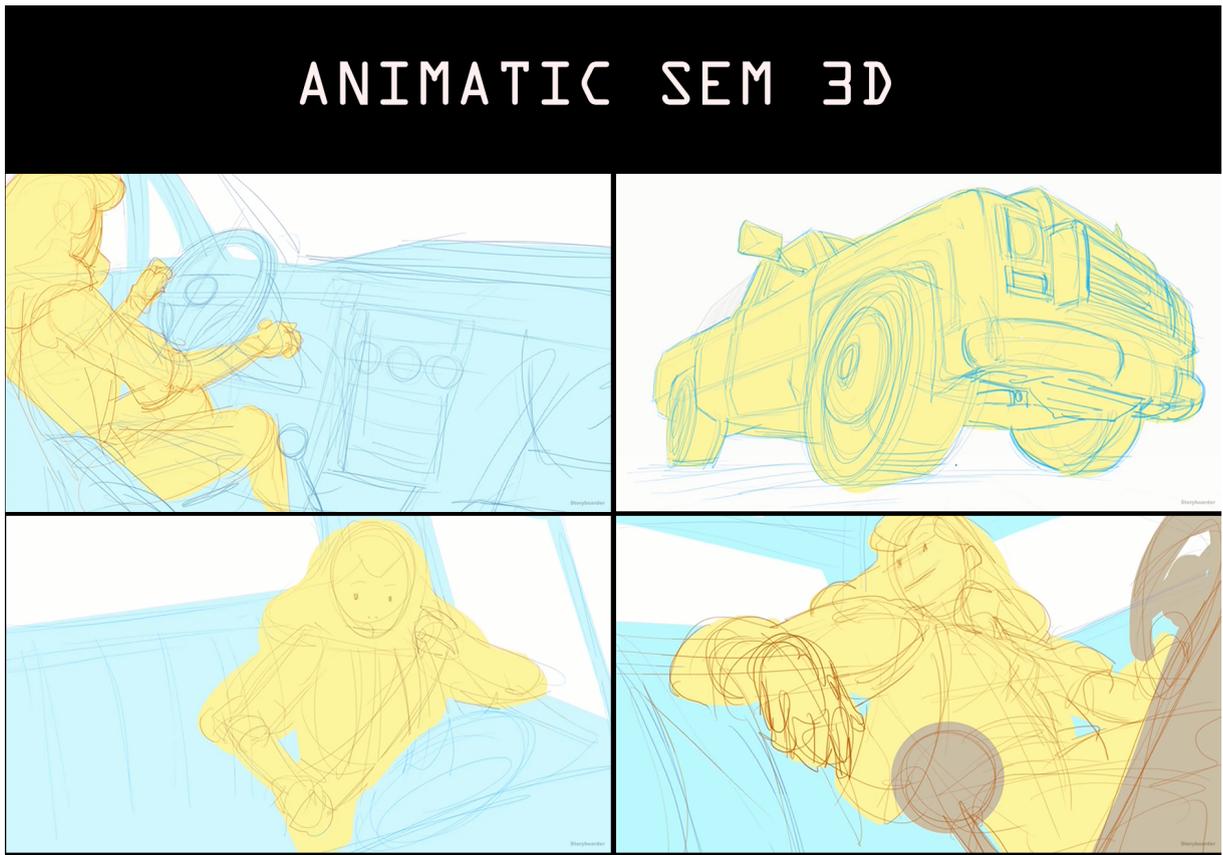


Figura 12 - *Animatic* sem 3D.

Fonte: Pedro de Oliveira Ferrer.

Após o primeiro Pitching para a disciplina de Projeto em Animação I, foram sugeridas algumas alterações, dentre elas a da cena quatro, por exemplo. Por conter muitos planos que apresentam personagens novos, a cena totalizou doze planos na primeira versão. Considerei alterar este número de quadros para manter a praticidade no momento da produção, pois demandaria tempo para fazer os cenários e a animação, ou seja, quanto mais planos mais trabalhos futuros se acumulariam. Repensei a cena para a sua segunda versão, que teve seu número de planos reduzidos para cinco planos. A imagem abaixo (figura 13) ilustra o resultado obtido:

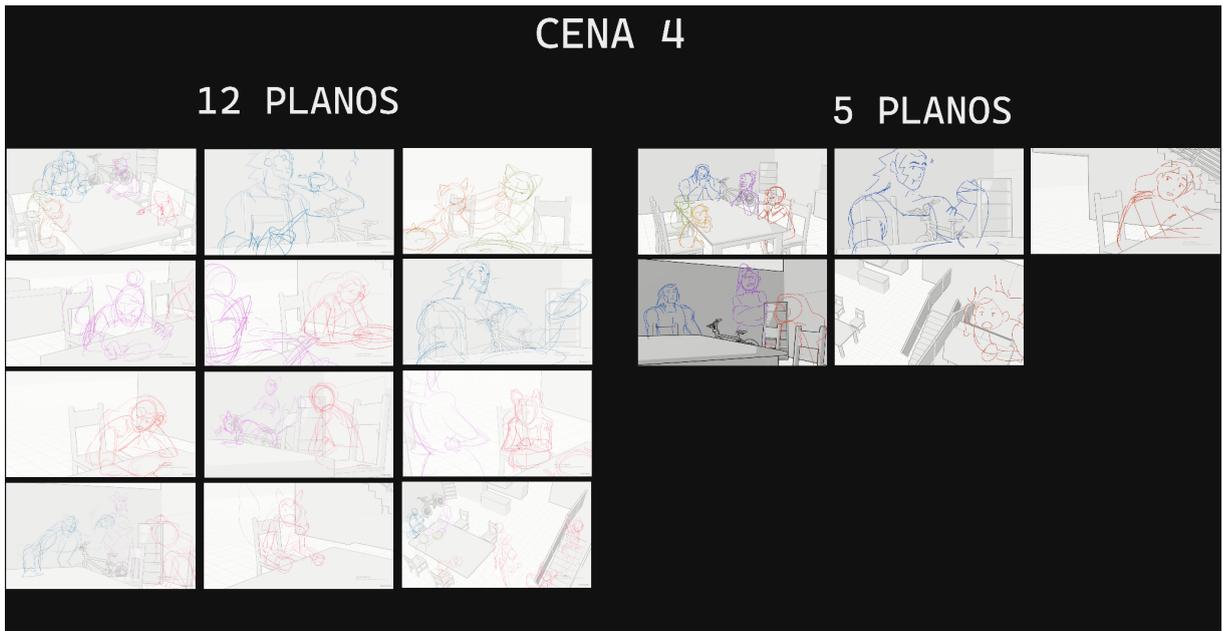


Figura 13 - Comparação entre as duas versões da cena quatro.

Fonte: Autora.

Em casos como esse, por ter uma produção limitada, é sempre melhor explorar soluções simplificadas pensando na praticidade.

Outro ponto importante no processo de realização dos boards foi de procurar referências visuais, como pode ser visto na Figura 14. As utilizei para os enquadramentos. Anteriormente não gostava de usar referências por achar que esta prática deixaria meu trabalho menos "autêntico", porém agora vejo que foi um pensamento errôneo, visto que é difícil criar algo totalmente novo do zero. A referência agrega muito ao nosso repertório visual.



Figura 14 - Comparação entre referência e resultado final do *storyboard*.

Fonte: Autora.

#### 5.4. Visual development

“Vis Dev” é uma abreviação para *Visual Development*<sup>9</sup>, que se refere a uma etapa importante na produção de animação 2D. É o processo de desenvolvimento visual da história, personagens, cenários, objetos, cores e estilos de uma animação antes da produção real começar. Também é durante essa fase que começa a ser feita uma pesquisa de referências visuais para montar um *moodboard*<sup>10</sup>, assim definindo o estilo do curta. Primeiramente fui atrás de referências para o estilo das duas personagens principais, Lupe e Helena, como pode ser visto na Figura 15 abaixo:

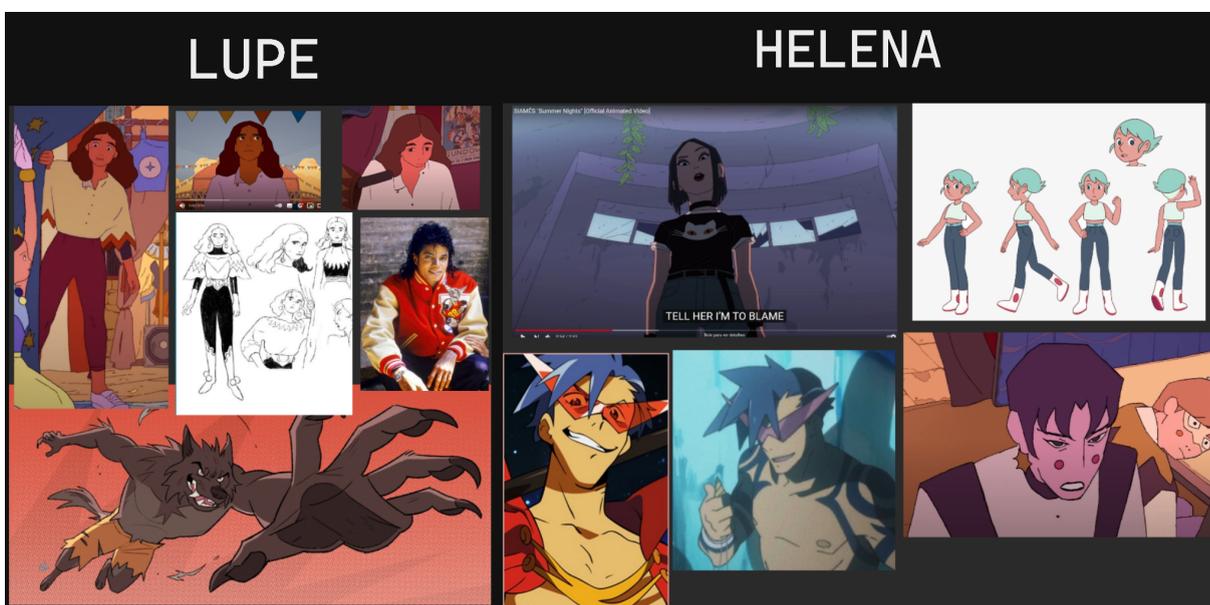


Figura 15 - Referências de personagem.

Fonte: Autora.

Após a pesquisa de referências, parti para as explorações e *sketches* de concept de personagem, para entender o que melhor combinaria com o design de cada uma, levando em conta suas personalidades: Lupe é mais inofensiva, enquanto Helena demonstra ser uma menina rebelde. Tentei deixar os personagens mais simplificados possíveis para que os

<sup>9</sup> “Os artistas de desenvolvimento visual criam o clima, a atmosfera e a paleta de cores de cada cena de um filme de animação. Isso pode incluir ambientes, personagens, roupas, adereços, você nomeia. O trabalho é muito exigente, mas também oferece uma liberdade incrível para realmente projetar um mundo imaginário a partir do zero”. (fonte: <https://conceptartempire.com/what-is-vis-dev-artist/>).

<sup>10</sup> “O moodboard é uma espécie de mural que pode ser composto por imagens, vídeos e elementos visuais que representam a essência de um projeto. É como um painel de inspiração que ajuda a definir aquela identidade que faltava para transformar qualquer trabalho em algo muito mais especial”. (fonte: <https://rockcontent.com/br/blog/moodboard/#:~:text=O%20moodboard%20%C3%A9%20uma%20esp%C3%A9cie,em%20algo%20muito%20mais%20especial>)

modelos de personagem pudessem continuar consistentes na hora da animação. Segue abaixo as explorações de personagem na Figura 16:

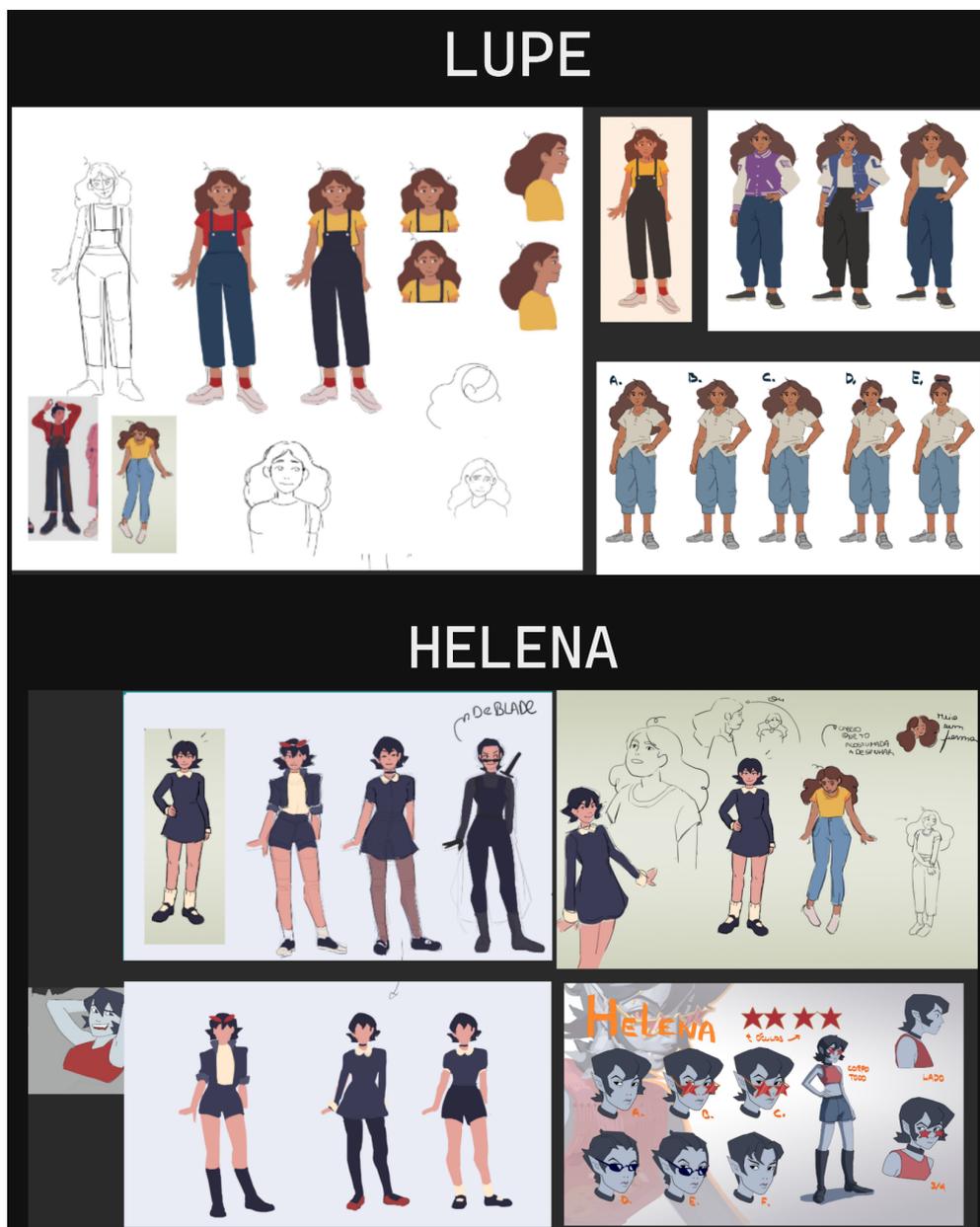


Figura 16 - Explorações das personagens Lupe e Helena.

Fonte: Autora.

O uso das referências visuais não se resume em apenas obras de outros artistas, mas também imagens próprias, que podem ser uma opção para facilitar desenhar poses e expressões. Adotei essa estratégia e utilizei imagens minhas como referência para expressões faciais das personagens (Figura 17).

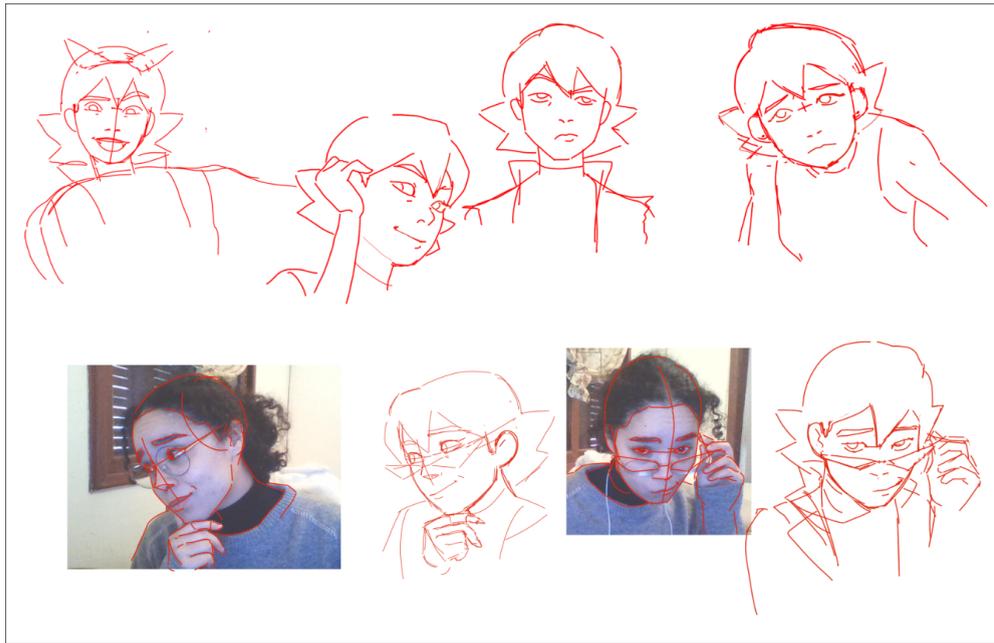


Figura 17 - Expressões faciais da personagem Helena.

Fonte: Autora.

No modelsheet da personagem Lupe existem duas vestimentas: blusa amarela com macacão azul, que ela usa na primeira metade do curta; e calça jeans, blusa branca e jaqueta colegial, usada como fantasia para a festa. No modelsheet também há sua versão como lobisomem, além de expressões faciais.

O segundo modelo é Helena, que veste suas roupas cotidianas para ir à escola, o que lhe dá um aspecto de menina rebelde: blusa bege com um conjunto composto de um short e jaqueta azul escuro com ombreiras. Enquanto Lupe apresenta mais linhas curvas em seu design, em Helena prevalecem formas triangulares e linhas retas. Essa tática é proposital para refletir em suas personalidades, e são dois sinais contrapostos, de acordo com Silver (2017): as curvas representam a suavidade, sensualidade e flexibilidade, enquanto as linhas retas representam força, rigidez e estabilidade. Ele acredita que ao combinar curvas e retas de forma equilibrada, os artistas podem criar personagens que tenham uma aparência dinâmica e atraente, além de transmitir informações sobre suas personalidades e características.

Segue abaixo (Figura 18) o resultado dos concepts de personagens:



Figura 18 - Concept de Lupe e Helena.

Fonte: Autora.

Foi feito também um *line up*<sup>11</sup> contendo mais personagens, sendo esses os membros da família de Lupe. O *line up* foi feito para determinar a proporção em tamanho entre os personagens. Para a concepção visual deles optei por não fazer muitas explorações ou modelos próprios em arquivos separados pois demandaria mais tempo para fazer o modelo individual de cada uma deles.



Figura 19 - Line up dos personagens.

Fonte: Autora.

Também foi feito nesta etapa de *Vis dev* o concept do veículo que Lupe dirige. Por conta do curta se passar em um contexto norte americano, Lupe já possui sua licença para dirigir tendo 16 anos. O carro em questão é uma picape modelo Ford f-100 do Pai de Lupe, design concebido por Pedro Ferrer (Figura 20).

---

<sup>11</sup> Dentro da área de *concept* de personagem, o termo "*line up*" refere-se a uma série de desenhos ou ilustrações que mostram diferentes variações ou opções de um personagem.



Figura 20 - Veículo de Lupe.

Fonte: Pedro de Oliveira Ferrer.

Para compreender a ambientação, dramatização e composição das cenas do curta foi realizado um estudo de cores para o projeto. Winder e Dowlatabadi (2005) definem *color scripts* e *lightning keys* como técnicas nas quais são mapeadas cores e luzes para momentos chave da história através de *thumbnails*<sup>12</sup> que auxiliam a estabelecer tons e saturação em determinados contextos. Ainda dentro dessa fase é realizado o *color design*, que, segundo Winder e Dowlatabadi (2005), consiste em um estudo de cores dos personagens, objetos e a interação de ambos com o cenário, para que haja uma consistência geral do visual. Em resumo, é a mescla de personagens e cenários a fim de estabelecer paletas que sejam funcionais com a intenção de contextos específicos almejados na história.

Para o curta utilizei duas referências de *color script* vindas dos curtas franceses citados no início deste trabalho, *Sundown* e *Golden hour*. Me inspirei nas cores flats que *Sundown* utiliza, onde não há presença de detalhes de sombra nos personagens. É notável que

<sup>12</sup> "Thumbnail" é um termo utilizado para descrever uma imagem em miniatura que representa visualmente um conteúdo maior, como um vídeo, imagem, página da web ou documento. Essas miniaturas são geralmente exibidas em uma grade ou lista, permitindo ao usuário ter uma prévia visual do conteúdo e tomar decisões sobre qual item acessar.

esse recurso não foi utilizado por conta das cenas terem um planejamento muito bom no uso das cores, e esta foi uma proposta que quis seguir por economizar tempo na produção de animação. Segue abaixo o resultado do *color script* (Figura 21):



Figura 21 - Referência de moodboard e resultado final de *moodboard*.

Fonte: Autora.

Depois de concluir todas as etapas apresentadas anteriormente, comecei a planejar os cenários. Segundo White (2005), cenário refere-se a tudo o que não se move em uma cena. Ele é responsável por definir o estilo visual geral de uma animação. A presença dele permite que o público possa se localizar e entender melhor o contexto da história. Pode ser desde uma cor uniforme ou ter uma ilustração mais complexa e cheia de elementos. Essa é a etapa que mais me causa dificuldades. A contagem de cenários de *Halloween Night* totaliza setenta e quatro peças de níveis de dificuldade variados. Particularmente, me arrependo dessa decisão,

após chegar tão longe na produção. Houve um momento em que fazer alterações pode ser mais trabalhoso mesmo que a intenção seja um resultado simplificado e econômico.

Como não tenho prática, conhecimento e afinidade na área de cenário, tive que ir aprendendo enquanto os problemas surgiam, tendo adotado duas formas de trabalho: a primeira foi com o uso de modelos 3D, a segunda foi usando construção de cenários com princípios de perspectiva, linhas guias e fundamentos de desenho. Em alguns casos não foi necessário ser tão técnica com uso de perspectiva como é o caso da Figura 22, em contraponto, na Figura 23, foram usadas ferramentas tridimensionais para facilitar o processo. Seguem abaixo as figuras mencionadas:



Figura 22 - Cenários sem o uso de 3D.

Fonte: A autoria de Pedro Ferrer, Lucas Lima, Bruno Nicássio e Fernanda Maciel.

## Cenário com base em 3D



Figura 23 - Cenário com base em 3D.

Fonte: A autoria de Guilherme Daigo e Fernanda Maciel.

## 6.REFLEXÃO SOBRE A PRÉ-PRODUÇÃO EM *HALLOWEEN NIGHT*: CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto de *Halloween Night* objetivou a realização de um curta-metragem de caráter autoral/independente no estilo de animação 2D *frame by frame*, e este trabalho de conclusão teórico delimita a etapa de pré-produção como foco de uma reflexão e relato sobre a prática. Como dito anteriormente na introdução, este é um projeto ainda a ser finalizado, porém mesmo incompleto tratei de manifestar todas as minhas dificuldades para assim poder propor um modelo de pré-produção a partir das decisões que tomei. Minhas considerações finais, portanto, são também essa proposição de modelo. Quero deixar claro, porém, que este modelo não tem a pretensão de ser definitivo e fechado, já que cada caso de produção é único - daí este ser também um trabalho de “reflexão sobre minha prática”. Cabe a cada projeto compreender suas necessidades, mas acredito que este modelo pode servir de inspiração e recurso para estudantes do curso.

Ao longo do processo, os problemas surgiram em sua maioria no nível técnico, como visto do capítulo de *Visual development*. A solução obtida para a construção de cenário foi o uso de elementos tridimensionais mesmo que o visual esperado fosse em duas dimensões. O 3D surgiu para auxiliar e melhorar o visual 2D que dificilmente seria obtido construído somente com minha base atual de fundamento de desenho. O ponto que desfavorece a etapa de cenário foi a quantidade excessiva de cenários a ser feita, o que gera muita perda de tempo. Foi também necessário repensar o número de planos para algumas cenas, como no exemplo da cena quatro recém citada.

Como dito anteriormente, a proposta do modelo tem como inspiração a tabela de linha de produção de animação digital 2D, retirada do livro *Producing Animation 2nd* (2011). Segue abaixo (Figura 24) o resultado do modelo de pré-produção baseado em minhas decisões ao longo do desenvolvimento do projeto de *Halloween Night*:

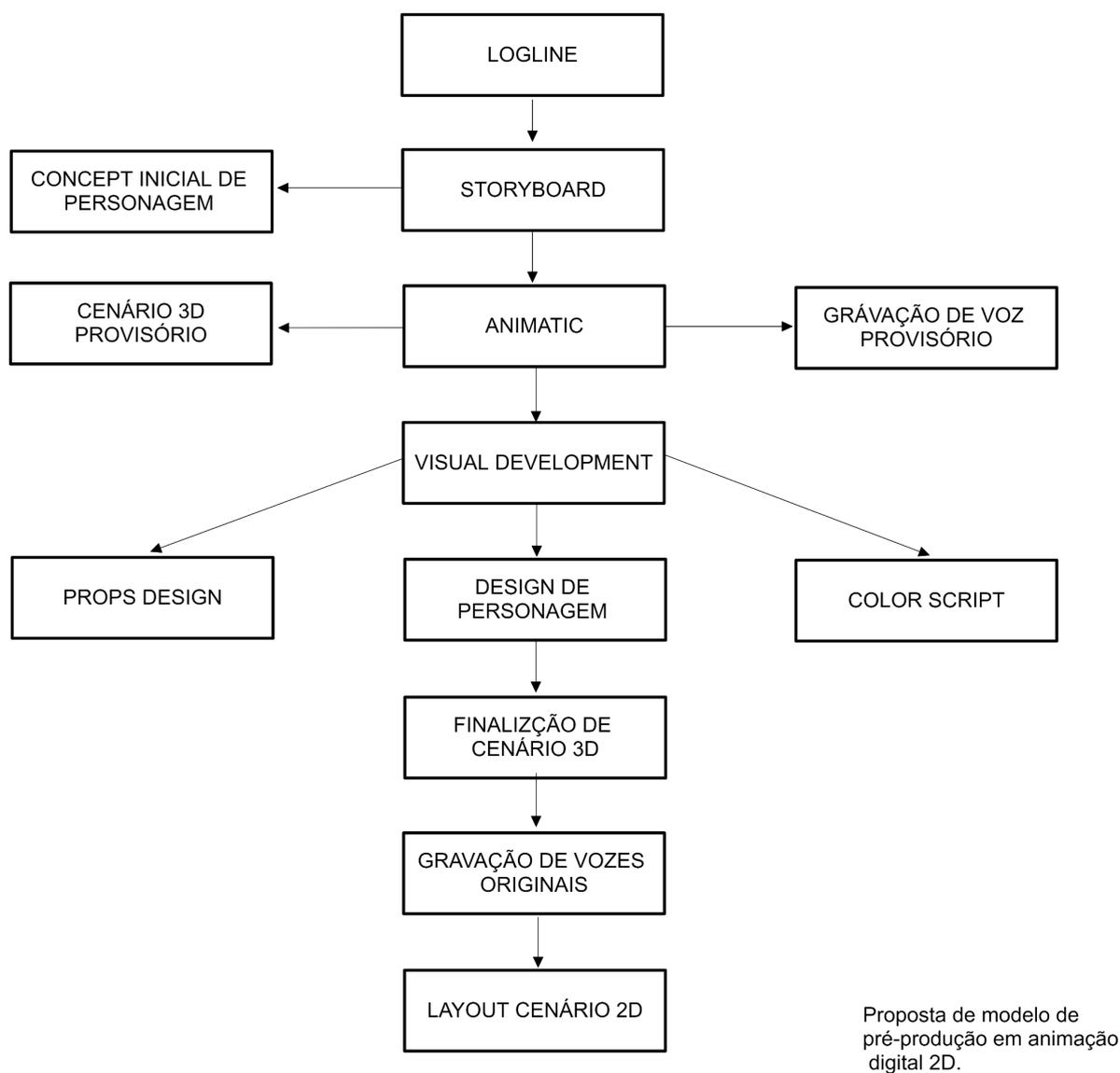


Figura 24 - Proposta de modelo de pré-produção em animação 2D frame a frame.

Fonte: Autora.

A ordem dos fatos, de forma resumida, começa com a *logline*, ou seja, uma ideia de narrativa estabelecida (neste caso não houve produção de roteiro, apenas um script para os membros da equipe de vozes originais terem um material para se guiarem). Logo após houve a produção do *storyboard* seguido do *animatic*, e simultâneo a esses dois foi necessário fazer algumas explorações iniciais de personagens para serem utilizados, mesmo que de forma provisória. Outro detalhe sobre a etapa de *animatic* é que junto dela foram feitos os cenários provisórios em 3D.

As próximas etapas são dedicadas ao desenvolvimento visual do curta, que inclui design de personagem, *props design*, *color script* e cenários. Particularmente tenho mais afinidade com design de personagens e *color script*, logo estas etapas foram mais proveitosas de se explorar, enquanto cenários e props são etapas que não são minha especialização, e tive ajuda de amigos e colegas que me auxiliaram. Mesmo sendo uma etapa em que tenho dificuldade, estou atualmente responsável por ela. A gravação das vozes originais foram feitas simultaneamente à produção dos cenários. Como o filme ainda está em desenvolvimento, a etapa de cenário se tornou a mais longa da pré-produção até o presente momento.

Outro aspecto que merece destaque é o da administração de uma equipe maior. Como mencionado anteriormente, a colaboração em equipe pode acelerar significativamente o progresso de produção. No entanto, considerando que se trata de um projeto autoral, entendi que o aumento da equipe poderia levar a uma falta de consistência no estilo e na proposta visual do curta, em virtude das variações no conhecimento técnico dos estudantes envolvidos.

Em suma, a experiência de criar um curta animado desde a ideia até a finalização da pré-produção foi uma oportunidade enriquecedora, repleta de aprendizados e que abrangeu inúmeras áreas de conhecimento que envolveu desde minúcias técnicas na produção até reflexões sobre a visão geral do mercado. Foram realizadas adaptações ao longo do processo de acordo com as necessidades da produção de modo a viabilizar a finalização, o que consistiu na maior diferença entre a teoria e a prática. Durante minha jornada, passei por muitas dificuldades no âmbito pessoal que não poderia deixar de comentar, já que a ocorrência desses problemas afetaram diretamente em meu desempenho para continuar o projeto, sendo esses problemas a perda de familiares próximos e em seguida, num segundo momento, o adoecimento repentino de mais um familiar próximo. Por conta dessa situação, tive que assumir responsabilidades mais urgentes que deixaram o curta em segundo plano. Apesar de enfrentar inúmeras dificuldades, pretendo dar continuidade ao projeto. A dedicação necessária para produzir um curta-metragem independente de animação de vários minutos é algo que não está ao alcance de qualquer pessoa. Produzir um curta-metragem é uma tarefa altamente complexa que requer trabalho em equipe, resiliência, organização e um planejamento geral. Nesse sentido, as dificuldades se tornam um fator secundário diante da importância da entrega e do esforço necessários para finalizar o projeto. E para concluir, compartilho uma frase inspiradora de White:

Por fim, é preciso ter a tenacidade para aguentar quando tudo parece estar a falhar, ou o mundo parece estar contra a realização do teu sonho (que vai

certamente acontecer ao longo desse período de tempo). [...] Boa animação é efetivamente uma grande obsessão. Apenas os verdadeiramente obcecados – ou posto de forma mais delicada, os mais dedicados – vão ter sucesso como puros animadores. É necessária uma vontade de ferro, sangue e suor, e por vezes algumas lágrimas para conseguir chegar à sua verdadeira conclusão. (WHITE, 2009, pág. xxv)<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> WHITE, Tony (2009) How to Make Animated Film, pág. xxv “Finally, you need to have tenacity to hang in there when all seems to be failing, or the world seems against you fulfilling your dream (as it most certainly will over such a period of time). [...] Great Animation is effectively a great obsession. Only the truly obsessed – or to put it more delicately, the most dedicated – will ever fully succeed with it as pure animators. It takes an iron will, blood and sweat, and some tears sometimes to see it through to its fullest conclusion.” Trad. livre da autora.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBERTO, Lucena. **Arte Da Animação: Técnica E Estética Através Da História**, 3 edição, Editora Senac São Paulo, 2019.

BRETHÉ, Simon. **ANIMAÇÃO DIGITAL 2D: SIMULANDO O FAZER TRADICIONAL ATRAVÉS DA FERRAMENTA DO COMPUTADOR**. 2011, Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, dezembro de 2010.

CARVALHO, Duarte Felipe Neves. **Retrofuturismo do processo em Animação**, Tese (Mestrado em Desenho), 2021, Faculdade de belas-artes, Universidade de Lisboa, 2021.

GERHARDT, Tatiana Engel ; SILVEIRA, Denise. **Métodos de Pesquisa**. Rio Grande do Sul, Editora da UFRGS, 2009.

GOMES, Diana Maria Silva. **ANIMAÇÃO AUTORAL Projeto e realização individuais**, 2018, Tese (Mestrado em Desenho), Faculdade de belas-artes, Universidade de Lisboa, 2018.

MATEU-MESTRE, Marcos, **Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers**. 2010.

MIYAZAKI, Hayao, **Starting Point**, 1996.

WHITE, Tony, **How to Make Animated Films**, Focal Press, 2009.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**. 2001.

WINDE, Catherine. Zahra DOWLATABADI. **Producing animation 1nd edition**, 2005.

WINDE, Catherine. Zahra DOWLATABADI. **Producing animation 2nd edition**, 2011.

WRIGHT, Jean. **Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch**. Editora Focal Press, 2005.

PEREIRA, Jocassia. **CRIAÇÃO DE CURTA-METRAGEM 2D INDEPENDENTE Pensado para Festivais**, 2017, Graduação, centro de comunicação e expressão, Faculdade de Design Universidade Federal de Santa Catarina Florianópolis 2017.

RUY, Karine, PEREIRO, Marta Pérez, BAAMONDE, Silvia Roca, O sucesso dos cinemas menores: baixo orçamento e alternativas cinematográficas no Brasil e na Galiza1, **Revista Eptic**, 125 Vol. 17, nº 3, setembro-dezembro 2015 ISSN 1518-2487 Vol. 18, nº 2, maio-agosto 2016 ISSN 1518-248.

SILVER, Stephen. **The Silver Way: Techniques, Tips and Tutorials for Effective Character Design**. 2017.

WERTHEIMER, Max. **Experimental Studies on the Seeing of Motion**, 1912.