



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
JÚLIO DE MESQUITA FILHO - UNESP

BACHARELADO E LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

FERNANDA AIUB

ENSINO DE ANIMAÇÃO 2D

SÃO PAULO

2017

FERNANDA AIUB

ENSINO DE ANIMAÇÃO 2D

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” como pré-requisito para a obtenção do grau de Licenciado em Artes Visuais, sob a orientação do Professor Doutor Sérgio Mauro Romagnolo.

SÃO PAULO

2017

Dedicado a Monica Aiub, a melhor professora da minha vida.

Agradecimentos

A minha mãe, Monica Aiub.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Sérgio Mauro Romagnolo.

À minha banca, Prof. Dr. aGNuS VaLeNTe.

Aos meus professores de Animação 2D, Cláudio Imamura e Rogério Ferraz da Silva.

À Iara Catunda, minha pessoa para discutir animação.

À tia LuB que mantinha a ordem no grupo de animação do IA.

À Vera Cozani, técnica dos ateliês de BLAV.

Aos funcionários da Seção Técnica de Graduação do Instituto de Artes da UNESP.

À Ivy Costa, do Escritório de Pesquisa e Internacionalização do Instituto de Artes da UNESP.

Ao Instituto de Artes.

À Universidade Estadual “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo – FAPESP.

“Come with me
And you'll be
In a world of
Pure imagination
Take a look
And you'll see
Into your imagination”
(Willy Wonka)

Resumo

Este trabalho é um estudo sobre o ensino de Animação 2D no Brasil, partindo da pesquisa *Narrativa e Visualidade em Animação 2D* (AIUB, 2017), na qual se constatou o fato de animação ser arte, destacando as comparações entre os processos e técnicas de criação em animação 2D nos Estados Unidos e no Japão. A presente pesquisa se debruça sobre o ensino desta arte, observando, inicialmente, os métodos utilizados pelos estadunidenses e japoneses e, principalmente, analisando os currículos dos cursos de Bacharelado em Cinema e Animação do Brasil. De tal análise, resulta uma proposta de curso que se propõe a contemplar as necessidades fundamentais para a inserção do profissional da animação no mercado, destacando o desenvolvimento de habilidades práticas e conhecimentos teóricos significativos para a animação 2D.

Palavras-chave: animação 2D, ensino de animação 2D, bacharelado em animação

Abstract

This work studies the teaching of 2D Animation in Brazil, taking the research *Narrativa e Visualidade em Animação 2D* (AIUB, 2017), in which was verified that animation is, in fact, an art, as starting point, and highlighting a comparative study between the techniques and processes used to make 2D animation in the USA and in Japan. This research focuses on the teaching of this art, observing, initially, the methods used by north Americans and Japanese people, and mostly, analyzing the curriculum of the Bachelor in Animation programs that exist in Brazil. Starting from that analysis results a curriculum proposal for a Bachelor in Animation course focused in preparing capable professionals to enter the animation market upon graduation. The selling points of this curriculum are the development of practical abilities and theoretical knowledge that have significance to someone working in that area.

Keywords: 2D animation, 2D animation teaching, bachelor degree in animation

Sumário

Introdução	p.09
1. Animação 2D e sua relação com as Artes	p.10
2. Ensino de Animação 2D	p.17
3. Estrutura Curricular	p.20
3.1. FAAP	p.20
3.2. UFMG	p.26
3.3. Proposta de Estrutura Curricular	p.31
Conclusão	p.40
Bibliografia	p.41

Introdução

O presente trabalho tem por objetivo discutir o ensino de Animação 2D, partindo dos resultados da pesquisa feita em *Narrativa e Visualidade em Animação 2D*, Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Estadual "Júlio de Mesquita Filho" - UNESP, feito sob orientação do Professor Doutor Sérgio Mauro Romagnolo.

O primeiro capítulo tratará sobre a relação entre artes e Animação 2D, partindo-se de informações obtidas durante a produção de *Narrativa e Visualidade em Animação 2D*, onde será observado que tanto nos Estados Unidos quanto no Japão a animação, em princípio, era feita por artistas.

Não havendo escolas de animação ou programas de graduação em animação na época, Walt Disney contratava artistas com bases sólidas em desenho, porém, para o nível técnico desejado por ele para as produções, era necessário uma unidade entre os artistas. Para tanto, ele instaurou um curso de animação em seu estúdio. Tempos depois, em 1970, junto ao seu irmão Roy Disney, fundou a CalArts, projeto inovador de instituição de ensino de artes.

Após apresentar resumidamente a história do ensino de animação nos Estados Unidos e seu início no Japão, o capítulo seguinte, *Ensino de Animação 2D*, abordará a situação atual do ensino de animação 2D na América do Norte, Japão e Brasil, discorrendo sobre suas diferenças e especificidades.

O terceiro, e último, capítulo tratará da estrutura curricular de programas de bacharelado em Animação no Brasil, onde há apenas dois cursos regulamentados pelo MEC: o Curso de Bacharelado em Animação da Fundação Armando Alvares Penteado – FAAP, e o Curso de Bacharelado em Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG. Neste capítulo será feita uma análise crítica da estrutura curricular destes cursos e apresentada uma proposta de currículo focada na formação de profissionais em animação 2D, que atenda às necessidades de desenvolvimento de habilidades práticas e conhecimentos teóricos para a inserção dos egressos no mercado de animação em suas diferentes possibilidades.

1. Animação 2D e sua relação com as Artes

Desde os primórdios da animação, ela teve uma relação muito forte com as artes plásticas. Os primeiros desenhos animados foram feitos por ilustradores, caricaturistas, quadristas, ou seja, pessoas que já tinham uma grande noção de técnicas de desenho e começaram a fazer experimentos com imagens em movimento, uma vez que teve início o cinema, criando inúmeras novas possibilidades artísticas.

A animação como a conhecemos hoje – desenho animado e formado em forma de filme - é uma arte relativamente recente, tendo pouco mais de um século, e só sendo possibilitada com o advento da fotografia; porém, há desde tempos remotos um desejo humano de passar a impressão de movimento em suas expressões artísticas. (AIUB, 2017)

O movimento é tão importante para as artes que em seu livro *Arte & Percepção Visual – Uma Psicologia da Visão Criadora*, Rudolf Arnheim dedica um capítulo inteiro a tratar das questões do movimento nas obras de arte. No começo de seu capítulo sobre movimento Arnheim diz:

O movimento é a atração visual mais intensa da atenção. Um cão ou um gato podem estar descansando tranquilamente sem se impressionarem com todas as luzes e formas que constituem o cenário imóvel ao seu redor; mas logo que algo se agita, seus olhos voltam-se para o local e seguem o curso do movimento. Os gatinhos parecem completamente à mercê de qualquer coisa que se mova como se seus olhos estivessem atados a ela. Os seres humanos, de modo similar, são atraídos pelo movimento; basta mencionar a efetividade dos anúncios móveis, quer se trate de sinais de neon cintilante ou comerciais de televisão, ou o apelo popular muito mais das execuções com movimento, comparadas com a fotografia, pintura, escultura ou arquitetura, imóveis.

É compreensível que se tenha desenvolvido no animal e no homem uma resposta tão intensa e automática ao movimento. O movimento implica numa atenção nas condições ambientais, e mudança pode exigir uma reação. Pode significar a aproximação do perigo, o aparecimento de um amigo ou de uma presa desejável. E como os olhos se desenvolveram como instrumentos de sobrevivência, adaptaram-se a sua tarefa (ARNHEIM, 2011, p.365).

O movimento ser a atração visual mais intensa da atenção explica porque desde a pré-história o homem tenta simular o movimento em sua arte. Embora não possam ser caracterizadas como animação, por assim dizer, existem diversas artes que tentam representar o movimento captado pelo olho humano, como o *javali com oito patas* encontrado na Caverna de Altamira, na Espanha, possivelmente feito há mais de três mil anos. Há quem considere o *javali* como uma das primeiras formas "primitivas" de animação quando tratando da história da animação.

Javali de oito patas encontrado na Caverna de Altamira, na Espanha.



Fonte: site História do Pré-Cinema.

Em se tratando de animação, como filme de longa ou curta metragem feito por uma sucessão de desenhos fotografados de forma a dar impressão de imagem, a primeira de que se tem registros é *Humorous Phases of Funny Faces*, do ilustrador James Stuart Blackton, de 1906. Em *Humorous Phases of Funny Faces*, Blackton fazia desenhos em um quadro negro, que eram fotografados, apagados, modificados, e fotografados novamente; técnica muito similar à da animação *frame a frame*. Porém, o desenho animado de Blackton não foi totalmente produzido *frame a frame*, apenas alguns instantes se utilizavam desta técnica, em outros, para agilizar o processo, ele se utilizava de recortes de papelão para animar os membros de uma personagem.

Animação *frame a frame*, em sua totalidade, só seria vista em 1908, com *Fantasmagorie*, de Emile Cohl. Cohl, que já era artista de renome antes de começar a se aventurar em animação, já em seu primeiro trabalho se utilizou de processos que viriam a se tornar padrão na animação anos depois, quando ela entrasse em processo de industrialização, como: uso de caixa de luz, para retrair os desenhos com precisão, e simplificação do estilo de desenho, com objetivo de agilizar a execução dos desenhos. (LUCENA JR., 2002, p.50)

Junto com Cohl, Winsor McCay seria outro nome que elevaria a animação ao *status* de arte, após um período de saturação do mercado com filmes muito similares, o que havia feito com que o público perdesse o interesse na animação.

Porém, ao contrário de Cohl, que havia optado pela simplificação, McCay se utiliza de toda sofisticação de seu estilo gráfico como quadrinista em suas animações, fazendo adaptações de alguns de seus quadrinhos sem comprometer a qualidade de seus designs (LUCENA JR., 2002, p.54).

Apesar de só serem sistematizados nos estúdios Disney, vários dos princípios da animação surgem já em *Gertie, the Dinossaur*, de Winsor McCay, tornando-a um marco na história da animação. *Gertie, the Dinossaur* foi um trabalho que influenciou toda uma geração de artistas a ir trabalhar com animação, pavimentando o caminho para sua posterior industrialização.

Apesar da animação voltar a ter sucesso, poucos filmes eram produzidos esporadicamente, uma vez que o processo era demorado, e que não dava retorno, por carecer de público.

[...] Para animação, em particular, os problemas eram mais difíceis. Os primeiros artistas precisavam tornar suas obras interessantes – o que queria dizer, pelo menos, ser vistas enquanto filme, com começo, meio e fim. Paralelamente, tinham de preocupar-se com a concepção gráfica e a realização de movimentos convincentes, afinal, não custa lembrar que estávamos no início da animação e não havia profissionais experientes. Esses artistas eram desenhistas talentosos, mas fazer animação implicava o conhecimento de novas habilidades – a maior parte ainda por ser descoberta. Como se esses problemas não bastassem, a imprensa não dava a devida atenção à animação, bem ao contrário do que sempre ocorreu com o cinema de ação ao vivo. O desafio desses pioneiros, como se percebe, era enorme. Não apenas para desenvolver a animação propriamente dita, mas obter respeito profissional e criar uma audiência "que pudesse apreciar e aceitar os movimentos e expressões de personagens desenhados em papel" (LUCENA JR., 2002, p.60-61).

Nos primeiros vinte anos, a animação viu várias soluções criativas para agilizar seu processo de produção surgirem, partindo, em geral, dos próprios artistas. Dentre elas vale apontar o uso de folhas de acetato na produção dos frames de animação, idealizada por Earl Hurd; e a rotoscopia, criada pelos irmãos Max e Dave Fleischer. Apesar de sua importante descoberta, Hurd não teve uma produção

de grande sucesso como animador, o mesmo não pode ser dito sobre os Fleischer, criadores de Koko, o palhaço, Betty Boop e Popeye.

Porém, para a animação 2D não rotoscópica, os maiores avanços em técnicas artísticas se deram durante a *Era de Ouro da Animação*, dentro dos Estúdios Disney. Vale apontar, porém, que apesar de Lucena Júnior ser, muitas vezes, bastante enfático sobre a "genialidade" de Walt Disney, esses avanços se devem muito mais à equipe de animadores por ele juntados do que à sua genialidade.

Disney estudou em escola de arte e conhecia os rudimentos técnicos e artísticos da animação, já bastante difundidos pelo começo dos anos 1920. Apesar de desenhar razoavelmente, logo percebeu que outros artistas faziam isso melhor que ele. Concentrou-se no trabalho de direção, com o controle de todo o processo de produção. Havia um reconhecimento geral de que o grande talento de Disney estava na comunicação. Ele tinha um senso estético apurado, um completo entendimento de estrutura da trama, da narrativa, do tempo. Mesmo estando aberto e não apenas permitindo, mas estimulando, a contribuição de seus artistas, era a visão de Disney que prevalecia. E, sob seu ponto de vista, a animação tinha de ser entendida como a arte do entretenimento por excelência. "Estou interessado em divertir as pessoas, em dar prazer, particularmente fazê-las sorrir, ao invés de estar preocupado em 'expressar-me' através de obscuras impressões criativas". A julgar pela resposta do público, Disney estava absolutamente certo (LUCENA JR., 2002, p.98).

Embora correto mercadologicamente, o pensamento de Disney de que a animação deveria ser "a arte do entretenimento por excelência" e não uma forma de "'expressar-se' através de obscuras impressões criativas" foi o que levou a animação a um papel de mercadoria, que faz com que muitos artistas plásticos questionem a validade da animação enquanto arte.

Porém, graças à vontade de Disney de entreter é que as animações norte-americanas passam a se utilizar de recursos narrativos para criar histórias mais envolventes, e deixam de ser apenas situações formuladas de modo a justificar uma piada mais à frente.

Para tanto, era necessário modificar vários dos processos e procedimentos da produção das animações, de modo a fazer com que o público se relacionasse com suas personagens, e que elas passassem uma sensação de veracidade, o que Walt Disney chamava de "ilusão da vida" (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p.25).

Se Disney sabia o que fazer para produzir os melhores desenhos animados jamais vistos, faltava saber como fazer. Intuitivamente, foi tomando as primeiras providências. Começou por estabelecer uma atmosfera de descoberta no estúdio. Os artistas foram instalados numa ampla sala para partilhar problemas e soluções. Se alguém fazia um desenho de que Disney gostasse, ele chamava todos para mostrar e discutir. Frequentemente, à noite, ele remexia nos cestos de lixo do estúdio, por vezes retirando desenhos jogados fora e prendendo-os num quadro com uma nota de repreensão para o artista que desprezara o que era um bom material.

Essa estratégia foi decisiva, pois muito do entrave do desenvolvimento da animação estava na mesquinhez de pequenos artistas em guardar segredo de seus processos. Aliás, enquanto durou a longa fase do cinema de animação em película, era o impedimento de uma soma de questões técnicas que limitava a expansão da animação, cujos animadores dificultavam o acesso por temer a concorrência. A tecnologia digital significou um baque para esses artistas medíocres, ao liquidar com dezenas de barreiras técnicas e com a necessidade da dependência de laboratório de revelação e de firmas de trucagens distantes e caras para a maioria (LUCENA JR., 2002, p.100).

Foi essa atmosfera de trabalho compartilhado e aprendizagem que levou os Estúdios Disney a desenvolverem diversas práticas que se tornaram integrantes à produção de animação de forma geral.

Na época não havia escolas de animação, muito menos programas de graduação em animação, como existem hoje; e, embora Disney contratasse sempre artistas que já tinham bases sólidas de desenho, muitas vezes estes não entendiam a dinâmica do movimento. Outros ainda tinham o que melhorar na técnica básica para se igualar em habilidade em relação aos seus veteranos.

No início, com uma equipe relativamente pequena, era normal que os artistas novos, ao entrarem no estúdio, aprendessem diretamente com seus veteranos, fazendo *inbetweens* para as cenas das quais artistas mais habilidosos haviam feito os *keyframes*, buscando sempre manter o estilo, a forma e volume das personagens, para que houvesse um senso de unidade no filme. Até hoje existem estúdios que mantêm esse tipo de dinâmica para treinar novos artistas para se adaptarem ao estilo próprio do estúdio, ou a um determinado estilo que será utilizado em um projeto.

A partir dos anos 1930, porém, Disney instaura um programa de treinamento para maximizar as habilidades dos artistas de seu estúdio (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p.20). Pode-se dizer que o sucesso desse treinamento resultaria na abertura de uma das mais conhecidas faculdades de artes nos Estados Unidos: a CalArts.

Já consolidado em sua carreira, Walt Disney concebeu uma nova escola para nutrir futuras gerações de talento criativo: uma "comunidade de artes" multidisciplinar, construída em torno de experiência real de artistas, ao invés de convenções acadêmicas. Ainda mais, a escola removeria os muros que separam as disciplinas criativas, encorajando artistas de diferentes áreas a se misturarem e colaborarem, de modo a surgirem novas ideias e métodos.

Walt e seu irmão Roy começaram a tornar essa visão em realidade em 1961, quando eles formaram a California Institute of the Arts, a partir da junção de duas escolas existentes em Los Angeles, uma de artes e uma de música.

Uma década depois, em 1970, uma nova faculdade, CalArts, abriu suas portas para oferecer programas em arte, design, cinema, música, teatro e dança. Ela acabou por se tornar uma versão ferozmente contra-cultural do conceito utópico de Walt, e ainda assim, o Instituto imediatamente tornou-se um viveiro de originalidade artística (CALARTS, tradução própria).

Essa visão da importância do treinamento para melhorar as habilidades de seus artistas, que levou Disney a instituir um treinamento em seu estúdio, e posteriormente a criar uma instituição de ensino de artes, foi, talvez, um dos pontos mais importantes para o desenvolvimento dos Estúdios Disney e seu estrondoso crescimento.

Atualmente, os Estúdios Disney mantêm um programa de treinamento, no formato estágio de férias, para novos artistas que pretendem ter uma carreira junto ao estúdio após a graduação. O que vai ao encontro da visão que tinham os animadores dos Estúdios Disney na década de 1930, que diziam que embora fossem muito interessantes os encontros com artistas no treinamento, eles aprendiam mais com seus companheiros durante o trabalho (THOMAS; JOHNSTON, 1981; p.72).

O mesmo tipo de envolvimento entre artistas e o desenvolvimento de processos e procedimentos de produção de animação ocorre no Japão. Embora haja controvérsias sobre o ano de seu início, e não se saiba a autoria de *Katsudō Shashin*, as animações feitas à partir de 1917, ponto de início da animação comercial no Japão, e a partir de onde se tem registro da produção da época, são

feitas por artistas já consolidados, assim como ocorre nos Estados Unidos alguns anos antes.

Oten Shimokawa, autor da primeira animação comercial japonesa: *Dekobo Shingacho - Meian no Shippai*, era ilustrador na área editorial, assim como Kouchi Junichi, seu contemporâneo. Dentre os animadores que se tornaram ilustres na época havia, ainda, Kitayama Seitaro, que era, inicialmente, um aquarelista. Posteriormente, um dos nomes que daria início à expansão da animação japonesa seria Osamu Tezuka, que era, também, um dos grandes quadrinistas de sua época.

2. Ensino de Animação 2D

No que toca ao ensino de animação, como evidenciado no capítulo anterior, por muitos anos não houve uma preocupação em se pensar em um ensino formal. Os artistas se interessavam pelas técnicas, começavam seus experimentos, muitas vezes sozinhos, e desenvolviam suas próprias técnicas.

Por muitos anos artistas norte-americanos patentearam suas técnicas de animação para que outros artistas não pudessem se utilizar das mesmas técnicas em suas produções, o que fez com que tanto o desenvolvimento de novas técnicas, quanto o desenvolvimento de um sistema de educação na área tenha demorado a ocorrer.

Atualmente, porém, a animação é uma indústria forte o suficiente para que existam diversos programas em animação, nos mais diversos níveis de educação, não apenas nos Estados Unidos.

O sistema de ensino norte-americano difere bastante do brasileiro, o que permite com que se tenham programas de *Bacharelado em Animação* com currículos altamente focados na prática, dispensando matérias teóricas.

Nos níveis de pós-graduação, existem instituições que oferecem mestrados e doutorados voltados à animação. Em geral, os programas de mestrado em animação ainda têm um foco muito maior em formação profissional do que teórico.

Existem, obviamente, ainda, cursos livres na área, em geral, nos Estados Unidos e Canadá, estes cursos duram de um a dois anos, e são muitas vezes, mais intensos que uma graduação no volume de exercícios exigidos dos alunos, já que o intuito de tais cursos é inserir os alunos no mercado de maneira rápida.

Situação similar ocorre no Japão, onde os programas em animação de universidades japonesas, em geral, não incluem matérias teóricas, focando-se na produção de animações. Nos programas japoneses, as matérias menos voltadas às práticas artísticas são, comumente, sobre administração de carreira e apresentação no mercado de trabalho.

No Japão, há, ainda, a prática de se aprender diretamente no mercado de trabalho, na área de animação, podendo novos artistas começarem a trabalhar

diretamente, sem a necessidade de um curso prévio na área. Tendo, alguns estúdios, como a Kyōto Animation, sua escola própria, onde futuros animadores estudam as práticas específicas e aprendem a desenhar o estilo dominante nas animações do estúdio, prática próxima ao treinamento *in loco* dos Estúdios Disney a partir de 1930.

Há, porém, no Japão, alguns programas de pós-graduação em animação focados em formar críticos e pesquisadores de animação, estes sim, tendo uma grande carga teórica, focada em analisar história, estilo e características socioculturais das animações japonesas.

No Brasil, existem quatro formas básicas de aprender animação: desde o começo da animação no Brasil é comum diversos estúdios contratarem pessoas que tenham uma boa noção de desenho, porém não saibam animar, e treiná-las na prática. Atualmente, essa prática não é mais a regra dos estúdios mais conhecidos, porém, em 2014, o Split Studio, em São Paulo, abriu algumas vagas para um curso de ToonBoom – software comumente utilizado em animação 2D digital – para capacitar animadores para trabalharem na empresa.

Uma segunda forma, bastante comum, é a aprendizagem de maneira autodidata, uma vez que há inúmeros livros que discorrem sobre os processos de animação, falando sobre o que é necessário fazer para ser um animador e, em alguns casos, propondo até exercícios de animação para que o leitor faça em sua própria casa. Muitos artistas famosos na área relatam, em suas palestras, que começaram a animar lendo materiais sobre animação e fazendo exercícios, com o tempo chegando a se profissionalizar.

Outra forma comum de ensino de animação no Brasil é por meio de cursos livres e graduações tecnológicas, que têm currículo bastante similar ao dos bacharelados em animação dos Estados Unidos, Canadá e Japão, porém, em geral, menor intensidade, ou menor duração de curso, o que será analisado no próximo capítulo.

Em geral, a diferença entre cursos livres e graduações tecnológicas é a duração e quantidade de aulas por semana. Boa parte dos cursos livres em animação em São Paulo têm de uma a duas aulas por semana, e duração de um ano a um ano e meio. Já as graduações tecnológicas têm de dois a três anos de aulas, diariamente.

Por último, temos os cursos de *Bacharelado em Animação*, bastante recentes no Brasil, porém com uma carga horária lotada de matérias teóricas e, em geral, um currículo generalista, focado em testar todos os tipos de técnicas de animação ao decorrer do curso, tendo aulas de 2D, 3D, *stop motion*, animação para jogos ou aplicativos. O que pode ser uma boa opção para uma pessoa que quer fazer experimentações, mas diverge do nível de especialização técnica exigido do mercado, demandando horas de trabalho extra em polir suas habilidades concomitantemente a toda carga horária demandada por uma graduação.

Existe apenas uma graduação em animação que emite diploma de bacharelado e tem um currículo focado em animação de personagem em São Paulo, porém, o diploma é emitido por uma universidade britânica e, portanto, não considerado válido pelo Ministério da Educação, necessitando passar por todo um processo de validação em uma universidade pública brasileira para que considerem que o formando desta instituição seja oficialmente considerado graduado no Brasil também.

Quanto à pós-graduação, até o presente momento, existem apenas pós-graduações *lato sensu* e, ainda, bastante escassas no país. O currículo desses programas, em geral, costuma ser focado na produção, assim como as graduações tecnológicas e cursos livres, em contraponto aos bacharelados na área.

3. Estrutura curricular

O presente capítulo analisará a estrutura curricular de diversos cursos de animação, com o intuito de, ao final do capítulo, montar um currículo para um curso de *Bacharelado em Animação 2D* que prepare o estudante para atuar no mercado.

3.1. FAAP

Começando com currículo do Bacharelado em Animação da Fundação Armando Alvares Penteado – FAAP, que consiste em oito semestres de curso totalizando três mil e vinte e quatro horas de disciplinas obrigatórias, e que parece adequado a alguém que pretende experimentar diversas técnicas de animação, mas não a alguém que pretende se inserir em um mercado que exige uma grande especialização em uma determinada técnica, como é o mercado de animação 2D.

Em seu primeiro semestre, o Bacharelado em Animação da FAAP é composto pelas disciplinas:

Análise da Imagem I

Antropologia,

Criação de Histórias I

Desenho Básico

Epistemologia em Comunicação

Fundamentos da Animação

História da Arte I

História da Técnica e da Estética da Animação I

Língua Portuguesa I

Sociologia

Teorias da Comunicação I

O segundo semestre do curso apresenta as disciplinas:

Análise da Imagem II

Comunicação e Mercado

Criação de Histórias II

Desenho Básico Aplicado

Desenho Conceitual

Estudos Culturais

Fenomenologia do Movimento

História da Arte II

História da Técnica e da Estética da Animação II

Live Action/Rotoscopia

Língua Portuguesa II

Teorias da Comunicação I

Considerando este primeiro ano de curso, há uma grande carga de matérias teóricas. Um foco maior em matérias práticas, em cada semestre, distribuindo matérias teóricas ao decorrer do curso, seria mais interessante para atender a formação necessária ao futuro profissional, que poderia articular melhor as disciplinas teóricas e práticas.

Há, ainda, a possibilidade de se oferecer matérias teóricas extras como disciplinas optativas, tornando obrigatórias apenas sua primeira iteração, e deixando a cargo de alunos que tenham maior interesse em estudar mais a fundo tais conteúdos, inscrever-se nas matérias optativas.

Em seu terceiro semestre, o curso é composto por:

Caracterização Sonora

Desenho Animado I - Introdução a Animação 2D

Desenho e Criação de Personagens

Edição de Imagem

Estética

Filosofia

História da Técnica e da Estética da Animação III

Roteiro de Animação

Teorias da Comunicação III

Teorias Sociais do Brasil

Novamente, há uma extensa carga de disciplinas teóricas, algumas das quais já se teve duas iterações anteriormente. Praticamente metade das matérias apresentadas são de cunho teórico, mesmo em um estágio já mais avançado do curso, enquanto a carga horária de desenho se resume a duas disciplinas com carga horária de trinta e seis horas, e a parte prática de uma disciplina dividida em dezoito horas práticas e dezoito teóricas, conforme Currículo Simplificado do Curso de Cinema e Animação da FAAP.

Cabe, também, apontar que disciplinas como Estética e Filosofia, poderiam ser melhor aproveitadas sendo disciplinas do primeiro ano - como costuma ocorrer em cursos de Artes Visuais, ou Artes Plásticas - uma vez que são disciplinas básicas, que dão sustentação a outras disciplinas. Poderia ser interessante, inclusive, que Filosofia estivesse em um semestre anterior à Estética, uma vez que Estética é um ramo da Filosofia, e o entendimento anterior da Filosofia poderia facilitar o ensino de Estética.

Seu quarto semestre é composto de:

Cenografia e Ilustração

Desenho Animado II - Colorização e Composição 2D

Escultura de Personagens

Fotografia para Animação

História da Técnica e da Estética da Animação IV

Literatura e Dramaturgia

Política Cultural e Mídia

Psicologia

Roteiro de Animação e Story Board

Stop-Motion Realização

Apesar do aumento de disciplinas práticas no quarto semestre, seis totalmente práticas, em comparação a cinco no terceiro semestre, ainda há uma carga teórica elevada. E, novamente, há matérias que poderiam ser melhor aproveitadas em um estágio anterior no curso, caso de *Roteiro de Animação e Story Board*. Pensando que roteiro e *storyboard* são elementos de concepção de um filme, faria sentido que os estudantes aprendessem a elaborá-los logo no começo do curso, aumentando o potencial de produções geradas ao decorrer do curso.

Em seu quinto semestre, o curso apresenta as disciplinas:

Animação 3D – Criação de Ambientes

Animação 3D – Introdução

Animação 3D – Modelagem

Comunicação Comparada

Comunicação e Religião

Desenho Animado III – Realização

Psicologia da Comunicação

Trucagem e Efeitos Especiais

Levando-se em consideração que em seu quarto semestre há uma disciplina de Psicologia, e no quinto semestre há Psicologia da Comunicação, e a grande carga teórica do curso, seria possível enxugá-la, optando por apenas uma das disciplinas.

Conforme o *Projeto Pedagógico do Curso de Bacharelado em Cinema e Animação PPC* da FAAP, a disciplina Psicologia trata de: "Fundamentos e a evolução da Psicologia. Áreas de conhecimento da Psicologia. Principais concepções teóricas da psicologia na atualidade. Principais temas teóricos de Psicologia", enquanto a disciplina Psicologia da Comunicação trata de: "Teorias

psicológicas. Elementos e conceitos de Psicologia suscetíveis de aplicação no campo da comunicação. Formação do imaginário do receptor através da teoria". Considerando-se a ementa das disciplinas, seria ideal manter Psicologia da Comunicação, que não apenas trata de teorias psicológicas, mas também das aplicações da Psicologia na área da Comunicação, sendo redundante ter uma matéria que trata apenas das teorias da Psicologia, quando as mesmas são tratadas em matéria específica ao curso.

Vale ainda apontar que, embora seja de interesse para algumas pessoas o estudo da disciplina Comunicação e Religião, ela poderia estar dentre as possíveis disciplinas optativas, posto que muitos animadores preferem se abster de temas que possam gerar polêmicas, ou que possam reduzir o tamanho da audiência, sendo religião um destes temas.

No que toca a um currículo generalista como o da FAAP, é compreensível que existam disciplinas de 2D, *stop motion* e 3D em um mesmo curso. Porém, para a formação de profissionais em animação 2D, seria desnecessário ter o tanto de matérias de 3D presentes no currículo deste curso, uma vez que a técnica do 3D é posterior, e em 2D, quando há a utilização conjunta de 3D, são contratados profissionais especializados para fazer as cenas em 3D.

Em um curso focado na especialização em determinada técnica, para formação profissional, seria mais indicado que tivessem matérias de 3D como optativas, ou que houvesse apenas uma matéria sobre uso de 3D em animação 2D, assim como cursos focados em 3D teriam matérias sobre 2D, uma vez que é uma técnica anterior, e o 3D se utiliza dos mesmos *princípios da animação* que o 2D, porém não teriam necessariamente matérias práticas obrigatórias de animação em 2D.

Em seu sexto semestre, as matérias do curso são:

Análise do Filme

Animação 3D – Animação de Personagens

Animação 3D – Setup de personagens

Animação com Técnicas Experimentais e Autorais

Comportamento Contemporâneo

Crítica em Comunicação

Design de Games

Seminários de Criação

Teoria do Contemporâneo

Apesar da diminuição da carga de matérias puramente teóricas, a carga teórica aumenta, pois vai de três matérias, com trinta e seis horas teóricas e uma com dezoito, para três matérias com trinta e seis horas teóricas e três com dezoito.

Novamente, há matérias que, talvez, fossem melhor aproveitadas no início do curso, como Animação com Técnicas Experimentais e Autorais, que estando, por exemplo, no primeiro semestre, daria um senso de que o curso segue a trajetória histórica de desenvolvimento de habilidades técnicas em animação, já que inicialmente as animações eram experimentações feitas por artistas de diversas áreas.

E, mais uma vez, há matérias que no caso específico deste currículo cabem, mas que não seriam necessárias a um currículo especificamente voltado para artistas de animação 2D.

As matérias presentes no currículo do sétimo semestre de curso são:

Animação 3D – Avançada

Animação 3D Materiais/Texturas/Iluminação e Efeitos

Animação para Games

Inteligência de Mercado

Laboratório de Roteiro

Mecanismos de Financiamento

Produção Executiva/Animation Bible

Apenas no último ano as disciplinas todas passam a focar em animação, embora, segundo a ementa de *Inteligência de Mercado*, presente no Projeto Pedagógico do Curso de Bacharelado em Cinema e Animação PPC da FAAP, consista em "Aplicação dos conteúdos das disciplinas de humanidades ao TCC num cenário de economia de mercado", o que não parece tão interessante pela descrição

quanto seria uma disciplina de *Inteligência de Mercado* onde se explicassem práticas de mercado, trabalho como freelancer, e modos de apresentar seu trabalho ao mercado de forma eficiente, como funcionam disciplinas sobre "mercado" fora do país.

No oitavo, e último, semestre de curso, o currículo é:

Animação Aplicativos Móveis e Interativos

Distribuição e Exibição

Música para Cinema

Orientação TCC/Projeto 2D

Orientação TCC/Projeto 3D

Orientação TCC/Projeto Games

Seminários Avançados

Sendo, os três projetos das disciplinas *Orientação TCC/Projeto 2D*, *Orientação TCC/Projeto 3D* e *Orientação TCC/Projeto Games* obrigatórios. Apesar de, em relação aos outros sete semestres, o último semestre de curso ser mais interessante a quem procura uma experiência prática, tendo apenas duas matérias com metade de sua carga horária em aulas teóricas, o fato de que são obrigatórios projetos finais em três modalidades diferentes de animação destaca o aspecto generalista do curso. Contudo, considerando as necessidades do mercado, um curso mais voltado à prática seria mais eficiente na formação de um profissional capacitado.

3.2. UFMG

No Bacharelado em Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, também conhecido como CAAD, temos um curso generalista, voltado a diversas práticas em diferentes ramos, não apenas da Animação, mas também de outras formas de Artes Digitais, havendo a possibilidade de se optar por diferentes percursos de curso, dependendo da habilitação de maior interesse do aluno.

Há, porém, um currículo mínimo comum a todos os percursos do curso. Segundo o *Projeto Pedagógico do Curso de CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS* da UFMG, o primeiro ano é básico. Todos os alunos ingressantes cursam disciplinas obrigatórias comuns aos três percursos (Cinema de Animação, Artes Digitais, ou Híbrido), fazendo, ao fim do segundo semestre, sua opção por um dos percursos para seguir pelos outros três anos e meio.

Além das três habilitações, há também três diferentes opções de formação complementar: aberta, livre e preestabelecida em jogos. Na formação complementar aberta, o aluno escolhe suas matérias para totalizar a carga horária do curso em áreas próximas ao Cinema de Animação e às Artes Digitais, e uma vez aprovada sua grade pelo colegiado, ele cursará tais disciplinas. A formação complementar livre, como o nome indica, dá total liberdade para que o estudante escolha matérias para totalizar a carga horária do curso em qualquer área de seu interesse. Já a formação complementar preestabelecida em jogos tem um conjunto de matérias ofertadas pelo CAAD e outro conjunto de matérias ofertadas pelo curso de Ciências da Computação da UFMG, que integram a carga horária do curso.

No total, existem nove possibilidades de combinações habilitações e ênfases, os chamados *percursos*, no CAAD. Levando em consideração que o escopo do presente trabalho é o ensino de animação 2D, foram escolhidos os percursos um e sete, referentes a habilitação em Cinema de Animação, de formação complementar livre ou aberta, que tem uma grade curricular obrigatória comum, sobre a qual tratam os próximos parágrafos.

O primeiro semestre de curso é composto pelas seguintes matérias:

Cinema de Animação e Artes Digitais: Introdução

Arte e Mídia I

Cor, Forma, Composição da Imagem Digital

Desenho para Cinema de Animação

Cinema de Animação e Artes Digitais: Estudo de Casos

Panorama do Cinema

Vale lembrar que a disciplina *Cinema de Animação e Artes Digitais: Introdução* tem duração de apenas uma semana, pois é uma introdução ao funcionamento do curso como um todo.

O segundo semestre do curso é composto pelas disciplinas:

Arte e Mídia II

Fundamentos da Linguagem Audiovisual

Montagem e Edição

Panorama do Cinema de Animação

Fundamentos da Animação

Nesse primeiro ano de curso, há uma carga teórica nas disciplinas *Arte e Mídia* de ambos os semestres, na disciplina *Fundamentos da Linguagem Audiovisual* e nas disciplinas *Panorama do Cinema* e *Panorama do Cinema de Animação*. Por ser um curso que tem, também, habilitação em Artes Digitais, é importante ter as matérias *Arte e Mídia I e II*, para um curso apenas de animação, pode-se condensar essas matérias em apenas um semestre, ou fazer uma fusão das partes importantes à Animação com a disciplina *Panorama do Cinema de Animação*.

Quanto às matérias práticas, há um conjunto interessante de disciplinas para uma boa base em animação. Porém, poderia haver mais disciplinas de desenho, talvez não especificamente *Desenho para Cinema de Animação*, mas disciplinas gerais de desenho, para criar uma base sólida nas técnicas de desenho.

O terceiro semestre de curso é composto pelas disciplinas:

Animação de Personagens

Introdução às Narrativas Interativas

Roteiro Escrito e Visual

Stop-motion I – Modelagem

O currículo obrigatório do terceiro semestre é bastante equilibrado, sendo todas as matérias bastante relevantes ao aprendizado de animação 2D. A escolha por disciplinas de *Roteiro e Animação de Personagens* no primeiro ano de grade específica foi acertada, pois dá as ferramentas para que os estudantes que já

tenham ideias a produzir comecem a executá-las desde cedo. Pode-se dizer o mesmo sobre o ensino de *Stop-motion* combinado ao ensino de *Roteiro*, no caso de estudantes que se interessem por animação *stop-motion*.

No quarto semestre, apenas três matérias são obrigatórias aos alunos da habilitação em Cinema de Animação do CAAD:

Animação 2D digital

Design Sonoro

Jogos I

Levando em consideração a ementa da matéria Jogos I, ela não deixa de ter relevância, considerando-se que são necessárias animações para se fazer um jogo. O currículo pode parecer bastante diminuto, porém, deve-se lembrar que no percurso que está sendo analisado os estudantes devem escolher parte de sua carga horária total obrigatória, além das disciplinas optativas.

No quinto semestre, apenas duas matérias são obrigatórias para o percurso de Cinema de Animação:

Animação 3D Digital I

Fotografia Básica

Para um curso generalista em animação é um bom currículo, se houvesse opção por Animação 2D Digital II, poderia ser uma boa opção de currículo a se seguir em um curso que tivesse uma separação entre animação 2D e 3D. Embora o currículo pareça diminuto, as disciplinas têm cento e vinte e sessenta horas, respectivamente, e é muito provável que demandem mais algumas horas em projetos. Além de haver, ainda, o currículo próprio de cada estudante.

O sexto semestre tem como matérias obrigatórias:

Animação 3D digital II

Introdução à Composição e Pós-Produção

Stop-Motion II

O sétimo semestre é composto por:

Design de Personagens

Animação Experimental

Ateliê: Cinema de Animação I

Design Sonoro II

É um semestre bastante interessante, tendo *Design de Personagens*, que é uma disciplina muito importante em animação. Tal disciplina poderia, inclusive, ser oferecida em estágios anteriores do curso. *Animação Experimental*, também poderia vir em semestres anteriores. Em *Ateliê: Cinema de Animação I*, o estudante faz o trabalho de roteiro e pré-produção de seu Trabalho de Conclusão de Curso.

No oitavo semestre, novamente existem apenas duas disciplinas obrigatórias neste percurso:

Ateliê: Cinema de Animação II

Introdução ao TCC

E, finalmente, no nono semestre, as disciplinas que compõem o percurso são:

Ateliê: Cinema de Animação III

Trabalho de Conclusão de Curso

O último ano de curso é totalmente dedicado à produção de uma animação em *Ateliê: Cinema de Animação II e III*, e a escrever uma monografia sobre o processo de animação e fazer um memorial da obra em *Trabalho de Conclusão de Curso*.

Apesar de não ser um curso focado especialmente em Animação 2D, o curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da UFMG tem um bom currículo, não sendo muito teórico, além de oferecer o sistema de diferentes percursos, pelo qual o estudante pode moldar parte do curso às suas necessidades. Seria possível a alguém com interesse em produzir animação 2D, que considerasse necessário polir suas habilidades em desenho, ter aulas extras de desenho em outros cursos da UFMG, por exemplo.

3.3. Proposta de Curso de Animação 2D

O objetivo deste trabalho não é apenas discutir o ensino de animação 2D e analisar os bacharelados em animação disponíveis no país, mas também, propor um curso totalmente voltado a formar profissionais em animação 2D.

O currículo foi pensado para ser uma mistura harmoniosa de teoria e prática: com prática suficiente para que os estudantes egressos possam se integrar ao mercado de trabalho, mas que ao mesmo tempo tenha carga teórica suficiente para uma compreensão mais aprofundada da arte da animação, sua história, e relação com a sociedade, assim como matérias sobre os processos administrativos e aspectos mercadológicos importantes à carreira de um profissional de animação.

Para tanto, foi escolhido o modelo de curso diurno, com aulas pela manhã e, também no período da tarde, assim como o modelo de horários da graduação em Animação da Universidade de Osaka, no Japão; ou, o modelo do próprio curso de Artes Visuais da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – UNESP; com duração mínima de quatro anos.

Uma vez que este curso foi pensado exclusivamente para animação 2D, não será discutida uma grade similar para outras técnicas de animação, ou um modelo em que se tenha um curso básico comum, com diferentes habilitações eletivas, como o da UFMG, porém, este modelo pode ser facilmente modificado, de modo a trocar matérias específicas de 2D por matérias voltadas para a área de 3D, por exemplo.

O currículo básico proposto para o primeiro semestre consistiria em:

Desenho I

Desenho de Observação I

Estética da Animação I

Fundamentos da Animação I

Fundamentos do Design

História da Arte

História do Cinema

Introdução à Pintura

Literatura e Técnicas de Escrita

Na disciplina de *Desenho I*, seriam tratadas as técnicas básicas de desenho, com exercícios práticos e indicações de materiais de leitura que auxiliem a compreensão dos princípios do desenho e referências que aumentem a biblioteca visual do estudante.

Em *Desenho de Observação I*, haveria aulas dentro e fora da sala de aula, nas quais os alunos treinariam desenhando o que observam na vida real, é uma técnica que auxilia muito no desenvolvimento das habilidades de desenho, tendo sido usada no treinamento de animadores dos Estúdios Disney desde a década de 1930.

Em *Estética da Animação I* seriam estudados os princípios da Estética, principais teorias, e a importância da Estética ao longo da história da animação.

Em *Fundamentos da Animação I* seriam tratados os princípios da animação por meio de exercícios básicos de animação.

Em *Fundamentos do Design* seriam estudadas técnicas básicas de design, composição de cena, e a importância da boa leitura da imagem.

Em *História da Arte* seria feito um panorama da História da Arte, com visitas a museus e exposições, de modo a aumentar, não apenas a compreensão do contexto histórico da Arte, mas também a biblioteca visual dos estudantes.

Em *História do Cinema* seria feito um panorama da História do Cinema, com análise de filmes e roteiros de diferentes períodos.

Em *Introdução à Pintura* seriam ensinadas técnicas básicas de pintura, harmonia cromática, e teorias de *Psicologia da Cor*, iluminação.

Em *Literatura e Técnicas de Escrita* seriam estudados grandes autores de diversos períodos literários, e produzidos pequenos textos, que poderão ser, posteriormente adaptados para roteiro de animação em disciplinas futuras.

O currículo do segundo semestre seria composto de:

Animatic

Desenho II

Desenho de Observação II

Design Conceitual

Estética da Animação II

Fundamentos da Animação II

História da Animação I

Roteiro I

Storyboard I

Técnicas de Pintura I

Em *Animatic* o estudante aprenderia as técnicas de produção de um *animatic*, partindo de um *storyboard*..

Em *Desenho II* e *Desenho de Observação II* seria continuado o trabalho do semestre anterior, respectivamente com o ensino de técnicas de desenho e práticas de desenho de observação.

Em *Design Conceitual* seriam ensinadas as técnicas utilizadas na criação de artes conceituais para animações e jogos.

Em *Estética da Animação II* seriam discutidas as formas de aplicação da Estética na produção de animações, e como a Estética pode influir no sucesso da arte.

Em *Fundamentos da Animação II* continuaria sendo feito o estudo dos princípios da animação por meio de exercícios.

Em *História da Animação I* seria tratada a animação norte-americana, desde a pré-animação até atualmente.

Em *Roteiro I* seriam ensinados os procedimentos de produção de um roteiro para produções audiovisuais.

Em *Storyboard I* seria ensinado como fazer um *storyboard*, as técnicas do *thumbnail*, análise de *storyboard* de modo a melhorar as cenas feitas inicialmente.

Em *Técnicas de Pintura I*, seriam estudadas técnicas de pintura à gouache, muito utilizadas em animação tradicional.

O terceiro semestre de curso seria composto de:

Anatomia I

Desenho III

Desenho de Observação III

Design de Personagem I

Fundamentos da Animação III

História da Animação II

Psicologia Aplicada à Animação

Roteiro II

Storyboard II

Técnicas de Pintura II

Em *Anatomia I* seria estudada a anatomia humana, formação óssea, grupos musculares, e a forma correta de retratá-los em um desenho.

Em *Desenho III* e *Desenho de Observação III* continuariam os treinos de desenho, de forma a polir a habilidade dos estudantes.

Em *Design de Personagem I* seria estudado o que faz um bom personagem, técnicas de criação de personagem, arquétipos comuns à animação, a Psicologia por trás do uso de determinados formatos no design de certos tipos de personagem.

Em *Fundamentos da Animação III*, continuariam os estudos dos princípios da animação, agora por meio de exercícios mais avançados, se utilizando de vários princípios em uma mesma cena.

Em *História da Animação II* seria traçado o histórico da animação japonesa, de seus primórdios aos dias atuais.

Em *Psicologia Aplicada à Animação* seria discutido o uso da Psicologia na criação de personagens com profundidade, e ensinadas técnicas para se utilizar da Psicologia na escrita, de modo a dar um senso de veracidade às histórias e personagens criadas.

Em *Roteiro II* os estudantes começariam a produzir seus primeiros roteiros para animação; seriam, também, feitas análises de roteiros de animações para cinema e televisão.

Em *Storyboard II* os estudantes produziram *storyboards* para adaptar uma obra da qual eles gostem para animação.

Em *Técnicas de Pintura II* seriam ensinadas técnicas de Pintura com diversas técnicas, para aprimorar o potencial plástico do estudante.

O quarto semestre teria as disciplinas:

Anatomia II

Desenho IV

Desenho de Observação IV

Design de Personagem II

Fundamentos da Animação IV

História da Animação III

Perspectiva I

Roteiro III

Storyboard III

Técnicas de Pintura III

Em *Anatomia II*, seriam estudadas a anatomia humana e sua dinâmica de movimento, havendo exercícios práticos tanto com referências estáticas quanto sessões de modelo vivo.

Em *Desenho IV* seriam estudadas as técnicas de estilização do desenho, para que o estudante busque desenvolver seu próprio estilo visual.

Em *Desenho de Observação IV* continuariam os exercícios de observação em situações cotidianas, e também haveria encontros para sessões de modelo vivo.

Em *Design de Personagem II* os estudantes criariam personagens seguindo as características escolhidas por eles por meio de sessões de *brainstorm*.

Em *Fundamentos da Animação IV* continuariam os estudos dos princípios da animação, agora com o desafio de se fazer uma cena de aproximadamente meio minuto aplicando-os.

Em *História da Animação III* seria estudada a animação europeia e seu desenvolvimento através dos anos.

Em *Perspectiva I* seriam estudadas as técnicas de desenho de perspectiva e suas aplicações na animação.

Em *Roteiro III* os estudantes produziram um roteiro para longa-metragem de animação a partir de uma mitologia à escolha.

Em *Storyboard III* seriam produzidos os storyboards para o roteiro produzido em *Roteiro III*.

Em *Técnicas de Pintura III* seriam ensinadas técnicas de pintura digital.

O quinto semestre de curso seria composto de:

Administração para Artistas

Anatomia III

Desenho V

Desenho de Observação V

Perspectiva II

Pitch de Animação

Planejamento de Carreira

Prática em Animação I

Produção de Animação I

Sound Design

Em *Administração para Artistas* os estudantes aprenderiam técnicas de administração para a carreira como freelancer, assim como as necessárias para se administrar um estúdio de animação.

Em *Anatomia III* seria estudada a anatomia de animais de pequeno porte.

Em *Desenho V* seria estudado o desenho de arquitetura aplicado à produção de cenários de animação.

Em *Desenho de Observação V* continuariam os estudos com sessões de modelo vivo e observação de pessoas no cotidiano.

Em *Perspectiva II* seriam ensinadas técnicas avançadas de perspectiva.

Em *Pitch de Animação* os estudantes aprenderiam a fazer um discurso de venda para sua animação, como montar material visual para atrair os possíveis compradores ou investidores, técnicas de apresentação, técnicas de oratória, em suma: como montar um *pitch* cativante para viabilizar o financiamento de suas produções.

Em *Planejamento de Carreira* o estudante aprenderia sobre o mercado de trabalho em animação, o que é esperado de um animador, a dinâmica das seleções, como preparar um portfólio para uma função específica no estúdio.

Em *Prática em Animação I* os estudantes começam a produção de uma pequena animação, utilizando-se dos conhecimentos adquiridos ao decorrer do curso.

Em *Produção de Animação I* os estudantes aprenderiam qual a função de um produtor de animação, e quais as etapas pelas quais passa a animação da pré-produção a pós-produção.

Em *Sound Design* seriam ensinados os conceitos por trás da produção do design de som de uma animação: gravação de voz original, gravação de sons para criação de *foley*, *original score*, mixagem, sincronização.

O sexto semestre teria as seguintes disciplinas:

Anatomia IV

Animação Digital

Desenho VI

Direção para Animação

Direção de Atores para Animação

Direitos Autorais

Prática em Animação II

Produção de Animação II – Leis de Incentivo

Produção de Portfólio

Em *Anatomia IV* seria estudada a anatomia de animais de médio e grande porte.

Em *Animação Digital* o estudante aprenderia a utilizar softwares de animação 2D em suas produções.

Em *Desenho VI* seriam estudados estilos de desenho de animação.

Em *Direção para Animação* os estudantes aprenderiam qual a função de um diretor de animação, técnicas de planejamento, decupagem de roteiro, criação de X-Table e, como dar *feedback* aos artistas.

Em *Direção de Atores para Animação* os estudantes aprenderiam técnicas de direção de atores para gravação de voz original de animação, como preparar o ator para que ele entre na personagem, como dar *feedback* sobre a atuação e, técnicas de atuação para direção.

Em *Direitos Autorais* seriam ensinadas as leis de Direitos Autorais, diferenças entre países, como pedir autorização para uso de material protegido, registro de personagens e histórias.

Em *Prática em Animação II* os estudantes continuariam a produção iniciada na primeira iteração da disciplina.

Em *Produção de Animação II – Leis de Incentivo* seriam ensinadas as técnicas de produção de projetos para Leis de Incentivo de produção audiovisual para animação, como preparar o material para avaliação, produção de orçamentos, como fazer relatórios e prestação de contas.

Em *Produção de Portfólio* o estudante produziria um portfólio para a função que pretende exercer na indústria, que seria avaliado por profissionais no fim do semestre.

O sétimo semestre seria composto de:

Direção de Arte para Personagem

Edição e Montagem

Renderização

Trabalho de Conclusão de Curso

Em *Direção de Arte para Personagem* o estudante aprenderia como dirigir uma personagem, como transmitir aos animadores os sentimento que deve ser passado pela personagem por meio de sua expressão corporal.

Em *Edição e Montagem* seria ensinado o processo de edição e montagem do filme, inserção de créditos, e finalização do projeto.

Em *Renderização* o estudante aprenderia sobre o processo de renderização e fechamento de arquivo para pós-produção de uma animação.

Em *Trabalho de Conclusão de Curso* o estudante realizaria uma animação 2D, escrevendo, concomitantemente, um trabalho de monografia sobre o processo de produção de sua animação. Esta disciplina seria anual, estendendo-se até o fim do oitavo semestre.

O oitavo semestre seria composto de:

Marketing para Animação

Trabalho de Conclusão de Curso

Em *Marketing para Animação*, o estudante aprenderia técnicas de marketing para promover sua animação uma vez que ela esteja próxima ao lançamento.

Com este percurso, o estudante desenvolveria as aptidões necessárias para a inserção no mercado de animação 2D, seja desenvolvendo um trabalho em estúdios, criando seu próprio estúdio ou como *freelancer*. O curso permitiria, desde o início, a prática do desenho, o estudo das técnicas e o contato com o processo de produção artística. Por outro lado, os conteúdos teóricos necessários para o desenvolvimento artístico também seriam contemplados.

Conclusão

O presente trabalho discorre sobre o ensino de animação 2D, partindo dos resultados obtidos na pesquisa feita para a produção do trabalho *Narrativas e Visualidade em Animação 2D* Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Estadual "Júlio de Mesquita Filho" - UNESP, feito sob orientação do Professor Doutor Sérgio Mauro Romagnolo.

O primeiro capítulo tratou sobre a relação entre animação e artes, tendo em vista que as primeiras animações, tanto no Japão, quanto nos Estados Unidos, eram feitas por artistas já consolidados em outras áreas, fato que é observado no trabalho *Narrativas e Visualidade em Animação 2D*.

Ainda no primeiro capítulo, observou-se o início da prática de treinamento de animadores nos próprios estúdios, a partir dos Estúdios Disney, durante a *Era de Ouro da Animação*. Para atingir o nível de qualidade desejado por Walt Disney, era preciso uma unidade entre as habilidades dos artistas de seu estúdio. Para tanto, Disney instaura um treinamento em seu estúdio. Anos depois, já em 1970, Disney e seu irmão Roy, fundam a CalArts, com a ideia de que fosse uma instituição de ensino de artes com uma visão inovadora, em que artistas de todas as áreas pudessem trabalhar colaborativamente durante seus estudos.

O segundo capítulo discorreu sobre o ensino de Animação na América do Norte, Japão e Brasil, apontando as diferenças e especificidades das diferentes formas de ensino em cada um dos países.

O terceiro capítulo apresentou os currículos dos cursos de Bacharelado em Animação da FAAP e da UFMG, fazendo uma análise crítica dos mesmos. Em seguida, propõe-se um currículo para um curso de Bacharelado em Animação 2D, montado especificamente, para formar profissionais capazes de se inserir no mercado de trabalho após a graduação, tendo um equilíbrio harmônico entre as disciplinas práticas, teóricas e administrativas que competem às habilidades esperadas de um animador 2D.

Bibliografia

- AIUB, Fernanda. **Narrativa e Visualidade em Animação 2D**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) - UNESP. São Paulo, p. 79. 2017.
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte & Percepção Visual: Uma Psicologia da Visão Criadora**. São Paulo: Cenage Learning, 2011.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da Animação: Técnica e Estética através da história**. 3ª ed. São Paulo: Editora Senac, 2011.
- BENDAZZI, Giannalberto. **Animation: A World History**: Volume I. Waltham: Focal Press, 2017.
- BENDAZZI, Giannalberto. **Animation: A World History**: Volume II. Waltham: Focal Press, 2017.
- BENDAZZI, Giannalberto. **Animation: A World History**: Volume III. Waltham: Focal Press, 2017.
- BLAIR, Preston. **Advanced Animation**. Lake Forest: Walter Foster Publishing, 1949.
- BLAIR, Preston. **Cartoon Animation**. Lake Forest: Walter Foster Publishing, 1994.
- CLEMENTS, Jonathan; MCCARTHY, Helen. **The Anime Encyclopedia, 3rd Revised Edition: A Century of Japanese Animation**. Berkley: Stone Bridge Press, 2015.
- DRAZEN, Patrick. **Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation**. Stone Bridge Press, 2002.
- FLEISCHER, Richard. **Out of the Inkwell**. Lexington: The University Press of Kentucky, 2005.
- FURNISS, Maureen. **The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating From Flipbooks to Flash**. Harry N. Abrams, 2008.
- LUYTEN, Sonia Bibe. **Cultura pop Japonesa: manga e anime**. São Paulo: Editora Hedra, 2005.
- MIYAZAKI, Hayao. About Japanese animation, em **Course Japanese Movies 7: The Current Situation of Japanese Movies**. Editora Iwanami Shoten, 1988. Disponível em: <<http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/aboutanime.html>>, acesso em: dia 10 de dezembro de 2015.
- MIYAZAKI, Hayao. **Starting Point**. San Francisco: VIZ Media LCC, 2014.
- MIYAZAKI, Hayao. **Turning Point**. San Francisco: VIZ Media LCC, 2014.
- NAPIER, Susan J. **Anime from Akira to Howl's moving castle**. Nova York: St Martin Press, 2005.
- SITO, Tom. **Timing em Animação**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SOLOMON, Charles. **The History of Animation**. New York: Wings Books, 1994.

STANCHFIELD, Walt. **Dando Vida a Desenhos: os anos de ouro das aulas de animação na Disney**. Volumes 1 e 2. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

THOMAS, Bob. **Disney's Art of Animation: From Mickey Mouse to Hercules**. Glendale: Disney Editions, 1997.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life**. New York: Disney Editions, 1981.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. London: Routledge, 1998.

WEST, Mark I. **The Japanification of Children's Popular Culture: From Godzilla to Miyazaki**. Maryland: Scarecrow Press, 2008.

WILLIAMS, R. **The Animator's Survival Kit Revised Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators**. Second Edition ed. London: Faber & Faber, 2009.

Outras Referências

Currículo da graduação em Tecnologia em Produção Audiovisual da Melies.

Site Oficial. Disponível em: <http://melies.com/pdf/matriz_curricular.pdf>, acesso em: 27 de novembro de 2017.

Currículo do curso de Animação de Personagens da CalArts. Site Oficial.

Disponível em: <<https://filmvideo.calarts.edu/programs/character-animation/bfa/>>, acesso em: 15 de novembro de 2017.

Currículo do curso de mestrado em Animação da Tokyo University of Arts. Site Oficial.

Disponível em: <<http://fm.geidai.ac.jp/en/animation/animation-curriculum/>>, acesso em: 20 de outubro de 2017.

Currículo dos cursos de graduação em Animação e em Produção de Animação da Universidade de Osaka. Site Oficial. Disponível em: <<http://www.osaka-anime.jp/english/departments/animation.html>>, acesso em: 15 de outubro de 2017.

Curriculum Simplificado do Curso de Cinema e Animação da FAAP. Site Oficial.

Disponível em: <<http://vestibular.faap.br/pdf/ec-cinema-e-animacao.pdf>>, acesso em: 29 de novembro de 2017.

Ementas das disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da UFMG. Site Oficial. Disponível em: <https://www.eba.ufmg.br/caad/?page_id=215>, acesso em: 30 de novembro de 2017.

História da CalArts. Site Oficial. Disponível em:

<<https://calarts.edu/about/institute/history>>, acesso em: 15 de novembro de 2017.

Projeto Pedagógico do Curso de Bacharelado em Cinema e Animação PPC da FAAP. Site Oficial. Disponível em: <<http://www.faap.br/pdf/faculdades/comunicacao/portaria40/P40%20COM%20PPC%20CINEMA%20E%20ANIMACAO%202016%20270716.pdf>>, acesso em: 29 de novembro de 2017.

Projeto Pedagógico do Curso de CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS da UMFG. Site Oficial. Disponível em: <<https://www.eba.ufmg.br/caad/wp-content/uploads/2013/03/projeto-pedagogico-versao-final-prograd-26fev-2013.pdf>>, acesso em: 29 de novembro de 2017.