



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO

MARIA GABRIELLA SCHWAEMMLE

SANTA CATARINA ANIMADA:
O mercado de animação no Estado

RELATÓRIO TÉCNICO
do *Trabalho de Conclusão de Curso*
apresentado à disciplina de *Projetos Experimentais* ministrada pelo
Prof. Fernando Crocomo
no segundo semestre de 2020
Orientadora: Prof^a Cárilda Emerim

Florianópolis
Dezembro de 2020

Maria Gabriella Schwaemmler

Santa Catarina Animada: O mercado de animação no estado

Este Trabalho Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “Jornalista” e aprovado em sua forma final pelo Curso de Jornalismo.

Florianópolis, 07 de dezembro de 2020.

Profa. Daisi Irmgard Vogel, Dra.
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Profa. Cárilda Emerim, Dra.
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Fernando Antonio Crocomo, Dr.
Avaliador
Universidade Federal de Santa Catarina

Profa. Roberta Roos Thier, Dra.
Avaliadora
Universidade Federal do Pampa

AGRADECIMENTOS

Primeiramente eu agradeço à minha família, que é minha base, meu porto seguro, meu ponto de paz, mas que também sempre me incentivou a voar e a seguir meus sonhos. Entre eles estudar na UFSC.

À Universidade Federal de Santa Catarina, que foi minha casa nos últimos quatro anos. Que me permitiu ter uma educação gratuita e de qualidade, me abriu portas e me apresentou a pessoas muito especiais.

Aos professores do curso de Jornalismo, que me ensinaram tanto sobre a profissão, mas também abriram meus olhos para muitos assuntos importantes. Assim como os colegas e servidores do Departamento, que na convivência diária contribuíram e muito para a minha formação.

Aos amigos que fiz nesse período. Sem vocês a experiência não teria sido a mesma, e espero levá-los para o resto da vida.

À minha orientadora Cárilda Emerim, que me guiou neste processo. Aos integrantes da banca examinadora deste trabalho, por aceitarem fazer parte deste momento.

E em especial a todas as pessoas que tive a oportunidade de entrevistar para esta reportagem, que concederam um pouco do seu tempo e conhecimento para contribuir ao meu trabalho.

Por aqui, no entanto, nós não olhamos para trás por muito tempo. Nós seguimos em frente, abrindo novas portas e fazendo coisas novas, porque somos curiosos... e a curiosidade nos leva para novos caminhos.

Walt Disney

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso é uma grande reportagem em vídeo sobre o mercado de animação no estado de Santa Catarina. A área vem crescendo nos últimos anos no Brasil, e empresas catarinenses estão ganhando projeção nacional e internacional no mercado. O objetivo deste trabalho é explorar essas produções, buscando entender a dinâmica da economia criativa e seu desenvolvimento no estado, além de abordar a área acadêmica e a formação de profissionais, sobretudo através do curso superior de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina. A reportagem foi produzida durante a pandemia do novo coronavírus no ano de 2020, e conta com entrevistas realizadas de forma virtual. Entre os entrevistados estão representantes dos principais estúdios catarinenses de animação, como 52 Animation Studio, Animaking, Belli Studio, Cafundó Estúdio Criativo e Plot Kids.

Palavras-chave: Jornalismo. Vídeo. Animação. Desenho. Audiovisual.

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO DO TEMA.....	07
2. JUSTIFICATIVAS DO TEMA E DO FORMATO... ..	10
3. PROCESSO DE PRODUÇÃO.....	13
3.1. PRÉ-APURAÇÃO.....	13
3.2. APURAÇÃO E GRAVAÇÕES.....	14
3.3. FONTES.....	16
3.4. FORMATO E ESTRUTURA NARRATIVA.....	17
3.5. EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO.....	19
4. RECURSOS E EQUIPAMENTOS	21
5. DIFICULDADES E APRENDIZADOS.....	22
6. VEICULAÇÃO E DISPONIBILIZAÇÃO.....	24
7. REFERÊNCIAS	25
ANEXO A – Ficha do TCC.....	27
ANEXO B – Declaração de Autoria e Originalidade.....	28
ANEXO C – Roteiro.....	29

1. APRESENTAÇÃO DO TEMA

Animação é um substantivo feminino que nomeia uma “ação ou efeito de dar alma ou vida a”, segundo definição do Oxford Languages¹. Assim também define o animador Fábio Yamaji no documentário “Luz...Anima...Ação”, de Eduardo Calvet (2013): “Animar é brincar de Deus”. Criar a ilusão da vida. No seu livro “The Illusion of Life” (1981), o mais completo sobre os fundamentos das animações Disney, Frank Thomas e Ollie Johnston definem a animação como o poder de fazer com que objetos e personagens possam “agir por vontade própria”.

O processo de animação consiste, portanto, na exposição de várias imagens ou quadros em sequência, criando a ilusão de movimentos (GOMES, 2008). Considerado o primeiro desenho animado da história, *Pauvre Pierrot* é um curta-metragem produzido pelo francês Émile Reynauld, exibido em sua própria criação, o Teatro Óptico (antecessor do projetor de filmes) no Musée Grévin, em Paris, no dia 28 de outubro de 1892. A data é até hoje considerada o Dia Internacional da Animação (ARIKAWA, 2013). O curta consistia em 500 imagens pintadas individualmente e tinha cerca de 15 minutos de duração.

A animação evoluiu e hoje em dia ela pode ser produzida com várias técnicas diferentes: a animação tradicional, desenhada quadro a quadro, chamada de 2D; a 3D ou CGI, feita diretamente no computador; o *stop motion*, feito com objetos reais fotografados quadro a quadro; e a *cutout*, com recorte de papel (GOMES, 2008).

Todas essas técnicas são utilizadas para produzir desde pequenas propagandas, vídeos, curtas-metragens e afins, até um longa-metragem. O primeiro longa-metragem de animação totalmente a cores do mundo foi o estadunidense “Branca de Neve e os Sete Anões”, em 1937, produzido por Walt Disney. Disney começou o que seria um gênero de animação que é referência até hoje, com sua técnica e sensibilidade inspirando animadores e estúdios que ajudaram a consolidar o mercado que conhecemos atualmente.

Mercado este que é dominado pelas produções dos Estados Unidos no cinema e na TV, junto com Canadá também na produção televisiva, além de Japão, França, China, Reino Unido e Alemanha (RAUGUST, 2004). Mas é inegável o destaque da indústria norte-americana no setor do entretenimento, liderado pelos grandes conglomerados de mídia: Disney, Warner Bros. com o Cartoon Network e a Viacom com a Nickelodeon (RAUGUST, 2004; GATTI JR, GONÇALVES, BARBOSA, 2014). Uma pesquisa do site especializado em

¹ Oxford Languages. Oxford University Press, 2020. Disponível em: <<https://languages.oup.com/>>. Acesso em: 01 de outubro de 2020.

cinema Box Office Mojo² mostra que dos 100 filmes de maior arrecadação, 19 são animações, e todas elas norte-americanas.

No Brasil, a história da animação nacional nos cinemas é relativamente recente, começando em 1917 com “O Kaiser”, de Álvaro Marins. Nesses mais de cem anos, a produção só cresceu. Mais recentemente, a indicação do brasileiro “O Menino e o Mundo” para o Oscar de Melhor Animação de 2016 atraiu mais olhares para o gênero no país, que apesar de ser reconhecido internacionalmente, não é muito valorizado por seus conterrâneos. As produções televisivas até vêm ganhando prestígio, mas mesmo assim o mercado de animação nacional precisa de maior divulgação tanto para o produto final quanto para a necessidade de mão de obra e financiamento.

Em 2016, a receita com bilheteria para animações nos cinemas brasileiros chegou a R\$ 518 milhões, 25% da bilheteria total (NYKO & ZENDRON, 2019). Segundo dados divulgados pela ANCINE (Agência Nacional do Cinema), o público que assistiu animações nacionais aumentou de 193 mil pessoas em 2013 para 464 mil em 2017. E se engana quem pensa que desenho animado é coisa de criança.

A trajetória do cinema de animação revela uma história que abarca importantes progressos técnicos. Se, inicialmente, tinha como foco o público infantil, atualmente observa-se a crescente adesão por parte de um público heterogêneo, estendendo-se do infantil, ao jovem e ao adulto. (FOSSATTI, 2009, p. 1).

O setor de animação no Brasil cresceu 18% em sete anos, segundo informações da ANCINE e da Associação Brasil Audiovisual Independente (BRAVI). E o estado de Santa Catarina vai ganhando destaque nesse total, tendo produzido mais de 60 episódios de séries animadas em 2017. Empresas catarinenses produziram diversas animações nos últimos anos que receberam projeção nacional e internacional, e atualmente as principais do ramo no estado são:

52 Animation Studio³: localizado no bairro Trindade em Florianópolis, foi fundado em 2012 por profissionais formados na UFSC. Entre outras produções, eles são responsáveis pela série de animação *Papaya Bull*, transmitida no canal *Nickelodeon*.

Animaking⁴: criado em 2001 e com sede no Sapiens Parque, em Florianópolis, produz diversos *branded contents* (propagandas), séries, curtas e longas, como o *stop motion*

² *Top Lifetime Grosses*. Box Office Mojo, 2020. Disponível em:

<https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross/?area=XWW>. Acesso em: 05 de out. de 2020.

³ *Cinco Dois Animation Studio*. Disponível em: <<https://www.52animationstudio.com/>>. Acesso em: 07 de out. de 2020.

Minhocas, distribuído no Brasil pela Fox Filmes e lançado também na França e nos Estados Unidos. Foi o primeiro longa-metragem feito com a técnica no Brasil.

Belli Studio⁵: fundado na cidade de Blumenau, participou da produção de séries como Peixonauta, Meu Amigão e atualmente produz o desenho animado Bóris e Rufus, transmitido no Brasil pelo canal Disney XD e em mais de 40 países da América Latina.

Cafundó Estúdio Criativo⁶: também de Florianópolis, fundado em 2008 e atualmente sem sede física. Produzem animações para diversas propagandas, jogos e séries.

Plot Kids⁷: fundado em 2013, têm foco nas produções multi-plataforma, usando tecnologias como realidade virtual e realidade aumentada. No seu portfólio está a *websérie* animada “O Mundo da Hello Kitty”, desenvolvimento da plataforma “Mônica Toy TV”, além da produção executiva da série animada “Bubu e as Corujinhas”.

Esse crescimento na produção de séries animadas para a televisão se deve, entre outros fatores, à Lei nº 12.485⁸, responsável por regular o mercado de TV por assinatura no Brasil. Ao definir cotas de 3h30 minutos semanais para obras audiovisuais brasileiras, a lei garantiu a presença da produção nacional em canais que exibem filmes, séries, documentários e animações. Essa política de cotas para conteúdo nacional já era utilizada em diversos países, inclusive nos Estados Unidos, garantindo inovação e diversidade de conteúdos para o público. Aqui, a ideia é que esse público passaria a receber produções que exaltassem a pluralidade brasileira, além de permitir à produção independente nacional uma oportunidade de mostrar seu trabalho⁹.

Mas quem são os responsáveis por esse trabalho no Brasil? A produção de animação envolve diversos profissionais, como produtor, roteirista, diretor de arte, desenhista, colorista, diretor geral, e claro, animadores. De acordo com uma pesquisa publicada em 2015 como dissertação de mestrado de Cristina Faria, que buscou analisar o mercado de trabalho em Design de Animação brasileiro, 72% são homens e 65% dos participantes da pesquisa se concentravam na região Sudeste do Brasil. Apesar disso, a autora observou que a região Sul

⁴ **Animaking**. Disponível em: <<http://www.animaking.com.br/?lang=pb>>. Acesso em: 07 de out. de 2020.

⁵ **Belli Studio**. Disponível em: <<http://www.bellistudio.com.br/>>. Acesso em: 07 de out. de 2020.

⁶ **Cafundó Estúdio Criativo**. Disponível em: <<http://cafundoestudio.com.br/estudio/>>. Acesso em: 07 de out. de 2020.

⁷ **Plot Kids**. Disponível em: <<https://plotkids.com/in%C3%ADcio>>. Acesso em: 07 de out. de 2020.

⁸ BRASIL. LEI Nº12.485, DE 12 DE SETEMBRO DE 2011. Brasília, DF, set 2017. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/112485.htm>. Acesso em: 06 de out. de 2020.

⁹ **Sancionada Lei 12.485, que regula mercado de TV por assinatura no Brasil**. ANCINE, 2011. Disponível em: <<https://www.ancine.gov.br/pt-br/sala-imprensa/noticias/sancionada-lei-12485-que-regula-mercado-de-tv-por-assinatura-no-brasil>>. Acesso em: 06 de out. de 2020.

mostrou percentuais melhores referentes à formação, emprego com carteira assinada e ter a animação como principal fonte de renda (FARIA, 2015).

Ainda de acordo com a pesquisa, 56% dos profissionais não possuem formação específica na área. Os outros 44% se concentram nos estados de Minas Gerais e Rio de Janeiro, com a região Sul não muito atrás (FARIA, 2015). Minas Gerais inclusive teve o primeiro curso superior em Animação do Brasil. Com a especialização em animação sendo por muito tempo oferecida como habilitação dentro do curso de Artes Visuais da Escola de Belas Artes (EBA) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), em 2009 um novo curso foi criado com o nome de Cinema de Animação e Artes Digitais¹⁰.

Seguindo a onda de desenvolvimento da área, em 2015 foi criado na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) um curso específico de graduação em Animação, com a primeira turma ingressando no ano de 2016. Desde 2009 a habilitação em Animação já existia no curso de Design da instituição, mas que com mudanças no currículo foi visto como insuficiente por um grupo de professores, ocasionando na criação do curso independente no mesmo departamento. A graduação tem duração mínima de três anos e meio, oferecendo formação ampla em diversas técnicas.

Além da UFSC, o SENAI/SC de Florianópolis oferece um curso técnico de Desenhista de Animação Digital¹¹, com carga horária de 480h.

Com esse contexto, percebe-se que a animação catarinense está em franco crescimento e precisa de investimento em pesquisa, em novos profissionais e consequentemente na expansão do mercado brasileiro para o internacional. Como um Trabalho de Conclusão de Curso de Jornalismo, esta reportagem tem o potencial de divulgar essa indústria em formação e esclarecer dúvidas sobre o mercado de animação no estado de Santa Catarina.

2. JUSTIFICATIVAS DO TEMA E DO FORMATO

Antes mesmo de definir o tema do Trabalho, decidi por realizá-lo no formato de vídeo, área em que desenvolvi as maiores habilidades e afeições durante a graduação. Portanto, a escolha de realizar o Trabalho de Conclusão de Curso no formato de uma grande reportagem em vídeo se dá primeiramente pela experiência com tal formato. Experiência esta adquirida

¹⁰ **História da Instituição.** Escola de Belas Artes UFMG, 2020. Disponível em: < <https://eba.ufmg.br/nossa-escola/index.php/historia-da-instituicao/>>. Acesso em 07 de out. de 2020.

¹¹ **Desenhista de Animação Digital.** SENAI/SC, 2020. Disponível em: <<https://cursos.sesisenai.org.br/detalhes/desenhista-de-animacao-digital/11650>>. Acesso em 07 de out. de 2020.

sobretudo no projeto de extensão TJ UFSC: O Telejornal Ao Vivo e Diário da Universidade Federal de Santa Catarina, no qual atuei desde o primeiro semestre como repórter, cinegrafista, editora de imagens, apresentadora, e durante o ano de 2019 como editora-chefe do projeto.

O formato de vídeo também se justifica pelo fato da televisão ser um meio democrático e ainda em destaque mesmo depois do surgimento de novas tecnologias

[...] o ser humano tem, como característica essencial para sua sobrevivência, a necessidade de transmitir conhecimento. [...] À medida que as novidades tecnológicas se incorporavam à comunicação, os meios de informação se afirmavam. O homem na sua ânsia de vencer barreiras, no tempo e no espaço, os queria mais velozes e eficazes. É nesse processo – urgente, avassalador – que surge a televisão, com a informação na sua forma mais dinâmica e universal: através da imagem. (PATERNOSTRO, 1987, p. 17).

Visto que o jornalismo também pode ser considerado uma forma de conhecimento (MEDITSCH, 1998), esta grande reportagem serve como uma oportunidade de registrar e divulgar o trabalho de estúdios de animação no estado, e também como forma de documentar a sua contribuição cultural para futuras gerações.

O apoio da imagem também é importante por conta do tema que é retratado, sendo este, ele próprio, um produto audiovisual. O processo de animação é justamente dar vida a objetos diante dos olhos do público, portanto o recurso imagético é essencial para transmitir todas as camadas deste tipo de produção.

Quanto à justificativa do tema, desenhos animados fazem parte da infância de todo mundo e não foi diferente no meu caso. Com o passar dos anos, o encantamento pelas animações e personagens deu lugar à curiosidade jornalística de entender os processos por trás da criação desses produtos, e consequentemente de toda uma indústria que funciona a partir disso.

Desde o início do curso desenvolvi pautas que diziam respeito a essa área, como foi o caso do “*Tematiquinho*”, trabalho final da disciplina de Áudio e Radiojornalismo, da primeira fase, no qual junto com uma colega produzi um programa de rádio sobre os Estúdios Disney de Animação e seu criador, Walt Disney, pioneiro na área e até hoje muito lembrado por seu trabalho. Durante a apuração, tive a oportunidade de conhecer um estúdio da minha cidade natal, Blumenau, responsável por produzir um desenho animado para a própria Disney, o Belli Studio. Além de entrevistar os fundadores do estúdio para o programa, mantive contato

e mais tarde realizei uma matéria para o TJ UFSC sobre a animação que eles estavam produzindo, o desenho Bóris e Rufus.

Já dentro da Universidade, conheci também através de reportagens para o TJ UFSC o laboratório TecMídia, que trabalha com a captação de movimento para produções audiovisuais e de animação; e o projeto The Rotfather, franquia transmídia desenvolvida pelo G2E, Grupo de Educação e Entretenimento composto por estudantes do curso de Design da UFSC. Assim, fui construindo uma base de contatos para o que mais tarde se tornaria o meu projeto de TCC.

O mercado de animação brasileiro vem crescendo e adquirindo espaço na mídia nos últimos anos, inclusive com uma produção nacional recebendo uma indicação de melhor animação no Oscar de 2016. A princípio focadas no eixo Rio - São Paulo, empresas do ramo começaram a se desenvolver também em Santa Catarina, principalmente na capital Florianópolis. O que faz da animação um assunto atual e com grande potencial de desenvolvimento econômico para o estado.

3. PROCESSO DE PRODUÇÃO

3.1. PRÉ-APURAÇÃO

O processo de pré-apuração do trabalho teve início entre o final do ano de 2019 e início de 2020, durante a disciplina de Planejamento de TCC. Por conta da greve estudantil de 2019, o segundo semestre foi concluído apenas em fevereiro do ano seguinte, permitindo que eu entregasse o projeto já com a pesquisa definitiva para a produção da reportagem.

Na pesquisa, levantei a bibliografia específica para a produção televisiva e audiovisual que já havia acumulado durante o curso de Jornalismo, como Paternostro (1987) e Alcore (2011). Já para fundamentar os conhecimentos específicos da área de animação, busquei recomendações do curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina, além de livros que são referência na área mundo afora.

O trabalho de apuração, que nada mais é do que a investigação sobre a veracidade de uma informação (PIZZOTTI, 2003), começou sobretudo com a pesquisa de fontes que poderiam ser úteis para a matéria. Florianópolis agrupa muitas empresas de animação, os estúdios criativos, fazendo com que a capital de Santa Catarina tenha um grande potencial de se tornar um polo da indústria criativa no país. Portanto, entrei em contato com a 52 Animation Studio, a Animaking, a Plot Kids e o Cafundó Estúdio Criativo, além do Belli Studio, de Blumenau.

Para tratar sobre a formação de novos profissionais, entrei em contato com estudantes de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina, localizado no mesmo Centro de Comunicação e Expressão em que se encontra o Departamento de Jornalismo. O curso é recente, tendo se separado do curso de Design em 2016. Seguindo na mesma linha, havia interesse de entrevistar alguns professores do curso da UFSC, que poderiam contribuir com uma visão mais geral do mercado e referenciar questões mais técnicas do assunto.

As fontes principais confirmaram ainda em fevereiro, e a única gravação fora de Florianópolis seria no Belli Studio, em Blumenau, que por ser minha cidade natal e onde meus pais ainda moram, não seria muito dificultosa. A princípio, as gravações deveriam acontecer entre abril e maio de 2020.

Porém, no final de abril, Santa Catarina - assim como o resto do Brasil - se viu obrigada a fechar serviços e se recolher em casa devido à pandemia da COVID-19¹². Com isso, a produção da reportagem sofreu uma pausa forçada. Durante a quarentena, com as aulas

¹² **Estado de emergência: Santa Catarina coloca transporte coletivo em quarentena por 7 dias.** ND+, 2020. Disponível em: <<https://ndmais.com.br/saude/estado-de-emergencia-santa-catarina-coloca-transporte-coletivo-em-quarentena-por-7-dias/>>. Acesso em: 01 de outubro de 2020.

na UFSC suspensas e sem respostas quanto à continuidade do processo de formaturas, o trabalho não avançou no aguardo de algum posicionamento do curso.

Assim, com a confirmação do retorno das aulas remotas no dia 31 de agosto¹³, veio a decisão de continuar ou não com a produção de uma grande reportagem em vídeo durante uma pandemia. Com auxílio da orientadora, e considerando que a pauta de animações oferece um grande acervo de material audiovisual em uma situação em que a captação de imagens próprias seria consideravelmente menor, optei por seguir com a realização do TCC. O contato com as fontes foi reestabelecido em meados de agosto para confirmar suas participações e agendar as entrevistas para setembro.

3.2. APURAÇÃO E GRAVAÇÕES

Com a pandemia do novo coronavírus, a recomendação da Coordenação do Curso de Jornalismo foi de que as entrevistas e a apuração dos alunos que estivessem realizando o TCC fossem realizadas preferencialmente à distância, de forma online. Portanto, o primeiro passo foi escolher a plataforma de chamadas de vídeo que melhor se encaixava nas necessidades da autora.

Por conta do isolamento social, as videoconferências e ferramentas de ligação em vídeo estavam em alta, usadas tanto para familiares e amigos matarem a saudade quanto para a própria gravação de entrevistas em emissoras de TV e canais do *YouTube*. Com o estágio em uma emissora de televisão, tive a oportunidade de trabalhar com algumas dessas ferramentas, acompanhar o processo de gravação e consequentemente de avaliar seu desempenho.

Considerando qualidade de vídeo e áudio, estabilidade da chamada, custo e principalmente espaço livre na tela - que permitisse a gravação da imagem mais limpa possível do entrevistado – optou-se pela plataforma gratuita do *Google Meet*. Assim, eram combinados data e horário com as fontes, e enviado o link da chamada.

No sentido de suprir a falta de uma segunda câmera durante as entrevistas, que se fossem realizadas presencialmente teriam um enquadramento aberto e outro mais fechado, foi utilizada uma câmera modelo Canon T6 Rebel posicionada em um tripé. Inspirado pelo formato utilizado pelas emissoras de televisão para entrevistas durante a pandemia, o

¹³ **Câmara de Graduação da UFSC aprova proposta de Calendário Suplementar Excepcional.** Notícias da UFSC, 2020. Disponível em: <<https://noticias.ufsc.br/2020/08/camara-de-graduacao-da-ufsc-aprova-proposta-de-calendario-suplementar-excepcional/>>. Acesso em: 01 de outubro de 2020.

mecanismo foi útil para, além de ajudar a resolver o problema de falta de imagens, servir tanto como gravação de segurança caso a qualidade da chamada diminuísse, quanto para também registrar o processo de entrevistas online utilizadas para o trabalho.

As entrevistas foram realizadas entre os dias 09 de setembro e 15 de outubro, com uma duração média de quarenta minutos. Ao todo onze pessoas foram entrevistadas, seis delas virtualmente: Alfredo Manevy – que estava na Alemanha trabalhando como professor convidado na Universidade de Cinema Babelsberg Konrad Wolf, Camila Kauling, Clovis Geyer, Leonardo Minozzo – cujo estúdio fechou a sede física durante a pandemia e passou a realizar o trabalho inteiramente de forma remota, Luiza Guerreiro e Mônica Stein.

No mês de outubro, apesar da maioria das regiões de Santa Catarina ainda estarem com “risco potencial grave” de transmissão da COVID-19, os decretos publicados pelo Governo do Estado foram aos poucos liberando mais atividades presenciais com limitação de público e procedimentos de higiene e prevenção. Assim, em diálogo com as fontes que faltavam, foi possível marcar as entrevistas presencialmente, o que permitiu também uma variedade e qualidade maior de imagens para o trabalho.

A primeira entrevista presencial foi realizada em Blumenau, no Belli Studio, com a produtora Aline Belli. O deslocamento até a cidade foi realizado com veículo próprio da família. Visto que a entrevista aconteceu em um sábado, e que a maioria dos funcionários do estúdio estão trabalhando de casa durante a semana, a entrevistada preferiu agendar a gravação na própria sede. As orientações de distanciamento foram respeitadas e todos os cuidados foram tomados: por ser um ambiente fechado e por só estarmos presentes eu e a entrevistada, esta última tirou a máscara somente durante a gravação, enquanto estavam a uma distância segura.

A segunda entrevista presencial se deu no campus da Universidade Federal de Santa Catarina, com a estudante de Animação Bianca Galdino. É a única fonte que aparece de máscara, por se tratar de local público e aberto com movimento constante de pessoas, mesmo com as aulas presenciais na universidade suspensas. A gravação *in loco* desta entrevista foi importante para a ambientação, de uma estudante falando de seu curso.

Por fim, a única gravação em estúdio de animação realizada durante um dia de trabalho aconteceu no 52 Animation Studios, no bairro Trindade em Florianópolis, bem próximo da UFSC. A equipe do estúdio está dividida em turnos, com alguns funcionários trabalhando em *home office* e outros na sede, com distanciamento de mesas e computadores. Da mesma forma que a entrevista no Belli Studio, todas as precauções foram tomadas durante a gravação, permanecendo o tempo todo de máscara e a uma distância segura. Neste dia,

foram entrevistados os dois sócios fundadores do estúdio, além de um estagiário que é também estudante de Animação na UFSC.

As passagens, momento em que o repórter aparece na tela, foram as últimas a serem gravadas, com ajuda de amigas, depois que o roteiro da reportagem já estava pronto. O primeiro local escolhido foi uma loja de brinquedos do shopping, para dar um tom mais leve à reportagem e aproveitar o lado lúdico do tema animação. Esta foi a única passagem gravada de máscara, por se tratar de local fechado e com movimento frequente de pessoas. As demais foram em locais abertos ou isolados. Para falar sobre o curso de Animação da UFSC, mesmo com as aulas presenciais suspensas, foi escolhido o campus Trindade da instituição. Para um texto de contextualização da indústria criativa, a solução foi utilizar uma tela de computador com algumas animações catarinenses de fundo. E por fim, para localizar a produção e aproveitar as belezas naturais de Florianópolis, optou-se pelo Mirante do Morro da Cruz e sua vista panorâmica da capital.

3.3. FONTES

As fontes entrevistadas foram:

Alfredo Manevy – formado em Cinema e Vídeo e doutor em Ciências da Comunicação pela USP, foi presidente da Spcine¹⁴, secretário executivo e secretário de políticas culturais do Ministério da Cultura, além de secretário-adjunto da cultura no município de São Paulo. Hoje, é professor-adjunto no curso de Cinema na UFSC e se encontra na Alemanha atuando como professor visitante na Universidade de Cinema de Babelsberg Konrad Wolf. Também faz parte de um grupo de pesquisa, junto com dois economistas e uma pesquisadora, que está mapeando o setor audiovisual em Santa Catarina, financiado pela Fundação Catarinense de Cultura.

Aline Muxfeldt Belli – relações públicas, publicitária e produtora. Tem experiência nos mercados editorial e de séries em animação para TV. É produtora executiva da Belli Studio, empresa independente de entretenimento criada em 1999 na cidade de Blumenau. Atualmente também responde como presidente do Santacine (Sindicato da Indústria Audiovisual de Santa Catarina).

Bianca Galdino – estudante da última fase do curso de Animação da UFSC. Além de estar produzindo o PCC (Projeto de Conclusão de Curso), trabalha como professora de desenho para crianças.

Camila Kauling Rumpf – formada em Design Gráfico pela Universidade Federal de Santa Catarina, com pós-graduação em Animação pela Universidade do Oeste da Inglaterra (UWE – Bristol). Trabalhou como animadora no longa “Minhocas”, da Animaking, e hoje é diretora e representante de marketing no estúdio.

¹⁴ Empresa de economia mista da cidade de São Paulo (SP), criada em 2015 pela Prefeitura da capital para incentivar o desenvolvimento da indústria audiovisual na região.

Clovis Geyer – graduado pelo Curso de Artes e Letras da Universidade Federal de Santa Maria e mestre em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina, já lecionou nos cursos de Jornalismo e de Design da mesma universidade, onde hoje atua como professor do curso de Animação.

Heitor Aquino de Oliveira – aluno da terceira fase do curso de Animação da UFSC. Natural de Araçatuba, no interior de São Paulo, veio para Florianópolis para estudar e conseguiu um estágio no 52 Animation Studio.

Leonardo Minozzo – empresário e sócio fundador do Cafundó Estúdio Criativo, de Florianópolis. É formado em Design pela UFSC, com pós-graduação em marketing na FGV e Mestrado em gestão de marcas pela UFSC.

Luiza Guerreiro – CEO das empresas Plot Kids e Explot. Conta com experiência no mercado de jogos, aplicativos, cinema e televisão. Seu projeto mais atual é o “Truth and Tales”, aplicativo de contos interativos para crianças que usa tecnologia de realidade aumentada. Também compõe a diretoria do Santacine (Sindicato da Indústria Audiovisual de Santa Catarina).

Mônica Stein – professora nos cursos de Design e de Animação na Universidade Federal de Santa Catarina. É criadora do G2E-UFSC (Grupo de Educação e Entretenimento – UFSC), que pesquisa e desenvolve produtos como jogos, animações e séries para TV, onde também coordena e desenvolve o projeto The Rotfather, franquia transmídia de animação.

Ricardo Peres – graduado e com mestrado em Engenharia Mecânica, atualmente trabalha na área da economia criativa, sendo um dos sócios criadores da 52 Animation Studio, atuando no desenvolvimento de produtos e do negócio.

Rodrigo Eller – animador, sócio criador, diretor e produtor executivo do 52 Animation Studio. Formado em Animação pela UFSC, trabalhou e é um dos criadores do desenho “Papaya Bull”, transmitido pela *Nickelodeon* desde 2017.

3.4. FORMATO E ESTRUTURA NARRATIVA

O formato escolhido para este Trabalho de Conclusão de Curso, como já explicado anteriormente neste relatório, foi o da grande reportagem em vídeo. Aqui, entende-se a reportagem como sendo a “forma mais completa de apresentação da notícia, tratando o assunto de forma exaustiva e aprofundada” (PIZZOTTI, 2003). No caso da grande reportagem em questão, a “notícia” abordada foi o desenvolvimento da indústria de animação nos últimos anos em Santa Catarina, buscando entender os motivos, objetivos e consequências dessa evolução a fundo.

Ainda no período de apuração, a estrutura narrativa foi inicialmente dividida em quatro “blocos” de informação: 1) O que é o mercado de animação, 2) Como ele se desenvolveu em Santa Catarina, 3) Qual é a formação dos profissionais da área e 4) Como a

pandemia do novo corona vírus afetou o setor. Portanto, as perguntas foram realizadas seguindo essas divisões, dependendo também da área de atuação do entrevistado. No decorrer do processo de edição, porém, o bloco sobre a pandemia acabou sendo descartado por destoar muito da narrativa. Tais informações renderiam uma matéria a parte.

Com as entrevistas gravadas, iniciou-se o processo de decupar o material.

*A decupagem do material gravado é fundamental para a elaboração do roteiro e para a edição. Do francês *découpage*, a palavra significa cortar, picotar e já era usada na edição cinematográfica. (ALCURE, 2011, p. 71).*

A partir das sonoras selecionadas, ou seja, os trechos editados das entrevistas realizadas (ALCURE, 2011), foi possível ter uma noção dos assuntos que foram abordados por mais de uma fonte e conseqüentemente combiná-los de uma forma linear e dinâmica. Tendo como base os segmentos de informação previamente citados, as sonoras ajudaram a definir a ordem em que os assuntos apareceriam na reportagem, levando assim à construção do roteiro.

Optei por iniciar o produto com imagens de animações clássicas e conhecidas pelo público, para chamar a atenção do telespectador e automaticamente fazê-lo se conectar com o assunto a partir de memórias afetivas conduzidas pelos desenhos animados. Já as primeiras sonoras introduzem a animação e o que motiva os profissionais a trabalharem nessa área, assim como em Santa Catarina especificamente, abrindo espaço para a vinheta de abertura com o nome da reportagem: “Santa Catarina Animada: o mercado de animação no estado”. Nome este construído para conter todas as palavras chaves que alguém interessado no assunto possa procurar na internet, sendo assim encaminhado para o produto em suas plataformas de distribuição.

Depois da vinheta, a estrutura narrativa foi montada de forma com que um assunto introduzisse o outro: apresentar as empresas catarinenses representadas na reportagem, explicar como e porque se deu o seu desenvolvimento na área nos últimos anos, entender o perfil dos profissionais do setor, explorar como se dá a formação desses profissionais no estado, a importância dessa formação na relação com o governo e o mercado, e o que esperar da evolução da economia criativa nos próximos anos.

Quando não era possível encaixar o assunto seguinte a partir de uma sonora dos próprios entrevistados, foi utilizado o recurso do *off*, que é definido como

o texto gravado pelo repórter sem que o rosto dele esteja no vídeo. As imagens devem mostrar coisas ou pessoas relacionadas ao assunto abordado. O repórter vai conduzindo a matéria com uma narração que deve ser objetiva e dinâmica. (PRADO, 1996, p. 28).

Mas nas principais mudanças de assunto, que exigiam uma pausa maior e mais clara, utilizou-se o recurso da passagem, muito representativa nas produções televisivas. A passagem reforça a presença do repórter no assunto que ele está cobrindo (PATERNOSTRO, 1987) e ajuda em momentos em que a informação falada não permite a gravação de imagens para cobrir um *off*, por exemplo.

3.5. EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO

A edição do vídeo, definida como a “montagem de áudio ou vídeo na ordem e com o tempo que se deseja, incluindo gráficos e sons” (PIZZOTTI, 2003), foi realizada inteiramente por mim, em computador próprio. Utilizando o programa de edição de vídeo *Adobe Premiere Pro CC 2018*, a etapa se deu sem grandes dificuldades devido à experiência da estudante com a ferramenta. Após a conclusão das entrevistas, a edição ocorreu entre o final de outubro e final de novembro, juntamente com a produção e finalização do roteiro.

Ao todo foram em média 260 minutos de entrevistas, ou quatro horas e meia de gravação, disponíveis para o corte e seleção. Foi a parte mais demorada do processo de edição, que demandou primeiramente a escolha dos trechos mais apropriados de cada entrevista. Com a ajuda das anotações feitas durante essas entrevistas, de em média 40 minutos cada, as falas foram reduzidas para mais ou menos oito minutos. Esses trechos também foram esquematizados em um caderno, separados por assunto, para facilitar o cruzamento com as falas das outras fontes.

Com a conclusão desse trabalho de montagem do “esqueleto” da reportagem, a partir das sonoridades dos entrevistados, ficou mais fácil definir a posição das passagens e *offs*, que foram então gravados e inseridos. Com a estrutura da reportagem praticamente pronta, foram adicionadas as imagens de cobertura feitas nos estúdios criativos 52 Animation Studios e Belli Studio (este em visita anterior, no ano de 2018, para outra reportagem), no campus Trindade da UFSC, no Laboratório Tecmídia da UFSC (também em visita anterior, no ano de 2019) e imagens e materiais das produções dos próprios estúdios, disponíveis na internet. Tais recursos foram utilizados tanto para conferir variedade imagética e dinamicidade à reportagem, quanto para disfarçar pontos de corte da edição ou sonoridades mais longas.

Por fim foram escolhidas as músicas de fundo, todas sem direitos autorais, provenientes da Biblioteca de Áudio do *YouTube*¹⁵. Elas foram inseridas no início e no fim da reportagem, assim como em momentos de transição de assunto.

A finalização do produto consistiu primeiramente em ajustar e equalizar os áudios. As entrevistas presenciais tiveram o áudio captado pela lapela no celular ou diretamente na câmera, e as que foram gravadas pelo computador tiveram que ser tratadas com o efeito de redução de ruído por conta da poluição sonora proveniente da chamada de vídeo. As imagens também precisaram ser tratadas, com ajuste de cor, luz e contraste.

Para a realização da identidade visual do produto, com criação de vinheta, geradores de caracteres (GCs) e demais artes, optei por contratar os serviços do estudante e colega do curso de Jornalismo da UFSC, Guilherme Tomazoni. Como conceito inicial, foi passada a necessidade de que o título da reportagem aparecesse na tela como se fosse uma animação propriamente dita, com as letras da palavra “animada” coloridas e se movendo. O artista então sugeriu que se usassem riscos e traços similares aos do *storyboard* das animações, espécie de rascunho roteirizado. Com algumas mudanças de cor das letras, que acabaram ficando coloridas, a vinheta estava pronta.

Já para o gerador de caracteres eu não tinha uma ideia exata do que precisava, então o artista sugeriu utilizar o mapa de Santa Catarina como base. Depois de algumas mudanças de posicionamento dos elementos e cores para ver o que funcionava melhor, optou-se pelo mesmo tom de roxo da vinheta em degrade, e o GC estava pronto.

De última hora foi necessária uma arte para cobrir o *off* sobre a promulgação da Lei 12.485/2011, por conta da carência de imagens de cobertura sobre o assunto. O texto e as informações necessárias foram passados ao colega, que elaborou a arte. Depois de apenas uma mudança de cor do título e fundo, essa parte também estava finalizada.

¹⁵ YouTube Studio. **Biblioteca de áudio**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/audiolibrary/music>>. Acesso em: 06 de novembro de 2020.

4. RECURSOS E EQUIPAMENTOS

Os recursos e os equipamentos utilizados para a produção deste trabalho foram custeados por mim. Os equipamentos – câmera, computador, tripé e HD externo – devidamente listados abaixo já eram de uso pessoal, tendo sido adquiridos no decorrer da graduação, com exceção do microfone lapela que foi emprestado por um colega. Para a edição foi utilizado o programa *Adobe Premiere* durante dois meses. E a única parte terceirizada da produção foi a identidade visual, com vinheta, GCs e artes.

Item	Quantidade	Valor
Câmera Canon EOS T6 Rebel + Lente 18-55mm	1	R\$ 3.000,00
Tripé	1	R\$215,00
Cartão de memória 16GB	2	R\$60,00
HD Externo 1TB	1	R\$280,00
Microfone lapela	1	Emprestado
Notebook Acer	1	R\$2.500,00
Licença mensal Adobe Premiere Pro	2	R\$180,00
Pacote mensal de internet	3	R\$ 360,00
Deslocamento de ida e volta para Blumenau	2	R\$120,00
Identidade visual	1	R\$150,00
TOTAL		R\$6.865,00

5. DIFICULDADES E APRENDIZADOS

O Trabalho de Conclusão de Curso é uma etapa importante na formação de qualquer estudante de graduação. Poder colocar em prática todos os conhecimentos técnicos, práticos e teóricos adquiridos durante os quatro anos de curso é ao mesmo tempo um privilégio e um grande desafio. E a missão é de exercer o bom jornalismo, buscando contribuir de alguma forma no registro de boas histórias.

A tarefa de produzir uma grande reportagem em vídeo sozinha, com o telejornalismo tendo o trabalho em equipe como parte da sua essência, já trazia consigo um desafio. Mas tal desafio ganhou novos contornos no ano de 2020, com a pandemia de uma doença alterando totalmente a dinâmica mundial e deixando o vazio de muitas vidas perdidas em decorrência do vírus.

As incertezas do período afetaram também a vida universitária: sem aulas, sem prazos, sem contato direto com colegas e professores. Com a confirmação do adiamento de mais ou menos quatro meses na entrega do trabalho, veio a primeira dificuldade: manter a proposta de realizar a grande reportagem em vídeo, mesmo com limitações técnicas e consequentemente de qualidade do produto? Depois de quatro anos sonhando com o TCC “perfeito”, o primeiro passo foi dizer sim para o desafio.

Se produzir e entregar um trabalho como esse em um semestre normal já é custoso, produzi-lo em um semestre consideravelmente menor, com praticamente dois meses e meio disponíveis, e trabalhando 30 horas por semana, foi sem dúvida um teste de força. Mas aprendi que, com um passo de cada vez, fazendo um pouquinho por dia e sem [muitos] desesperos, a gente chega lá. E o resultado se torna ainda mais gratificante.

Como aprendizado também destaco a relação com a temática escolhida. Já me interessava e lia bastante sobre animação, mas para a produção do TCC mergulhei de cabeça em livros e artigos acadêmicos da área, aprendendo sobre as diferentes técnicas e também sobre a parte de financiamento. Uma das coisas que gosto do jornalismo é que como repórteres saímos com uma bagagem enorme de conhecimento de cada reportagem. Muitas vezes nem metade do que apuramos e aprendemos entra realmente na matéria, e acabamos acumulando todas aquelas informações no nosso repertório. Fico feliz de saber que agora tenho muitas informações sobre o mercado audiovisual e de animação no meu repertório, e pretendo continuar abastecendo-o.

Sobre as dificuldades mais técnicas da produção, a primeira foi a gravação das entrevistas remotas. Mesmo depois de pesquisar as melhores plataformas e tomar todos os

cuidados quanto à conexão de rede, captação do áudio e enquadramento dos entrevistados, há certas coisas que fogem do nosso controle. Como quando o vizinho decide cortar grama na exata hora em que a entrevista, já tantas vezes adiada, foi agendada. Ou quando um cachorro da rua de baixo decide chorar e uivar alto a manhã inteira. Ou ainda quando a qualidade de rede, e consequentemente de imagem, da fonte cai justo no meio de uma fala boa, e volta magicamente ao normal quando ela muda de assunto. Tais quedas de conexão ou qualidade das chamadas acabaram se tornando inclusive critérios de corte e seleção das sonoras. Ainda assim, a diferença de qualidade das imagens gravadas pelo computador ficou infelizmente bastante evidente no trabalho.

O processo de edição também teve seus “perrengues”, com o computador lutando para processar arquivos pesados de entrevistas longas, e o HD externo sendo o salvador da pátria na hora de armazenar todo esse material. Sem contar que quando a angústia batia, quando uma ideia surgia ou quando uma parte ficava meio pronta, eu gostaria de poder estar nos corredores do Departamento de Jornalismo buscando um conselho, um palpite ou uma opinião de um colega ou professor. Mas pelo menos a tecnologia está aí para isso e o contato estava sempre a um toque de distância, assim como as sugestões da orientadora. E sinto que estar “isolada” também me obrigou a ter que assumir mais as minhas próprias ideias, me permitindo confiar e apostar melhor nelas.

Tempos inéditos trouxeram dificuldades inéditas, que não aprendemos a lidar na graduação. Mas cujas soluções se somam agora às minhas habilidades e à minha experiência de produção de um TCC. Depois de muito temer, idealizar, duvidar e sonhar entrego a reportagem com a certeza de que dei o meu melhor. E que se perguntar como o resultado teria sido em outras circunstâncias não contribui em nada.

Finalizo estes quatro anos de graduação (e mais alguns meses de espera) com um sentimento de profunda gratidão pela educação pública e de qualidade que recebi na UFSC. Tudo o que vi, vivi e aprendi me trouxe até aqui e vai me acompanhar na jornada que se inicia.

6. VEICULAÇÃO E DISPONIBILIZAÇÃO

A grande reportagem está disponível na plataforma de vídeos *YouTube*, no link <https://youtu.be/qCWW8ng5s_8>, onde terá alcance mundial, podendo ser assistida por qualquer pessoa que se interesse pela área de animação, além de servir como portfólio.

O produto poderá ser exibido na televisão, em emissoras regionais e estaduais que possam ter interesse em transmitir a reportagem por retratar uma área que se desenvolve cada vez mais na economia do estado, e que leva o nome catarinense para fora do país. Emissoras educativas também podem exibi-la nacionalmente, por divulgar uma escolha profissional que pode ser interessante para os espectadores em busca de uma carreira.

7. REFERÊNCIAS

- ALCURE, Lenira. **Telejornalismo em 12 lições: televisão, vídeo, internet**. Rio de Janeiro: PUC Rio, 2011.
- ARIKAWA, Monalisa. **A evolução da animação**. Observatório da Imprensa, Diretório Acadêmico, ed. 746, 2013. Disponível em: <http://observatoriodaimprensa.com.br/diretorio-academico/ed746_a_evolucao_da_animacao/> Acesso em: 31 jan. 2020.
- BARBEIRO, Heródoto; LIMA, Paulo Rodolfo de. **Manual de telejornalismo: os segredos da notícia na TV**. 2.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2002.
- CALVET, Eduardo. **Luz...Anima...Ação** (Documentário). Brasil, 2013.
- CARVALHO, Fábio Diamante Alexandre. **Reportagem na TV: como fazer, como produzir, como editar**. Editora Contexto, 2014.
- CATMULL, Ed. **Criatividade SA: Superando as forças invisíveis que ficam no caminho da verdadeira inspiração**. Editora Rocco, 2014.
- FARIA, C. A. G. **Design da Animação no Brasil: Um Censo Demográfico**. Dissertação (Mestrado em Design). Belo Horizonte, Universidade do Estado de Minas Gerais, 2015.
- FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de Animação: uma trajetória marcada por inovações**. VII Anais do ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA: mídia alternativa e alternativas midiáticas, 2009.
- GOMES, Andréia Prieto. **História da animação brasileira**. Cena Universitária. Centro de análise do cinema e do audiovisual. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008.
- JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. **The illusion of life: Disney animation**. New York: Disney Editions, 1981.
- LAGE, Nilson. **A reportagem: teoria e técnica de entrevista e pesquisa jornalística**. 3ª edição. Rio de Janeiro: Editora Record, 2003.
- MEDITSCH, Eduardo. **Jornalismo como forma de conhecimento**. Intercom-Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, v. 21, n. 1, 1998.
- NYKO, Diego; ZENDRON, Patricia. **O mercado consumidor de animação no Brasil**. BNDES Setorial, Rio de Janeiro, v. 25, n. 49, p. [7]-27, mar. 2019.
- PATERNOSTRO, Vera. **O texto na TV: manual de telejornalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- PIZZOTTI, Ricardo. **Enciclopédia básica da mídia eletrônica**. Senac, 2003.
- PRADO, Flávio. **Ponto eletrônico: dicas para fazer telejornalismo com qualidade**. Publisher Brasil, 1996.

PRADO, Laryssa Moreira. **Primeiros Desenhos Animados nos Estados Unidos e no Brasil: Empoderamento Espectatorial e Feminino**. Anais do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Curitiba, 2017.

RAUGUST, Karen. **The animation business handbook**. Macmillan, 2004.

FICHA DO TCC – Trabalho de Conclusão de Curso – JORNALISMO UFSC		
ANO	2020	
ALUNO (A)	Maria Gabriella Schwaemmle	
TÍTULO	SANTA CATARINA ANIMADA: o mercado de animação no estado	
ORIENTADOR (A)	Cárlida Emerim	
MÍDIA	<input type="checkbox"/> Impresso	
	<input type="checkbox"/> Rádio	
	<input checked="" type="checkbox"/> TV/Vídeo	
	<input type="checkbox"/> Foto	
	<input type="checkbox"/> Web site	
	<input type="checkbox"/> Multimídia	
CATEGORIA	<input type="checkbox"/> Pesquisa Científica	
	<input type="checkbox"/> Produto Comunicacional	
	<input type="checkbox"/> Produto Institucional (assessoria de imprensa)	
	<input type="checkbox"/> Produto Jornalístico (inteiro)	Local da apuração:
	<input checked="" type="checkbox"/> Reportagem Livro-reportagem ()	(x) Florianópolis () Brasil (x) Santa Catarina () Internacional () Região Sul País: _____
ÁREAS	Cultura, cinema, audiovisual, tecnologia, inovação, economia.	
RESUMO	Este Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso é uma grande reportagem em vídeo sobre o mercado de animação no estado de Santa Catarina. A área vem crescendo nos últimos anos no Brasil, e empresas catarinenses estão ganhando projeção nacional e internacional no mercado. O objetivo deste trabalho é explorar essas produções, buscando entender a dinâmica da economia criativa e seu desenvolvimento no estado, além de abordar a área acadêmica e a formação de profissionais, sobretudo através do curso superior de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina. A reportagem foi produzida durante a pandemia do novo coronavírus no ano de 2020, e conta com entrevistas realizadas de forma virtual. Entre os entrevistados estão representantes dos principais estúdios catarinenses de animação, como 52 Animation Studio, Animaking, Belli Studio, Cafundó Estúdio Criativo e Plot Kids.	

DECLARAÇÃO DE AUTORIA E ORIGINALIDADE

Eu, Maria Gabriella Schwammle, aluna regularmente matriculada no Curso de Jornalismo da UFSC (JOR/CCE/UFSC), matrícula 16201443, declaro para os devidos fins que o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **"Santa Catarina Animada: O mercado de animação no Estado"** é de MINHA AUTORIA e NÃO CONTÉM PLÁGIO.

Estou CIENTE de que em casos de trabalhos autorais em que houver suspeita de plágio será atribuída a nota 0,0 (zero) e que, adicionalmente, conforme orientação da Ouvidoria e da Pró-Reitoria de Graduação (Prograd), "em caso de suspeita ou verificação de plágio, o professor deverá notificar o Departamento no qual está lotado para as providências cabíveis".

Autorizo a publicação do TCC no Repositório Digital da UFSC.

Florianópolis, 07 de dezembro de 2020.


Assinatura

ROTEIRO

VÍDEO	ÁUDIO
IMAGENS – TV LIGANDO; TRECHOS DE ANIMAÇÕES.	TRILHA + EFEITOS SONOROS
SONORA - BIANCA GALDINO	ANIMAÇÃO É INSPIRAÇÃO E DAR VIDA. A PALAVRA EM SI JÁ SIGNIFICA DAR ALMA. ENTÃO ANIMAR ALGUMA COISA É DAR ALMA A ALGUMA COISA. E EU ACHO QUE É MUITO DE INSPIRAR AS PESSOAS. EU ACHO QUE TODA CRIANÇA TEM AQUELE APEGO COM UMA ANIMAÇÃO QUE ASSISTIU NA INFÂNCIA, OU ATÉ NA VIDA ADULTA ASSISTE UMA ANIMAÇÃO QUE ACHA MARAVILHOSA, SE INSPIRA.
SONORA - RODRIGO ELLER	DESENHO ANIMADO É SONHO DE CRIANÇA NÉ. DE PEQUENO ASSIM A GENTE ASSISTIA DESENHO ANIMADO PRA CARAMBA E ASSISTIA NAQUELAS FITAS CASSETE.
SONORA - HEITOR A. DE OLIVEIRA	VOCÊ CRESCE ASSISTINDO DESENHO ANIMADO, FILMES DA DISNEY, E SE VOCÊ GOSTA DE DESENHAR VOCÊ QUER SABER SE DÁ PARA VIVER DISSO.
SONORA - LUIZA GUERREIRO	ANIMAÇÃO FOI UMA PAIXÃO DA ÉPOCA AINDA DA FACULDADE. FOI QUANDO EU ME DEI CONTA QUE ERA UMA FORMA DE CONTAR HISTÓRIAS QUE UNIA VÁRIAS DAS COISAS QUE EU AMAVA.
SONORA – RODRIGO ELLER	E MUITA GENTE SE IMPRESSIONA ASSISTINDO DESENHO ANIMADO COM OS SEUS FILHOS, ACHANDO QUE AQUELE DESENHO É AMERICANO, CANADENSE, EUROPEU E QUANDO VAI OLHAR OS CRÉDITOS DESCOBRE QUE É UM DESENHO QUE FOI PRODUZIDO AQUI NO BRASIL OU AQUI EM SANTA CATARINA.
VINHETA DE ABERTURA	RODA VINHETA
PASSAGEM – MARIA GABRIELLA SCHWAEMMLE	CURTAS, LONGAS METRAGENS, SÉRIES DE TV E GAMES: O SETOR DE ANIMAÇÃO BRASILEIRO CRESCEU 18% EM SETE ANOS, E MOVIMENTOU QUASE CINCO BILHÕES DE REAIS EM 2016. E SANTA CATARINA VEM SE DESTACANDO NESSE

	TOTAL, PRINCIPALMENTE NA PRODUÇÃO DE SÉRIES ANIMADAS. UM MERCADO DIVERTIDO, E LUCRATIVO, QUE ABRE PORTAS PARA O LICENCIAMENTO DE PRODUTOS E TAMBÉM PARA A PROJEÇÃO INTERNACIONAL.
<p>GC – RODRIGO ELLER 52 Animation Studio - Florianópolis</p> <p>IMAGENS – PAPAYA BULL // NICKELODEON BRASIL</p>	EU ACREDITO QUE UM DOS PONTOS ALTOS DA NOSSA EMPRESA, DOS NOVE ANOS DE EMPRESA, FOI O LANÇAMENTO DA NOSSA SÉRIE <i>PAPAYA BULL</i> NA <i>NICKELODEON</i> .
<p>GC – ALINE BELLI Belli Studio - Blumenau</p> <p>IMAGENS – BELLI STUDIO // DISNEY CHANNEL</p>	AQUI A GENTE JÁ PRODUZIU <i>BÓRIS E RUFUS</i> - FORAM 39 EPISÓDIOS DE 11 MINUTOS MAIS UM ESPECIAL DE NATAL QUE TEM 22 MINUTOS - E FIZEMOS TAMBÉM O <i>TUCA O MESTRE CUCA</i> - SÃO 26 EPISÓDIOS DE 11 MINUTOS. O RESTANTE É PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS: JÁ FIZEMOS <i>PEIXONAUTA</i> , <i>CARRAPATOS E CATAPULTAS</i> , DOIS LONGA-METRAGENS QUE PARTICIPAMOS DA PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO.
<p>GC – CAMILA KAULING Animaking - Florianópolis</p> <p>IMAGENS – ANIMAKING</p>	É UMA EMPRESA QUE VEIO DE SÃO PAULO. ELES ERAM MUITO FOCADOS EM FAZER PUBLICIDADE EM STOP-MOTION E TAMBÉM EM 2D CLÁSSICO (ANIMAÇÃO CLÁSSICA 2D). E AÍ ENTÃO ELES FIZERAM UM CURTA-METRAGEM QUE SE CHAMA <i>MINHOCAS: A LENDA</i> QUE VIAJOU O MUNDO INTEIRO GANHANDO VÁRIOS PRÊMIOS. ESTAMOS PRODUZINDO A NOSSA QUARTA SÉRIE PARA TELEVISÃO AGORA, QUE JÁ FOI COMPRADA PELO <i>DISNEY CHANNEL</i> . A GENTE PRODUZIU OUTRAS TRÊS NO EDITAL DE TVS PÚBLICAS: <i>ANIMACRIANÇA</i> , <i>PASSADO DA HORA</i> E <i>CHAPEUZINHO DE TODAS AS CORES</i> .
<p>GC – LEONARDO MINOZZO Cafundó Estúdio Criativo - Florianópolis</p> <p>IMAGENS – PORTFÓLIO CAFUNDÓ ESTÚDIO CRIATIVO</p>	NÓS COMEÇAMOS NUM ASPECTO MUITO FOCADO EM FAZER ANIMAÇÃO PARA PUBLICIDADE. ENTÃO O NOSSO ENTREGÁVEL INICIAL LÁ EM 2008 ERA COMERCIAL DE TV EM ANIMAÇÃO. E AÍ A GENTE FOI BUSCAR OUTRAS OPORTUNIDADES, OUTROS CAMINHOS, DE REPENTE TRABALHAR COM OUTRAS COISAS QUE A ANIMAÇÃO PODERIA NOS PROPORCIONAR. PORQUE A GENTE ENTENDIA QUE COM UM POUQUINHO DE

	<p>TECNOLOGIA A GENTE PODERIA APROVEITAR ESSA MESMA HISTÓRIA, ESSE MESMO PERSONAGEM, ESSE MESMO CENÁRIO, ESSA MESMA ANIMAÇÃO, E ENTREGAR SIM UM COMERCIAL DE TV, MAS TALVEZ ENTREGAR TAMBÉM UM GAME, ENTREGAR TAMBÉM UM APLICATIVO, TALVEZ UMA APLICAÇÃO ONLINE PARA ESSE MESMO CLIENTE.</p>
<p>GC – LUIZA GUERREIRO Plot Kids</p> <p>IMAGENS – PORTFÓLIO PLOT KIDS</p>	<p>E ISSO FEZ COM QUE A GENTE FOCASSE MUITO EM ANIMAÇÃO PARA REALIDADE AUMENTADA E REALIDADE VIRTUAL. A GENTE TEM MAIS DE SEIS PROJETOS DE REALIDADE AUMENTADA, UM PROJETO DE MAIS DE TRINTA HORAS DE REALIDADE VIRTUAL, MUITO EM DECORRÊNCIA DESSE NOSSO FOCO EM INOVAÇÃO E TECNOLOGIA QUE TEM TUDO A VER COM A ILHA.</p>
<p>GC – CLOVIS GEYER Professor Animação UFSC</p>	<p>SANTA CATARINA, ESPECIFICAMENTE FLORIANÓPOLIS, ELA SEMPRE FOI UM POLO MUITO GRANDE DE INCUBADORAS DESSA ÁREA DIGITAL, NÃO NECESSARIAMENTE ANIMAÇÃO. E FAZER DE FLORIANÓPOLIS UM POLO DE ANIMAÇÃO FALTA MUITO POUCO.</p>
<p>SONORA – LUIZA GUERREIRO</p>	<p>EU NÃO ACHO QUE SANTA CATARINA AINDA É VISTO COMO FORA DO EIXO, A GENTE JÁ ESTÁ COMEÇANDO A AMPLIAR OS NOSSOS ESPAÇOS E A SER UM ESTADO QUE AS PESSOAS LEMBRAM DAS PRODUÇÕES, PRINCIPALMENTE NA ANIMAÇÃO.</p>
<p>GC – ALFREDO MANEVY Professor e pesquisador</p>	<p>SANTA CATARINA NÃO É UMA BOLHA DENTRO DO BRASIL. SANTA CATARINA SE BENEFICIOU DE POLÍTICAS FEDERAIS PARA O AUDIOVISUAL. QUANDO VOCÊ VÊ UMA EMPRESA DE SANTA CATARINA FALANDO ‘AH, ESTOU TRABALHANDO PARA O DISNEY CHANNEL, É PORQUE EXISTE UMA OBRIGATORIEDADE DESSES CANAIS DE OLHAR PARA O CONTEÚDO BRASILEIRO. ELES FORAM OBRIGADOS POR LEI A OLHAR PARA O NOSSO CONTEÚDO.</p>
<p>OFF</p> <p>ENTRA ARTE</p>	<p>EM SETEMBRO DE 2011, A LEI DA TV PAGA PASSOU A VALER NO BRASIL. ELA FOI CRIADA PARA REGULAR O MERCADO DE TVS POR ASSINATURA, GARANTINDO A PRESENÇA DE</p>

	<p>PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS BRASILEIRAS NA PROGRAMAÇÃO. PELA LEI, TODOS OS CANAIS PAGOS QUE EXIBEM CONTEÚDOS COMO FILMES, SÉRIES, E ANIMAÇÕES DEVEM TRANSMITIR PELO MENOS TRÊS HORAS E MEIA DE CONTEÚDO BRASILEIRO POR SEMANA EM HORÁRIO NOBRE.</p>
<p>GC – MÔNICA STEIN Professora Animação UFSC</p>	<p>ISSO NO INÍCIO NÃO FOI BEM VISTO. O PESSOAL SE SENTIU FORÇADO A COMPRAR ISSO. ALGUMAS EMPRESAS INCLUSIVE ENTRARAM COM PROCESSO JUDICIAIS FALANDO QUE ISSO NÃO ERA LEGAL, QUE ERA UMA POLÍTICA DE EMPURRAR PRODUÇÃO, QUE A GENTE NÃO TINHA AINDA UMA PRODUÇÃO ADEQUADA AOS MODELOS E EXIGÊNCIAS DA ÉPOCA.</p>
<p>SONORA – ALINE BELLI</p>	<p>POR QUE NÃO SÓ FAZER UMA LEGENDA, UMA DUBLAGEM E PASSAR NO BRASIL? PEGAR O DINHEIRO AQUI E LEVAR EMBORA?</p>
<p>SONORA – MÔNICA STEIN</p>	<p>MAS PRA NÓS FOI MUITO BOM PORQUE DEU OPORTUNIDADE PARA AS EMPRESAS BRASILEIRAS COLOCAREM SEUS PRODUTOS NO MERCADO, E AUTOMATICAMENTE ELAS SE ABRIRAM PARA RECEBER PROFISSIONAIS BRASILEIROS.</p>
<p>SONORA – ALINE BELLI</p>	<p>DEPOIS DA PROMULGAÇÃO DESSA LEI QUE VOCÊ COMEÇOU A VER: TEMOS PRODUÇÕES INDEPENDENTES BRASILEIRAS EM CANAIS COMO HBO, FOX, DISNEY, CARTOON NETWORK, TANTAS OUTRAS, QUE ISSO REALMENTE PASSOU A ACONTECER POR FORÇA DA LEI.</p>
<p>OFF</p> <p>IMAGENS – ESTÚDIOS DE ANIMAÇÃO BELLI STUDIO E 52 ANIMATION STUDIO // PESSOAS TRABALHANDO NO COMPUTADOR</p>	<p>COM O MERCADO EM DESENVOLVIMENTO, GERANDO RENDA E AUMENTANDO A DEMANDA DE PRODUÇÃO, É NECESSÁRIO MÃO-DE-OBRA. E O PROFISSIONAL DE ANIMAÇÃO NÃO É SÓ O ANIMADOR. NESSA INDÚSTRIA, O QUE NÃO FALTA É VARIEDADE DE TALENTOS.</p>
<p>GC – RICARDO PERES 52 Animation Studio - Florianopolis</p>	<p>PARA DESENVOLVER UMA ANIMAÇÃO, NÃO SEI SE O PESSOAL JÁ TE FALOU AÍ, É NECESSÁRIO MUITAS PESSOAS. MUITAS.</p>

SONORA – ALINE BELLI	ROTEIRISTA, COLORISTA, A VOZ ORIGINAL, A PESSOA QUE FAZ TRILHA, A PESSOA QUE FAZ CAFÉ E AJUDA TODA A ORGANIZAÇÃO DO ESTÚDIO.
SONORA – LEONARDO MINOZZO	BASICAMENTE A GENTE TEM ILUSTRADOR, ANIMADOR, DESIGNER, GALERA DE PROGRAMAÇÃO, DESENVOLVIMENTO, E PESSOAL DE GESTÃO, ADMINISTRATIVO.
SONORA – RICARDO PERES	ENTÃO É MUITA GENTE NA ANIMAÇÃO, MUITA GENTE NA PRODUÇÃO, É MUITA GENTE NA CONCEPÇÃO, ROTEIROS NÉ. OS ROTEIROS A GENTE NÃO TRABALHA COM UM ROTEIRISTA, A GENTE TRABALHA COM UMA SALA DE ROTEIRISTAS, ENTÃO SÃO CINCO OU SEIS ROTEIRISTAS PARA FAZER UMA SÉRIE.
SONORA – ALFREDO MANEVY	QUER DIZER, VOCÊ TEM O LADO ARTÍSTICO, VOCÊ TEM O LADO TÉCNICO, VOCÊ TEM O LADO TECNOLÓGICO. E SÃO TODOS MUITO IMPORTANTES NA ANIMAÇÃO. EM UM PROCESSO QUE É MUITO COLABORATIVO, MUITO COLETIVO.
SONORA – RICARDO PERES	E POR TRÁS DISSO, NÃO SÃO SÓ OS ARTISTAS QUE ESTÃO ENVOLVIDOS. TEM ESSE PESSOAL DA PRODUÇÃO, QUE É FUNDAMENTAL, ESSE PESSOAL QUE BUSCA O FINANCIAMENTO, QUE BUSCA A GRANA PARA QUE ISSO ACONTEÇA.
GC – BIANCA GALDINO Estudante de Animação UFSC	MAS ASSIM, NO BRASIL, NORMALMENTE SE TU É UM ANIMADOR TU CONSEGUE, ALIÁS, TU PRECISA, ÀS VEZES PARA SOBREVIVER ALI DENTRO, SABER DE TUDO UM POUCO, PRINCIPALMENTE AQUI NO BRASIL. LÁ FORA, COMO TEM MAIS RECURSOS E EQUIPES MAIORES TAMBÉM, O MERCADO DA ANIMAÇÃO É MAIOR, NORMALMENTE É MAIS DIVIDIDO ESSES GRUPOS MESMO.
SONORA – CAMILA KAULING IMAGENS – ANIMADORES TRABALHANDO	BRASILEIRO É COBIÇADO, É UM PROFISSIONAL COBIÇADO INTERNACIONALMENTE. POR CAUSA QUE PRIMEIRO: ELE “SE VIRA NOS TRINTA” NÉ, DE FAZER VÁRIAS FUNÇÕES AO MESMO TEMPO; TAMBÉM SE COMUNICA MUITO BEM, ESTÁ SEMPRE MUITO COLABORATIVO, SABE TRABALHAR BEM EM EQUIPE.

	A GENTE PRECISA DE PROFISSIONAIS FORMADOS, COM EXPERIÊNCIA. E O QUE ESTÁ ACONTECENDO HOJE: A GENTE FORMA GRANDES TALENTOS AQUI NO BRASIL E A GENTE EXPORTA ELES.
SONORA – RODRIGO ELLER	TEM ACONTECIDO A “FUGA DE CÉREBROS” ASSIM, PARA OUTROS POLOS DE ANIMAÇÃO COMO SÃO PAULO, RIO, VANCOUVER, TORONTO.
SONORA – CAMILA KAULING	PORQUE AQUI A GENTE NÃO CONSEGUE MANTER, A GENTE NÃO CONSEGUE TER UM TRABALHO APÓS O OUTRO, APÓS O OUTRO.
SONORA – RODRIGO ELLER	AGORA ASSIM COM O DESENVOLVIMENTO DESSA INDÚSTRIA, DA ECONOMIA CRIATIVA, TAMBÉM TEM CONSEGUIDO ABSORVER MAIS ESSES PROFISSIONAIS E ELES NÃO ESTÃO MAIS QUERENDO SAIR DO ESTADO. PELO CONTRÁRIO, ELES QUEREM FICAR E A GENTE TEM ATRAÍDO PROFISSIONAIS DE OUTROS ESTADOS.
SONORA – LUIZA GUERREIRO	É MUITO FÁCIL CONVIDAR ALGUÉM PARA VIR MORAR EM FLORIANÓPOLIS. AINDA É UMA CIDADE ATRAENTE. É UM ESTADO ATRAENTE. E ISSO TEM A VER TAMBÉM COM AS UNIVERSIDADES. MUITAS PESSOAS VÊM DE OUTROS ESTADOS PARA CURSAR ESSAS UNIVERSIDADES E DECIDEM FICAR.
GC – HEITOR A. DE OLIVEIRA Estudante de Animação UFSC	MEU NOME É HEITOR. EU SOU DE ARAÇATUBA, NO INTERIOR DE SÃO PAULO, E AÍ EU VIM, MUDEI DE ESTADO, DE CIDADE, TUDO, PORQUE EU FUI APROVADO NO CURSO DE ANIMAÇÃO AQUI NA UFSC.
PASSAGEM MARIA GABRIELLA SCHWAEMMLE Campus Trindade UFSC	A PRESENÇA DE UNIVERSIDADES É FUNDAMENTAL PARA CRIAR NOVOS DE POLOS DE ANIMAÇÃO NO BRASIL, QUE SAÍAM DO EIXO RIO/SÃO PAULO. E É POR ISSO QUE A UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA POSSUI UMA GRADUAÇÃO ESPECÍFICA DE ANIMAÇÃO, A ÚNICA NO ESTADO. ELA COMEÇOU APENAS COMO UMA HABILITAÇÃO DENTRO DO CURSO DE DESIGN EM 2009, MAS EM 2015 PASSOU A SER OFERECIDA COMO UM CURSO SUPERIOR PRÓPRIO, COM DURAÇÃO MÉDIA DE TRÊS ANOS E MEIO.

<p>SONORA – CLOVIS GEYER</p>	<p>O CURSO DE DESIGN, UNS DEZ OU QUINZE ANOS ATRÁS, TINHA TRÊS HABILITAÇÕES BÁSICAS: O DESIGN GRÁFICO, O DESIGN DE PRODUTO E O DESIGN DE ANIMAÇÃO. ENTÃO CADA UM DELES TINHA UM CURRÍCULO BEM DEFINIDO. MAS COM O TEMPO, A GENTE SOFRIA ALGUMAS LIMITAÇÕES.</p>
<p>SONORA – MÔNICA STEIN</p>	<p>TINHA VIRADO PROJETOS SOLTOS DE ANIMAÇÃO DENTRO DO CURSO. A GENTE SE MOVIMENTOU E SAIU DE DENTRO DO DESIGN, CRIANDO UM CURSO DE ANIMAÇÃO PRÓPRIO, COM A JUSTIFICATIVA DE QUE NÓS ESTÁVAMOS SIM TENDO UM ASPECTO MUITO POSITIVO DE COLOCAR PROFISSIONAIS NO MERCADO, ERA UMA ÁREA EM ASCENSÃO.</p>
<p>SONORA – CLOVIS GEYER</p> <p>IMAGENS – CAMPUS TRINDADE UFSC</p>	<p>O MEC VEIO AQUI VER AS INSTALAÇÕES E VER MAIS OU MENOS A EXPERIÊNCIA DOS PROFESSORES, E O CURSO DE ANIMAÇÃO JÁ NASCEU COM UMA NOTA (SE EU NÃO ME ENGANO) CINCO. FOI UMA COISA, ASSIM, FANTÁSTICA. FOI MUITO LEGAL. TANTO PELAS INSTALAÇÕES QUANTO PELOS PROFESSORES JÁ ESTAREM BEM QUALIFICADOS PARA DESENVOLVER A ATIVIDADE.</p>
<p>SONORA – MÔNICA STEIN</p>	<p>É MUITO DIFÍCIL UM CURSO SER AVALIADO JÁ COM A NOTA CINCO DIRETO, E A GENTE CONSEGUIU ISSO.</p>
<p>SONORA – BIANCA GALDINO</p> <p>IMAGENS – BIANCA NA UFSC // LABORATÓRIO TECNÍDIA</p>	<p>A MINHA TURMA FOI A PRIMEIRA, EM 2016.1. E FOI MUITO UM INÍCIO MEIO CONTURBADO ASSIM, PORQUE TINHA MUITAS MATÉRIAS QUE AINDA ESTAVAM SENDO TESTADAS, A ORDEM DAS COISAS TAMBÉM. ENTÃO COM O TEMPO FORAM CHEGANDO MAIS ALUNOS, TANTO QUE AGORA A GENTE TEM UM CA - UM CENTRO ACADÊMICO - QUE ANTES A GENTE NÃO TINHA. E ISSO POSSIBILITOU A CONVERSA COM OS PROFESSORES, SOBRE ALGUMAS DISCIPLINAS, E COMEÇAR A AJUSTAR UM POUCO A GRADE DE FORMA COM QUE OS ALUNOS FICASSEM MAIS CONFORTÁVEIS TAMBÉM.</p>

<p>SONORA – MÔNICA STEIN</p>	<p>ELE É UM CURSO QUE FOI PENSADO EM UMA ESCADINHA BEM BACANA. ELE JÁ TEVE ALGUMAS MODIFICAÇÕES DE CURRÍCULO. PORQUE A GENTE SEMPRE TENTA MELHORAR, A GENTE ESCUTA OS ALUNOS, NÃO EXISTE CURSO PERFEITO, ENTÃO A NOSSA INTENÇÃO É SEMPRE VER COMO MELHORAR. E COMO FAZER COM QUE ESSE PROFISSIONAL ESTEJA CADA VEZ MAIS APTO PARA O MERCADO.</p>
<p>TRANSIÇÃO IMAGENS – LIVROS DE ANIMAÇÃO</p>	<p>[SOBE SOM]</p>
<p>SONORA – BIANCA GALDINO</p>	<p>NA NOSSA ÁREA, É MUITO COMUM QUE AS PESSOAS NÃO TENHAM UMA CERTA FORMAÇÃO. É JUSTO A QUESTÃO DA EXPERIÊNCIA ASSIM. ENTÃO PARA SER UM BOM ANIMADOR TU PRECISA ESTUDAR UM POUCO DE TEORIA, MAS TU PRECISA PRATICAR MUITO.</p>
<p>SONORA – ALINE BELLI</p>	<p>ENTÃO NÃO ADIANTA UMA PESSOA QUE QUER SER ANIMADOR OU ROTEIRISTA, FAZER UMA FACULDADE DE ANIMAÇÃO E ACHAR QUE ESTÁ PRONTO DEPOIS QUE TERMINOU O CURSO. ACHO QUE AÍ É QUE VAI COMEÇAR, PORQUE REALMENTE PRECISA DE MUITAS HORAS DE EXERCÍCIO, FAZER MUITO DAQUILO, DESENVOLVER MUITO ESSE LADO CRIATIVO.</p>
<p>SONORA – BIANCA GALDINO</p>	<p>SÓ QUE A QUESTÃO DE SE TER UM DIPLOMA NO PAÍS EM QUE A GENTE VIVE É MUITO IMPORTANTE. ENTÃO ACHO QUE POR ISSO QUE É BOM TER UM CURSO SUPERIOR ASSIM.</p>
<p>SONORA – MÔNICA STEIN</p> <p>IMAGENS – ANIMADORES TRABALHANDO // LABORATÓRIO TECMÍDIA</p>	<p>A NOSSA CONSTRUÇÃO ALI NA UNIVERSIDADE É FORMAR O ANIMADOR DE ACORDO COM O CURRÍCULO UNIVERSITÁRIO. ENTÃO NA REALIDADE ELE TEM A QUESTÃO TÉCNICA, MAS ELE TEM TODA A QUESTÃO DE QUE ELE É UM PROFISSIONAL, INSERIDO NUMA SOCIEDADE, ELE É UM SER PENSANTE. ELE TEM NÃO SÓ OS ASPECTOS TÉCNICOS PARA PRODUZIR UMA ANIMAÇÃO, MAS ELE VAI APRENDER ROTEIRO PARA PODER CRIÁ-LAS, OU PARA PODER CRITICÁ-LAS. ENTÃO A UNIVERSIDADE VEM COM TUDO AQUILO QUE UMA UNIVERSIDADE PODE TRAZER</p>

	ENQUANTO CAPACITAÇÃO PROFISSIONAL.
SONORA – BIANCA GALDINO	ENTÃO NÃO É SÓ A VIDA DA UNIVERSIDADE NÉ, É O QUE A UNIVERSIDADE PROPORCIONA TAMBÉM PARA A COMUNICAÇÃO COM AS OUTRAS PESSOAS DA ÁREA. ACHO ISSO BEM IMPORTANTE.
SONORA – CLOVIS GEYER	O MERCADO ESTÁ BEM AQUECIDO. O ALUNO NORMALMENTE ELE SAI E ANTES DE SE FORMAR ELE JÁ ESTÁ TRABALHANDO.
SONORA – HEITOR A. DE OLIVEIRA	TEM DADO CERTO DE EU TER VINDO PARA FAZER O CURSO E TER ENTRADO NO ESTÁGIO.
SONORA – LUIZA GUERREIRO	A GENTE TEVE MUITOS ESTAGIÁRIOS, PRINCIPALMENTE DA UFSC, DO DESIGN DE ANIMAÇÃO. E HOJE ELES ESTÃO TODOS VIRANDO “CLTISTAS” OU OS QUE AINDA ESTÃO COM A GENTE, ESTAMOS AGUARDANDO SE FORMAREM.
SONORA – MÔNICA STEIN	PARA NÓS ERA MUITO IMPORTANTE SABER A HISTÓRIA DESSAS EMPRESAS, PARA SABER O QUE ELES PRECISAVAM, PARA QUE A CAPACITAÇÃO DOS NOSSOS ALUNOS FOSSE A MELHOR POSSÍVEL PARA QUE ELES PUDESSEM ABSORVER.
SONORA – LUIZA GUERREIRO	ENTÃO ESSA PROXIMIDADE, TANTO COM A UFSC QUANTO COM OUTRAS UNIVERSIDADES DA REGIÃO FAZ COM QUE A NOSSA MÃO-DE-OBRA SEJA MUITO QUALIFICADA, SEJA MUITO FÁCIL TREINAR E FORMAR ESSAS PESSOAS ENQUANTO ELAS AINDA ESTÃO NA UNIVERSIDADE, E É SEM DÚVIDA UM DIFERENCIAL DE MERCADO.
SONORA – CAMILA KAULING	TU JÁ TEM ALI ESSES ESTUDANTES, JÁ ESTÃO VINDO COM UMA BASE MUITO LEGAL, ENTÃO VOCÊ JÁ CONSEGUE TAMBÉM REFORÇAR ESSA BASE DESSOS ESTUDANTES. EU ACHO ASSIM ESSENCIAL.
PASSAGEM MARIA GABRIELLA SCHWAEMMLE	ESSES ESTUDANTES VÃO TRABALHAR NA INDÚSTRIA CRIATIVA, QUE TEM LUCRO ATRAVÉS DA PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS CONTEÚDOS QUE PRODUZ.

	<p>COM A EXTINÇÃO DO MINISTÉRIO DA CULTURA EM 2019, O MERCADO AUDIOVISUAL BRASILEIRO, INCLUINDO O SETOR DE ANIMAÇÃO, FICOU UM POUCO ENFRAQUECIDO, MAIS DEPENDENTE DE INVESTIMENTOS PARTICULARES PARA CONTINUAR PRODUZINDO. ISSO PORQUE ESSA PRODUÇÃO DEPENDE DE TRÊS COMPONENTES PARA AVANÇAR.</p>
<p>SONORA – ALINE BELLI</p>	<p>A ECONOMIA CRIATIVA, PARA ELA ACONTECER, E PARA ESTAR TUDO FUNCIONANDO DIREITINHO A GENTE TEM QUE JUNTAR A ACADEMIA, A GENTE TEM QUE JUNTAR A INDÚSTRIA, E TEM A OUTRA PONTA QUE É O PODER PÚBLICO, COM AS LEIS, COM ESSE TRABALHO DE BASE, QUE PRECISA FAZER A PARTE DELE TAMBÉM PARA ACONTECER.</p>
<p>SONORA – CAMILA KAULING</p>	<p>EU VEJO QUE O PAPEL DO GOVERNO HOJE É REALMENTE FOMENTAR O MERCADO COM NOVOS PROJETOS, COM NOVAS OPORTUNIDADES, E NÃO SÓ TAMBÉM APOSTAR SEMPRE NAS EMPRESAS QUE JÁ ESTÃO GRANDES. FOMENTAR AQUELAS QUE ESTÃO EM CRESCIMENTO, DAR AQUELE FÔLEGO PARA REALMENTE FAZER A RODA GIRAR.</p>
<p>SONORA – ALFREDO MANEVY</p> <p>IMAGENS – DETALHES ESTÚDIOS DE ANIMAÇÃO</p>	<p>VOCÊ TEM QUE INCENTIVAR A PRODUÇÃO, E VOCÊ TEM QUE INCENTIVAR O QUE EU CHAMO DO OUTRO LADO, QUE É A AUDIÊNCIA. OU SEJA, VOCÊ TEM QUE CRIAR FERRAMENTAS QUE TORNEM A ANIMAÇÃO VIÁVEL ECONOMICAMENTE. NO FINANCIAMENTO VOCÊ COLOCA DINHEIRO. VOCÊ APOIA, DÁ SUBSÍDIO PARA OS PRODUTORES DESENVOLVEREM SEUS PROJETOS, REALIZAREM SEUS PROJETOS, DISTRIBUÍREM SUAS ANIMAÇÕES. ISSO FOI FEITO. DE OUTRO LADO, VOCÊ CRIA A DEMANDA POR MEIO DE REGULAÇÃO. O QUE É A REGULAÇÃO? CRIAR REGRAS QUE PERMITAM QUE UM CONTEÚDO BRASILEIRO DE ANIMAÇÃO TENHA CONDIÇÕES MÍNIMAS DE DISPUTAR MERCADO.</p>
<p>SONORA – ALINE BELLI</p>	<p>ENTÃO A ACADEMIA COM TODAS ESSAS</p>

	<p>PESQUISAS, COM NÚMEROS, COM ESSES ESTUDOS, PARA DAR SUBSÍDIOS PARA GENTE ENTENDER ESSA PANORÂMICA DE COMO A GENTE PODE SE MOVIMENTAR. A INDÚSTRIA TRABALHANDO, GERANDO NEGÓCIOS, RENDA, EMPREGO, INDO ATRÁS DE MATERIAL PARA FAZER ISSO ACONTECER. E O GOVERNO FAZENDO A PARTE DELE TAMBÉM, PARA CONECTAR ESSES TRÊS PONTOS E DEIXAR A GENTE TRABALHAR NÉ, FAZER COM QUE TUDO FLUA DIREITINHO.</p>
<p>PASSAGEM MARIA GABRIELLA SCHWAEMMLE Florianópolis</p>	<p>AINDA NÃO EXISTE UM LEVANTAMENTO EXATO DE QUANTAS EMPRESAS ESTÃO ENVOLVIDAS COM A ECONOMIA CRIATIVA AQUI EM SANTA CATARINA, MAS A PRESENÇA DE TANTOS ESTÚDIOS E PROFISSIONAIS NA CAPITAL MOSTRA QUE O ESTADO ESTÁ NO CAMINHO CERTO PARA APROVEITAR ESSE POTENCIAL DE PRODUÇÃO.</p>
<p>SONORA – RODRIGO ELLER</p>	<p>FLORIPA JÁ SE TORNOU UM POLO DE ANIMAÇÃO, MAS EU ACHO QUE TEM ESPAÇO PARA CRESCER AINDA.</p>
<p>SONORA – ALFREDO MANEVY</p>	<p>O ESTADO TEM TODAS AS CONDIÇÕES, TERIA TODAS AS CONDIÇÕES DE DESENVOLVER UMA VIBRANTE INDÚSTRIA DE ANIMAÇÃO. ENTENDENDO INDÚSTRIA NÃO COMO UMA FÁBRICA TRADICIONAL, PORQUE NÃO É DISSO QUE SE TRATA, MAS COMO UMA CONSTELAÇÃO DE PEQUENAS EMPRESAS, DE PESSOAS FÍSICAS, DE ARTISTAS, TÉCNICOS.</p>
<p>SONORA – ALINE BELLI</p>	<p>O DESENVOLVIMENTO CATARINENSE DESSA INDÚSTRIA, REALMENTE PARA A GENTE FAZER ISSO ACONTECER DE UMA FORMA QUE LEVE TODO MUNDO JUNTO PARA UM OUTRO PATAMAR, PRINCIPALMENTE É TROCAR INFORMAÇÃO. E EU ACHO QUE ISSO ESTÁ ACONTECENDO DEVAGARINHO, PORQUE ESSE MERCADO DE ANIMAÇÃO É MUITO GENEROSO DE UMA FORMA GERAL. E AS PESSOAS TÊM TROCADO MUITO O APRENDIZADO.</p>
<p>SONORA – RICARDO PERES</p>	<p>EXISTE ESSA ESPECIALIZAÇÃO. EU NÃO GOSTO DE CHAMAR DE MÃO DE OBRA, MAS AS PESSOAS SE QUALIFICANDO PARA DESENVOLVER UM PRODUTO COM</p>

	CARACTERÍSTICA INTERNACIONAL. PORQUE HOJE A GENTE NÃO COMPETE AQUI DENTRO. AQUI DENTRO A GENTE TEM QUE SER AMIGO. AQUI DENTRO A GENTE TEM QUE SE UNIR PARA IR PARA FORA.
SONORA – ALINE BELLI	A GENTE CONCORRE COM CHINA, COM ÍNDIA, MESMO OS MERCADOS NORTE AMERICANOS, QUE TÊM MUITAS PESSOAS PRODUZINDO CONTEÚDO, TÊM OUTROS VALORES DE PRODUÇÃO. E A GENTE PRECISA, AQUI NO NOSSO ESTADO, CRIAR UMA FORMA DE TRABALHAR EM CONJUNTO E AS EMPRESAS SE APOIAREM, PARA A GENTE DESENVOLVER BRAÇOS DE APOIO NESSA ARTE MESMO, NESSA PRODUÇÃO.
SONORA – ALFREDO MANEVY	NÃO É UMA BOLHA. QUER DIZER, É UMA BOLHA QUE SE FOR BOLHA ELA ESTOURA. ELA PRECISA VIRAR UM ECOSISTEMA, TEM QUE CUIDAR DESSE ECOSISTEMA.
TRANSIÇÃO IMAGENS – DETALHES DE ESTÚDIOS DE ANIMAÇÃO	[SOBE SOM]
SONORA – BIANCA GALDINO	O QUE MAIS ME TRAZ ESSA VONTADE É PODER CRIAR ALGUMA COISA QUE UMA CRIANCINHA DAQUI A ALGUM TEMPO VAI LEMBRAR ASSIM COM MUITO AMOR, TIPO “NOSSA, EU ASSISTIA DEMAIS, EU AMAVA”, OU SENÃO ALGUÉM, MESMO ADULTO, ASSISTIR ALGUMA COISA INCRÍVEL. ENTÃO ACHO QUE MAIS TRAZER ESSA INSPIRAÇÃO MESMO. É MUITO OTIMISTA, MAS É O QUE ME TRAZ FORÇAS, ME FAZ QUERER CONTINUAR.
SONORA – ALINE BELLI	QUANDO A GENTE SENTA EM UM CINEMA PARA A GENTE ASSISTIR UMA OBRA, O MAIS LEGAL DE TUDO, VÊ A OBRA, VÊ LINDO E MARAVILHOSO, LEVANTA AS PESSOAS PARA IR EMBORA E A GENTE FICA LÁ VENDENDO OS CRÉDITOS, E AQUELES CRÉDITOS PASSAM TÃO RÁPIDO, MAS A GENTE “AH! EU CONHEÇO AQUELA PESSOA. AQUELE ALI EU TAMBÉM CONHEÇO. EU ESTOU ALI! EU PASSEI!”. TRÊS MILÉSIMOS DE SEGUNDO, PASSOU ALI,

	<p>MAS ESSA É A PARTE MAIS LINDA, MAIS INCRÍVEL DAQUELE FILME. PORQUE A GENTE CONSEGUIU FAZER, A GENTE CONSEGUIU ENTREGAR, FOI TÃO SUADO, FOI UM PROCESSO TÃO DIFÍCIL QUE É. PORQUE OLHA A EQUIPE QUE É ENVOLVIDA EM UM FILME, EM UMA PRODUÇÃO DE SÉRIE, QUANTA GENTE. E É ISSO, É FAZER PARTE DESSE MERCADO: SABER QUE A GENTE TEM QUE SE DEDICAR MUITO, QUE É UM TRABALHO COMO QUALQUER OUTRO, É SENTAR E FAZER. MUITAS HORAS.</p>
TRANSIÇÃO	[SOBE SOM]
<p>CRÉDITOS</p> <p>REPORTAGEM MARIA GABRIELLA SCHWAEMMLE</p> <p>ENTREVISTADOS ALFREDO MANEVY ALINE BELLI BIANCA GALDINO CAMILA KAULING CLOVIS GEYER HEITOR A. DE OLIVEIRA LEONARDO MINOZZO LUIZA GUERREIRO MÔNICA STEIN RICARDO PERES RODRIGO ELLER</p> <p>PRODUÇÃO, ROTEIRO E EDIÇÃO MARIA GABRIELLA SCHWAEMMLE</p> <p>IMAGENS LEISILÍE DA SILVA MARIA GABRIELLA SCHWAEMMLE MARIANA PASSUELLO PÂMELA SCHREINER</p> <p>IDENTIDADE VISUAL GUILHERME TOMAZONI</p> <p>IMAGENS CEDIDAS 52 ANIMATION STUDIO ANIMAKING BELLI STUDIO BOUTIQUE FILMES CAFUNDO ESTUDIO CRIATIVO DREAMWORKS ANIMATION FILME DE PAPEL</p>	

MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES
METRO-GOLDWYN-MAYER
NICKELODEON ANIMATION STUDIOS
PIXAR
PLOT KIDS
TV PINGUIM
UNIVERSAL STUDIOS
WALT DISNEY PICTURES

MÚSICAS

COOPER AVE (THE WESTERLIES)
CREEK WHISTLE (STEVE ADAMS)

AGRADECIMENTOS

A. HENDRICK
ANA MARIA T. SCHWAEMMLE
ANTONIO BRASIL
ANA CRISTINA MACHADO
BRUNO KOVALESKI
CARLOS HENRIQUE GUIÃO COELHO
FERNANDO CROCOMO
FERNANDO PEROSA
GUILHERME TOMAZONI
JOÃO VITOR SCHWAEMMLE
LEISILIÊ DA SILVA
MARIA FERNANDA SALINET
MARIANA PASSUELLO
MURILO MESTRINER
OSNI R. SCHWAEMMLE
PÂMELA SCHREINER

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
DEZEMBRO/2020

ORIENTAÇÃO
CÁRLIDA EMERIM

CURSO DE JORNALISMO

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA
CATARINA**