

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

Amanda Araújo de Aquino

**PRODUÇÃO DE SÉRIES DE ANIMAÇÃO 2D EM PERNAMBUCO: um estudo de
caso da Viu Cine**

Recife
2019

Amanda Araújo de Aquino

**PRODUÇÃO DE SÉRIES DE ANIMAÇÃO 2D EM PERNAMBUCO: um estudo de
caso da Viu Cine**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design.

Área de concentração: Design, Tecnologia e Cultura.

Orientadora: Prof^{fa}. Dr^a. Simone Grace de Barros

Coorientador: Prof. Dr. Marcos Buccini Pio Ribeiro

Recife

2019

Catálogo na fonte
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira, CRB-4/2223

A657p Aquino, Amanda Araújo de
 Produção de séries de animação 2D em Pernambuco: um estudo de
 caso da Viu Cine / Amanda Araújo de Aquino. – Recife, 2019.
 153f.: il.

 Orientadora: Simone Grace de Barros.
 Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco.
 Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Design,
 2019.

 Inclui referências e apêndices.

 1. Animação 2D. 2. Pernambuco. 3. Viu Cine. 4. Entrevista. I. Barros,
 Simone Grace de (Orientadora). II. Título.

745.2 CDD (22. ed.)

UFPE (CAC 2019-163)

Amanda Araújo de Aquino

**PRODUÇÃO DE SÉRIES DE ANIMAÇÃO 2D EM PERNAMBUCO: um estudo de
caso da Viu Cine**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design.

Aprovada em: 31/01/2019.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Simone Grace de Barros (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Paulo Caneiro da Cunha Filho (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Marcos Buccini Pio Ribeiro (Examinador Externo)
Universidade Federal de Pernambuco

Para todos os que lutam pelo desenvolvimento da animação em Pernambuco.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer aos meus pais, Aida e Ronaldo, por sempre me apoiarem e incentivarem a fazer este mestrado; às minhas irmãs Aninha e Alice; a Felipe, pela paciência, companheirismo e também por me incentivar a finalizar este projeto; a Carol, Adilson e Felissa.

Agradeço, especialmente, a Simone, por aceitar me orientar e a Buccini, por me co-orientar e por toda a sua produção acadêmica que me ajudou demais a escrever esse projeto.

Também agradeço a toda a equipe da Viu Cine, em especial Alisson, Ulisses, Marcos, Marília, Pablo, Bruno, Erickson e Raoni por terem me concedido as entrevistas, vocês são uma grande inspiração e esse projeto não seria possível sem a ajuda de todos.

A todos os professores, amigos, colegas e familiares que, de alguma forma, estiveram comigo durante o processo.

RESUMO

Após verificar a carência de cursos e de material didático sobre a produção de animação em Pernambuco, este trabalho busca aprofundar o conhecimento de profissionais que aspirem entrar nesse mercado, explicando o seu funcionamento conforme os padrões da indústria, e mostrar como eles se aplicam à realidade de Pernambuco, mais especificamente da produtora Viu Cine. Para isso, foram documentados os processos de produção de duas séries de animação 2D por meio de um estudo de caso da Viu Cine, estabelecendo comparações entre as séries e explicitando as dificuldades encontradas em cada uma. A pesquisa se inicia com o estabelecimento do estado da arte da produção de séries de animação no Brasil e discorre sobre as conexões entre os campos do design e da animação. A partir daí é traçado um histórico com os pontos principais dos pouco mais de cem anos de animação brasileira. Posteriormente é explicitada a base de linha de produção de uma animação, documentada em 2017 por Jonas Brandão, produtor executivo do Split Studio de São Paulo. A partir de então é explicado o método escolhido para fazer o estudo de caso e elaborar as entrevistas, com base em Minayo, Deslandes e Gomes (2013). Por meio da análise das mesmas podemos reforçar alguns problemas que afetam todo o mercado brasileiro de animação como: a grande dependência de recursos do governo, dificuldade para regular preços justos para cada produção, a tendência de acúmulo de funções em um mesmo profissional em função dos baixos orçamentos, falta de mão de obra especializada. Além disso, constatamos algumas peculiaridades da Viu Cine, como o uso do método Storyboard-driven para solucionar um problema de cronograma e a capacitação de novos profissionais para suprir a falta de mão de obra.

Palavras-Chave: Animação 2D. Pernambuco. Viu Cine. Entrevista.

ABSTRACT

After verifying the lack of courses and didactic material on the production of animation in Pernambuco, this work seeks to deepen the knowledge of professionals who aspire to enter this market, explaining its operation according to industry standards, and showing how they apply to the reality of Pernambuco, specifically the Viu Cine studio. The production processes of two series of 2D animation were documented through a case study of Viu Cine, establishing comparisons between the series and explaining the difficulties found in each one. The research begins with the establishment of state of the art of the production of animation series in Brazil and discusses the connections between the fields of design and animation. From there, a history is traced with the main points of the little more than one hundred years of Brazilian animation. Subsequently, the production line base of an animation is documented, documented in 2017 by Jonas Brandão, executive producer of Split Studio in São Paulo. The method chosen to make the case study and elaborate the interviews, based on Minayo, Deslandes and Gomes (2013), is explained. By analyzing these we can reinforce some problems that affect the whole Brazilian animation market, such as the great dependence on government resources, the difficulty of regulating fair prices for each production, the tendency of low budgets, lack of skilled labor. In addition, we verified some peculiarities of Viu Cine, such as the use of the Storyboard-driven method to solve a scheduling problem and the training of new professionals to fill the labor shortage.

Keywords: 2D animation. Pernambuco. Viu Cine. Interview.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	ESTADO DA ARTE	13
2.1	Relações entre Design, Cinema e Animação	13
2.2	Início da Animação	15
2.3	Nascimento das séries de TV animadas	18
2.4	Animação no Brasil	20
2.5	Animação em Pernambuco	24
2.6	Viu Cine	25
3	PRODUÇÃO DE SÉRIES DE ANIMAÇÃO	30
3.1	Pré-produção	32
3.2	Produção	35
3.3	Pós-produção	35
3.4	Profissionais da produção de séries	36
3.5	Desafios das produções	38
4	METODOLOGIA	41
5	ANÁLISE DOS DADOS	45
5.1	Erickson Marinho	45
5.2	Marcos França	47
5.3	Pablo Ferreira	53
5.4	Bruno Antônio da Silva	56
5.5	Marília Feldhues	58
5.6	Raoni Paulo	66
5.7	Ulisses Brandão	67
5.8	Alisson Ricardo	75
5.9	Análise das entrevistas	82
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	90
	REFERÊNCIAS	92
	APÊNDICE A – REFERÊNCIAS DAS ENTREVISTAS	94
	APÊNDICE B – TRANSCRIÇÕES DAS ENTREVISTAS	95

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, os filmes animados são uma parte significativa da concorrência anual entre *blockbusters*, com dúzias de filmes produzidos por ano, além de festivais e canais de televisão inteiros dedicados a este segmento (Hahn 2008). Segundo Mendes (2014), até o início dos anos 2000, a produção estrangeira dominava quase que totalmente a quantidade de animações que eram disponibilizadas ao público brasileiro, em todas as formas de comunicação disponíveis. Isso acontecia, principalmente, por causa da dificuldade técnica em entregar grandes quantidades de animação em pouco tempo e com baixo custo aqui no país, o que tornava inviável uma competição leal com a produção estrangeira.

Segundo Buccini (2017), graças ao fato da computação gráfica se tornar mais acessível a partir dos anos 1990, a animação no Brasil começou a crescer exponencialmente. Os avanços tecnológicos permitiram o barateamento do custo de produção e ainda expandiram seu mercado para a internet. Contudo, a produção digital nas décadas de 1990 e 2000 passou por muitas dificuldades e amadurecimento, uma vez que a maior parte do material produzido era voltado para publicidade e motion graphics (Buccini, 2017).

Apesar de estar inserido em um mercado hostil (quase insustentável, a não ser pelo fomento dos órgãos governamentais), o curta metragem ainda é a categoria de animação mais produzida no Brasil (Buccini, 2017). Já o mercado das séries de animação para TV é muito mais rentável, contudo, o custo de produção de uma série pode chegar a ser tão alto quando o de um longa-metragem. Por isso, até a década de 2000 as animações estrangeiras tomavam conta da programação das TVs.

O jogo começa a mudar com as demandas exigidas pela Lei 2.485/2011¹, conhecida como Lei da TV Paga que estabelece cotas de produção nacional dentro das programações dos canais de TV por assinatura. Isto proporcionou um salto de produção das animações brasileiras para a TV, o que tem possibilitado o surgimento de um ambiente propício para a criação e consolidação de novos estúdios especializados, a busca de profissionalização de nova mão de obra e o nascimento de uma grande variedade de personagens originais (Mendes 2014). Os indicativos desse salto começaram a aparecer ainda em 2009. Em abril, do mesmo ano, a série pré-escolar Peixonauta (Figura 01), produzida pelo estúdio brasileiro TV PinGuin, estreou, simultaneamente, em toda a América Latina pelo canal pago Discovery Kids. A série teve um sucesso enorme e se tornou uma das principais atrações do canal (Mendes 2014).

¹ Conhecida como “Lei da TV Paga”, de setembro de 2011, uma de suas diretrizes diz respeito a cotas de programação nacional. Em canais por assinatura que correspondam aos chamados “espaços qualificados”, atrações brasileiras devem compor uma proporção de 3h30 semanais, sendo que parte deste conteúdo deverá ser realizado por produtoras independentes de audiovisual.



Figura 1 – Personagem Peixonauta

O Brasil possui duas animações longa-metragem vencedoras do Prêmio Cristal, concedido pelo Festival Internacional de Animação de Annecy², na França, nos anos de 2013 (ANCINE 2013) e 2014 (ANCINE 2014). Sendo uma delas, “O Menino e o Mundo” (Figura 02), indicada ao Oscar 2016. Junta-se a isso a grande quantidade de séries animadas (como por exemplo, Turma da Mônica, Sítio do Pica-Pau Amarelo, Vinícius e Tom, Tromba Trem, Meu Amigãozão, Irmão do Jorel, entre outras) que já estão sendo veiculadas em grandes canais como Cartoon Network, TV Brasil, Discovery Kids e TV Rá-Tim-Bum. Graças a esse grande volume de material em produção, Mendes (2014) conclui que nunca antes se produziu tanta animação no Brasil, principalmente de caráter comercial.



Figura 2 – Imagem de divulgação do longa O Menino e o Mundo

Em meio a esse cenário, Pernambuco também começa a se destacar com produções locais. Segundo Buccini (2016): “um dos fatos primordiais deste período, a partir de 2011, é a consolidação e o amadurecimento da animação pernambucana. É expressivo o crescimento da quantidade e da qualidade dos filmes, assim como uma profissionalização maior dos animadores”.

² Festival de cinema de animação que acontece anualmente na cidade de Annecy, na França. Atualmente é considerado o festival de animação mais importante do mundo (ANNECY, 2016).



Figura 3 – Imagem de divulgação do Mundo Bitá

Ainda segundo Buccini (2017), apesar desse amadurecimento, o primeiro impacto da Lei da TV Paga em 2011 acabou levando à evasão desses profissionais locais para o Sul e Sudeste do País. Apenas em 2013, em função de uma crescente demanda e da visão dos gestores dos editais estaduais, surge uma série pernambucana capaz de alcançar além dos limites do estado: Mundo Bitá. Inicialmente o personagem principal, criado por Chaps Melo, havia sido criado para ilustrar E-books. Contudo, um clipe lançado pela Mr.Plot (da qual Chaps é sócio) fez tanto sucesso no Youtube, que a empresa resolveu investir numa série musical com o Bitá (Buccini, 2017). Os DVDs distribuídos pela Sony tiveram grande sucesso de vendas e a Mr.Plot está apostando atualmente em uma nova série com maior foco em dramaturgia (Buccini, 2017).

Em meio a esse cenário, outra produtora tem se destacado: a Viu Cine. Atualmente com três séries de animação 2D finalizadas: *Turma do Zé Alegria* (2014) e as primeiras temporadas de *Além da Lenda* (2017) e *Pedrinho e a chuteira da sorte* (2018). A produtora ainda conta com a série *Zoopedia*, em estágio de pré-produção, e o longa-metragem de *Além da Lenda* em produção. Todas essas aprovações caracterizam a Viu Cine como a produtora que mais está contratando no estado.

Apesar de um cenário propício para o crescimento, com aumento das demandas nos últimos anos, Pernambuco sofre com a falta de mão de obra qualificada. Este problema se relaciona com a falta de formação técnica para os diversos tipos de animação (Buccini, 2017). Com o fechamento do curso de Cinema de Animação das Faculdades Integradas Barros Melo (AESO) em 2014, não existem mais cursos regulares de animação no estado, apenas algumas oficinas ofertadas pelo Serviço Social da Indústria (SESI) e pelo cineasta pernambucano Lula Gonzaga. Porém, as mesmas estão voltadas para questões socioeducativas e não para demandas do mercado (Buccini, 2017).

Em geral, os animadores pernambucanos tem perfil autodidata. Eles costumam ser profissionais de áreas afins, que possuem interesse no assunto, estudam por conta própria, pela internet ou por livros (a maioria em inglês), e conseguem montar portfólios competitivos para entrar no mercado. Contudo, esse tipo de formação nem sempre proporciona uma visão do processo de produção como um todo, a qual é necessária para formar também melhores gestores de projetos.

Este projeto tem como objetivo geral complementar a formação dos profissionais que aspiram entrar neste mercado e dos que já se encontram no mesmo. Para isso, é trazida uma visão geral sobre o funcionamento padrão da produção de uma série no Brasil, explicitando diversas áreas de atuação existentes nesse contexto e estabelecendo boas práticas a serem seguidas pelas produtoras. Para isso, foram definidos como objetivos específicos:

- (1) realizar um estudo de caso da produtora Viu Cine, com a pesquisa qualitativa baseada nos estudos de Minayo, Deslandes e Gomes (2013);
- (2) comparar a produção das duas séries finalizadas mais recentemente pela Viu Cine: *Além da Lenda* e *Pedrinho e a chuteira da sorte*. Dessa forma também puderam ser explicitadas as dificuldades enfrentadas pela produtora, bem como soluções encontradas pela equipe, e estabelecer conexões com os padrões de mercado vindos de São Paulo.

A partir deste estudo, acredita-se que será possível fornecer uma base teórica para ajudar profissionais a entenderem o processo de produção de uma série como um todo. Também espera-se estabelecer boas práticas a serem seguidas pelas produtoras, com base nas dificuldades enfrentadas pela Viu Cine e por outras produtoras no Brasil.

2 ESTADO DA ARTE

2.1 Relações entre Design, Cinema e Animação

Para explicitar a relevância do estudo em questão dentro do campo do Design, tivemos que estudar a relação dessa área com o Cinema e a Animação. Em 1994, Gustavo Bomfim, afirma que o Design se diferencia de outros processos de configuração em função de uma fundamentação lógica. Diferentemente do artesanato e da Arte, ele é uma práxis que procura seguir princípios de diversas ciências na determinação da figura de objetos.

Segundo o autor, objeto é “qualquer artefato que resulte da aplicação da vontade do sujeito, consubstanciada no processo de conformação da matéria.” Estes objetos podem ser também produtos tridimensionais materiais, projetos gráficos impressos ou virtuais, produtos audiovisuais para qualquer mídia, projetos de design de serviço. A característica essencial do Design é a sua capacidade de refletir a sociedade e sua cultura, apresentando através da configuração de seus “objetos de uso e sistemas de comunicação” (Bomfim, 1997).

A compreensão da relação entre Design e Animação depende também de entender a relação do mesmo com o Cinema. Em seus estudos, Aragão (2006) define o Cinema, como uma arte híbrida, cuja linguagem é composta por um conjunto de outras linguagens, como, por exemplo, a linguagem gráfica. Segundo ela:

“A história da linguagem gráfica no cinema começou com as cartelas e letreiros do cinema mudo e evoluiu para os créditos dos filmes nos anos 50 (sendo revigorado na década de 90). Os elementos gráficos foram experimentados pelos cineastas em obras não-narrativas e inseridos durante os filmes, em qualquer gênero cinematográfico, nos anos subsequentes, assim como os efeitos especiais e outras manipulações tecnológicas.”

(Aragão, 2006)

O cinema tem sido objeto de estudo de diversas áreas como Psicologia, Antropologia, Economia, entre outras. Por meio de reflexões e, também, da sua práxis, o Design tem encontrado, cada vez mais, extensões de seu campo de ação que se relacionam com o Cinema (Aragão, 2006).

Atualmente, o Cinema dialoga com outras linguagens diferentes como a televisão, o vídeo, a holografia e as tecnologias informatizadas. A tecnologia digital comandou ganhos avassaladores nos filmes, desde a concepção até a pós-produção e, também, no livre trânsito das imagens entre o cinema e a televisão, alimentando assim, suas indústrias (Aragão, 2006).

As mudanças acarretadas pelos avanços tecnológicos tiveram um papel importante nesse cenário, pois, graças a elas, os profissionais de Design se capacitaram para trabalhar

com imagens digitais cinematográficas, qualidade que abriu novos caminhos de atuação dos designers nos filmes (Moura, 2004).

Nos seus estudos, Moura (2004) define duas formas de inserção do Design no Cinema: a primeira é caracterizada como horizontal, na qual o designer tem uma posição de colaborador junto ao cineasta, preocupando-se em manter a coerência entre as diversas linguagens trabalhadas nos filmes e contribuindo com sua capacidade de planejamento. Já a segunda, vertical, é definida como quando o designer se dedica a uma ação pontual dentro de um filme. Normalmente, essas atividades fazem parte da pré ou da pós-produção do filme.

Don Hahn (2008) exemplifica, em seu livro, diversas atividades da produção de animação em que os designers estão presentes: o *designer de produção*, é o responsável por definir o aspecto que o filme vai ter. Tudo o que é visto na tela é pensado, discutido, debatido sob orientação dele. Ele trabalha em parceria com o *diretor de arte*, que tem a função de verificar se as diretrizes estabelecidas pelo *designer de produção* estão sendo seguidas em todas as cenas do filme (Hahn, 2008). Comparando com as definições de Moura (2004), podemos dizer que esses dois profissionais se inserem horizontalmente na produção. Como inserção vertical, podemos citar os *designers de personagem*, que dão rosto às personalidades criadas pela equipe de história do filme e, depois, definem os detalhes como silhuetas e figurino de cada personagem criado.

É importante salientar que a área de atuação do designer não se retringe apenas às citadas anteriormente. A produção de uma série possui uma variedade enorme de profissões e possibilidades que serão aprofundadas melhor no capítulo 3 deste trabalho. Para compreender as origens do cinema de animação, e, principalmente, a sua chegada e desenvolvimento no Brasil, precisamos resgatar um pouco a história. Este capítulo se dedica a fazer uma síntese dos principais marcos históricos do desenvolvimento da animação no mundo, no Brasil e, posteriormente, em Pernambuco.

2.2 Início da Animação



Figura 4 – Zootrópio

Em termos históricos, sabe-se que as primeiras animações são datadas da primeira metade do século XIX. Segundo Hahn (2008), a animação moderna começou quando mágicos conceberam truques óticos para entreter suas audiências, especialmente crianças. Assim nasceram aparelhos como o Zootrópio (figura 4) e o Praxinoscópio, por exemplo, que consistiam em uma série de imagens dispostas em uma espécie de tambor circular giratório, que criava a ilusão de movimento ao ser rotacionado. Mais tarde, foi descoberta uma explicação para tal fenômeno: a teoria da Persistência da Visão. Ela afirma a existência de um fenômeno fisiológico provocado quando um objeto, visto pelo olho humano, persiste por uma fração de segundo após a sua percepção, fazendo com que imagens sobrepostas rapidamente se misturem, criando a ilusão do movimento.

A partir daí, inventores começaram as tentativas de desenvolver filmes cinematográficos e considera-se que o cinema de animação nasceu no ano de 1892, a partir do praxinoscópio e da primeira exibição do teatro ótico por Charles-Émile Reynaud, em Paris (Nesteriuk, 2011). Nessa época, os realizadores dos filmes não estavam preocupados com uma narrativa linear mas, sim, em provocar sensações como surpresa, choque e encatamento nos espectadores (Buccini, 2017). Como exemplos desse fenômeno, podemos citar os filmes animados *Fantasmagorie* (1908), do cartunista francês Émile Cohl e *Little Nemo in Slumberland* (1911), de Winsor McCay.

Com o tempo, os filmes baseados apenas em experimentações de técnicas foram perdendo a popularidade e, alguns autores, por sua vez, perceberam que poderia existir uma demanda para filmes de animação junto com os longas-metragens em live-action, mas, para isso, seria necessário investir em narrativas bem-humoradas e personagens cativantes. Dessa forma, roteiristas e profissionais de cinema começam a entrar no campo da animação (Bucini

2017). Até então, as animações produzidas com cunho experimental possuíam um processo de produção mais empírico, individual, trabalhoso, lento. Estas características entraram em conflito com o processo do cinema filmado hollywoodiano, o qual estava muito mergulhado numa lógica industrial de fabricação (Buccini, 2017).

Buccini (2017) conta que, a partir de 1910, alguns artistas e cartunistas, que antes faziam animações experimentais, começaram a abrir seus próprios estúdios de animação, pois visualizaram no cinema animado um potencial econômico bastante lucrativo. Dessa forma, começa a surgir a primeira geração de animadores, aprendizes contratados pelos estúdios, os quais se esforçaram, coletivamente, para estabelecer padrões, desenvolver materiais e técnicas que tornassem o processo de produção de animações mais rápido e economicamente viável. Adotou-se um sistema baseado no fordismo, com hierarquias e especialização do trabalho, caracterizando o começo da industrialização da animação.

Em 1913, John Randolph Bray fez, no seu estúdio, o primeiro filme que utilizava folhas de acetato para separar os objetos de cena e os personagens do background. A invenção, criada por Earl Hurd, foi uma inovação tecnológica de enorme impacto para o cinema de animação, apenas equiparada à introdução do computador nas produções, cerca de setenta anos depois. Isto acontece porque o acetato permitiu grande economia no volume de trabalho, uma vez que o cenário não precisava mais ser redesenhado a cada quadro de filme (Buccini, 2017).

Ainda segundo Buccini (2017), os avanços tecnológicos permitiram a consolidação e surgimento de vários estúdios, juntamente com a criação do estilo cartoon. Um dos primeiros estúdios responsáveis por alavancar o mercado de animação de curtas para o cinema foi o dos irmãos Fleischer, responsáveis pela *Betty Boop*, por exemplo, além de serem responsáveis pela criação da técnica de rotoscopia, na qual se filmam, previamente, movimentos reais para serem redesenhados quadro a quadro.



Figura 5 – Personagem Betty Boop

De acordo com Nesteuriuk (2011), em meados de 1920, era de costume a atração de espera de um longa-metragem ser uma animação de onze minutos. Eram chamados, nos

Estados Unidos, de one-reel cartoons – realizados, em sua maioria, por estúdios de animação independentes dos de cinema – e se ancoravam em franquias e séries estreladas pelos personagens de seus curtas mais populares como uma maneira de garantir distribuição e, conseqüentemente, retorno de bilheteria.

A massificação da linguagem cartoon atinge nível mundial, influenciando produções no Brasil, onde os traços peculiares e o estilo de movimentos serviram como base para a animação *Macaco Feio*, *Macaco Bonito*, de Luiz Seel, produzido de 1929 a 1933 (Buccini, 2017).

Para Fleischers e vários outros estúdios, a eficiência e o controle da produção eram os principais guias. Informações e metodologias se tornaram cada vez mais coesas e, assim, nasciam os princípios da chamada animação tradicional, cujo maior responsável pelo sucesso comercial e reconhecimento artístico foi Walt Disney (Buccini, 2017).

Em 1923, Disney, abre seu próprio estúdio e começa a fazer várias adaptações de contos de fadas. Posteriormente, realizou uma série que misturava filmagem de pessoas de verdade com animações: Alice Comedies. Cada vez mais, seu trabalho demonstrava grande preocupação com a técnica e a perfeição dos movimentos, além de também se deter mais no mecanismo da forma e do conteúdo. Suas produções, ao longo dos anos, também trouxeram mais inovações: em 1928 foi lançado *Steam Boat Willie*, primeiro curta de animação com som sincronizado (ver figura 06). Já, em 1932, lançou o primeiro filme colorido: *Flowers and trees*. Também nos estúdios Disney foi criada a Câmera de Múltiplos Planos, aparelho com vários planos acoplados a uma câmera, no qual coloca-se uma imagem diferente em cada plano, possibilitando uma sensação de profundidade e perspectiva.



Figura 6 – Da esquerda para direita: fotograma do curta *Steamboat Willie*, cartaz de divulgação de *Branca de Neve e os sete anões* e cartaz de *Toy Story*.

Em sua busca por respeito no mercado, tentava desenvolver um longa-metragem com alto nível artístico e grande sucesso de bilheteria. Feito esse conseguido por *Branca de Neve e os sete anões*, em 1932 (figura 06). Segundo Buccini (2017), a partir desse momento, a

produção de Disney ficou tão conhecida ao ponto de se associar a própria ideia de animação ao nome dele. Dessa forma, durante quase um século, seu estilo dominou o mercado de animação, sobretudo nos Estados Unidos, tornando-se o padrão de qualidade que deveria ser buscado por todos que visassem sucesso e lucro.

Esse posto só conseguiu ser tomado pela Pixar (Buccini, 2017), a partir do lançamento de *Toy Story*, em 1995 (figura 06). Desde então, um novo padrão de qualidade foi estabelecido para os longa-metragem blockbusters: técnicas de animação computadorizadas em 3 dimensões.

2.3 Nascimento das séries de TV animadas;

Quando surge a televisão, coletâneas dos one-reel cartoons (também chamadas de “theatricals”) passam a ser veiculadas na programação. Com o tempo, elas foram recontextualizadas e apresentadas a um público que não era o alvo em sua mídia original (majoritariamente, adulto, consumidor de cinema). Tais animações, “theatricals”, adquiriram um status diferente na televisão ao serem utilizadas para ocupar espaços da grade de programação pouco valorizados pelos anunciantes e patrocinadores e, não raro, endereçados à atrações direcionadas ao público infantil (Nesteriuk, 2011).

O mercado passou por um boom no início da década de 1960. As animações voltadas para a televisão se caracterizavam pelo uso de cenários fixos, truques de enquadramento, personagens que realizavam apenas movimentos corporais indispensáveis e bastante uso de narrações.

O primeiro canal de televisão direcionado ao público infantil, o Nickelodeon, foi criado, em 1979, pela operadora de televisão por assinatura Warner-Amex a partir de um serviço pioneiro de conteúdo televisivo por demanda interativa, criado em dezembro de 1977, na cidade estadunidense de Columbus, Ohio. Posteriormente, surgiram outros canais dedicados ao público infantil, como o Disney Channel, em 1983 e o Cartoon Network, em 1992. Este último se destacou por dar, pela primeira vez, o status de atração principal às animações, enquanto os outros ainda dividiam sua programação com programas live action.



Figura 7 – Personagens das séries produzidas no What a Cartoon! Show

Durante muitos anos, a principal atração do Cartoon Network foram as séries *Dexter's Laboratory*, de Genndy Tartakovsky e *The Powerpuff Girls*, de Craig McCracken. Estas, junto com *Cow and Chicken* (do curta *No Smoking*, de David Feiss), *Johnny Bravo* (dos curtas *Johnny Bravo* e *Johnny Bravo and the Amazon Women*, de Van Partible) e *Courage the Cowardly Dog* (de *The Chicken from Outer Space*, de John Dilworth) são frutos de um projeto idealizado por Fred Siebert, então presidente artístico da Hannah-Barbera, em parceria com o Cartoon Network (ver figura 7).

O projeto, conhecido como *What a Cartoon! Show*, consistia na produção de uma série de curtas unitários que serviriam como possíveis pilotos para novas séries de animação da casa. Cada um, dos 48 títulos programados, foi produzido pela Hanna-Barbera com recursos próprios e liberdade criativa total, sem que os criadores tivessem que responder e submeter todas as suas ideias aos produtores-executivos. O canal não pagaria pelas ideias aprovadas, dando, em troca, a estrutura para que cada piloto fosse produzido – permitindo, pela primeira vez na história do estúdio, que os donos dos projetos mantivessem a propriedade sobre suas criações. Cada um dos títulos citados anteriormente contribuiu de sua forma para trazer novidades em estilos de storytelling, visual e forma de como todos estes novos elementos são absorvidos pelo público, tanto o infantil – seu alvo primordial – quanto o maduro (Mendes, 2014).



Figura 8 – Personagens da série *My Little Pony: friendship is magic*

Séries integrantes de franquias, criadas dentro da necessidade de servir como peças de *merchandising* de um projeto publicitário maior, se aproveitaram desta renovação de apelo comercial vinda das “séries assinadas por um criador” e aumentaram seu alcance de público de maneira considerável. Como exemplo, Mendes (2014) cita a encarnação audiovisual de Mickey Mouse, tomada forma através de uma renovada série de curtas-metragens para o Disney Channel e a reimaginação de uma franquia de brinquedos da empresa Hasbro, que deu origem a série *My Little Pony: Friendship is magic*, de Lauren Faust (ver figura 8). Tais

séries, embora tenham direcionamentos de público claramente definidos, possuem apelo e grande aceitação entre públicos completamente distintos. Esses casos se relacionam diretamente com a situação do mercado brasileiro, cujo histórico relacionado à animação para a janela televisiva é intimamente ligado à propaganda e à necessidade de evolução de franquias comerciais já consolidadas no país (Mendes 2014).

Dos canais de animação relacionados, o Cartoon Network foi o primeiro lançado no Brasil, pouco mais de um ano depois de seu lançamento nos Estados Unidos. Em 2004, o canal fez sua primeira aquisição nacional, *Turma da Mônica*, que finalmente teria seu material produzido entre as décadas de 1980 e 1990 veiculado no seu destino original, como será explicado posteriormente. No mesmo ano, o canal também lançou uma série de interprogramas de um minuto de duração adaptando personagens famosos dos quadrinhos – o Cartum Netiurque ou “Série Cartunistas”, realizado pelos Estúdios de Daniel Messias.

O canal Nickelodeon só chegou no país em 1997. Pode ser considerado como o primeiro entre os por assinatura a exibir animação nacional, já que em sua programação de estreia, veiculou regularmente duas atrações adquiridas da TV Cultura: a série *Castelo Rá-Tim-Bum*, com quadros de animação, e o interprograma *Os Urbanóides*, de Cao Hamburger. No entanto, o canal – que lançou um sinal exclusivo para o Brasil em agosto de 1998 – só lançaria uma série de animação brasileira exclusiva em 26 de fevereiro de 2005: a primeira temporada de *Anabel*, da Martinelli Filmes.

O Disney Channel Brasil foi lançado tal qual sua versão americana, enquanto canal premium, disponível através de um pacote exclusivo e trazendo programação sem intervalos comerciais. Tal condição persistiu até janeiro de 2004, quando o canal passou a ser distribuído de forma tradicional em diversas operadoras. Apesar do feed brasileiro do Disney Channel estar localizado no país desde sua estreia, sua primeira série de animação nacional, uma aquisição, se deu apenas em abril de 2014: *Gemini 8*, da TV PinGuim (Mendes, 2014).

2.4 Animação no Brasil

Apesar dos canais dedicados à animação só começarem a chegar ao Brasil na década de 1990, a história da animação no Brasil começa bem antes disso. Ana Flávia Marcheti (2017) aponta que a animação surge no Brasil em 1907, com o aparecimento de vinhetas animadas, produzidas por cartunistas da época, exibidas ao final dos cinejornais. Nessa época, destacou-se o cartunista Raul Pederneiras, o qual se tornou um dos precursores da animação no país. Seus trabalhos possuíam traços simples e elegantes, além de enfatizar o cotidiano das cidades e experimentar as possibilidades de narrativas gráficas, passando de charges estáticas para quadro a quadro (Marcheti, 2017).

Já o primeiro curta brasileiro de animação nasce em 1917, de autoria do chargista Álvaro Martins, através de seu pseudônimo Seth. O curta, intitulado *O Kaiser*, tratava de uma charge animada mostrando o imperador Guilherme II pondo na cabeça um capacete que representava o controle sobre o mundo, conforme podemos ver na figura 9. Atualmente os registros oficiais do curta se perderam e, segundo Marcheti (2017), esta foi a primeira produção autônoma brasileira a ser exibida nos cinemas do país.



Figura 9 – Fotograma de *O Kaiser*

Segundo Buccini (2017), a partir daí, o país passou por longos períodos que oscilavam entre pouca ou total ausência de produção de animações, com apenas dois curtas finalizados até o final da década de 1920: em 1918 foi lançado *As Aventuras de Bille e Bolle*, do animador Eugênio Fonseca Filho e produzido e fotografado por Gilberto Rossi. Depois, apenas em 1929, foi lançado o já citado *Macaco Feio, Macaco Bonito*, de Luiz Seel e João Stamato. Seel produziu também *Frivolité*, em 1930, história sobre uma moça que enfrenta um despertador, um gramofone e um bando de gatos para poder dormir até tarde (Marcheti, 2017).

Apenas em 1939 temos outra animação produzida no país, de autoria do cearense, radicado em São Paulo, Luís Sá. O curta *As Aventuras de Virgulino* tem quatro minutos e seu estilo possui bastante influência do estilo cartoon americano. Em 1941, Luís Sá tentou exibir seu curta para Walt Disney, que estava visitando o Brasil, porém foi impedido pelo Departamento de Imprensa e Propaganda do Estado Novo de Getúlio Vargas, por considerarem que o filme não possuía qualidade para ser mostrado para Disney (Buccini, 2017).

Marcheti (2017) mostra que de 1940 à 1959 os animadores brasileiros começaram a experimentar mais, buscando novas formas de abordar a animação, de misturar técnicas e texturas, por falta de recursos técnicos. Nessa época, podemos destacar a produção do primeiro longa-metragem brasileiro: *Sinfonia Amazônica* (1953), de Anélio Latini, que

produziu o filme sozinho, ao longo de seis anos (figura 10). *Sinfonia Amazônica* aborda o surgimento do Rio Amazonas, juntamente com vários elementos de folclore da região Norte do país. O filme teve grande sucesso de público e ganhou vários prêmios, porém, Anélio não recebeu integralmente sua parte de renda nas bilheterias (Buccini, 2017).

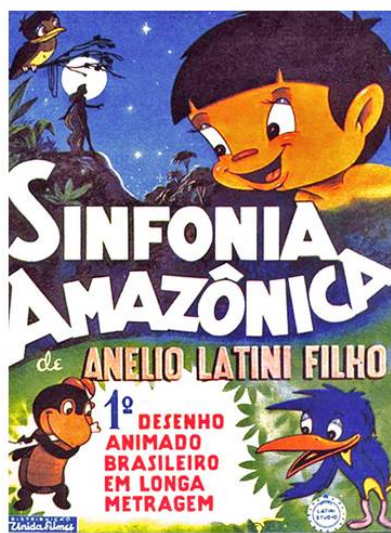


Figura 10 – Cartaz de Sinfonia Amazônica

Na década de 1960 Roberto Miller (que havia passado seis meses estudando na National Film Board of Canada) aprendeu, observando os curtas de Norman McLaren, uma técnica conhecida como animação direta: que consiste em desenhar diretamente no negativo do filme (Marcheti, 2017). Buccini (2017) aponta Miller como um dos precursores da animação experimental no Brasil.

Em 1971 foi lançado *Presente de Natal*, segundo longa-metragem brasileiro, e o primeiro a ser colorido. Este foi realizado inteiramente em animação tradicional, durante seis anos, pelo quadrinista amazonense Álvaro Henrique Gonçalves. Já *Piconzé* foi o terceiro longa-metragem brasileiro, lançado em 1972, de autoria de Ypê Nakashima.

Durante a década de 1970 também se destacaram produções de animação para comerciais. Em 1966, Walbercy Ribas fundou a Start Desenhos Animados, empresa na qual foram produzidas animações emblemáticas da década de 1970, como a Barata Rodox e o Homenzinho azul (dos cotonetes). Este último ganhou o Leão de Bronze no festival de Cannes (Marcheti, 2017). Em 2001, a Start Anima concluiu seu primeiro projeto de longa: *O Grilo Feliz*. Já em 2009, finalizou *O Grilo Feliz e os Insetos Gigantes*, produzido em computação gráfica. Em 2017 foi lançado o seu longa-metragem mais recente, também em computação gráfica 3D: Lino.

Na década de 1980, o Brasil começa a investir na produção de séries de TV com a Turma da Mônica, porém, as dificuldades para colocar a produção no ar nas grades de

programação das TVs fez com que a série fosse direto para o mercado de vídeo doméstico (Nesteriuk, 2011). Em meio a crises no mercado audiovisual, Maurício de Souza decide interromper a produção, na década de 1990, apenas retornando em 2004 com o longa-metragem Cine-Gibi (figura 11).



Figura 11 – Cartaz do filme Turma da Mônica: Cine-Gibi

Segundo Buccini (2017), o segmento das séries de TV é o que tem se mostrado mais rentável atualmente. O espaço, que até cerca de 20 anos atrás era quase que totalmente dominado por produções estrangeiras, começa a ser conquistado pelas produções nacionais graças ao barateamento dos custos de produção, desde a digitalização da produção, na década de 1990 e, mais recentemente, graças à Lei da TV Paga. Apesar disso, o custo de produção de uma série pode ser maior que o de um longa-metragem, o que exige um alto nível de organização e comprometimento com prazos.

Estes fatores contribuíram para a criação e consolidação de novos estúdios no país e, a partir de 2010, outros modelos de negócio passam a fazer sucesso mercado brasileiro. Coproduções passaram a ser estabelecidas com empresas estrangeiras, como é o caso de Meu Amigãozão, da 2D Lab em parceria com a Breakthrough Animation (Canadá) e, mais recentemente, Cupcake e Dino: Serviços gerais, coprodução entre a Birdo Studio e a eOne (Canadá). Além disso, programas de incentivo à cultura também contribuíram para o desenvolvimento da animação brasileira, como é o caso do AnimaTV – Programa de Fomento à produção e Teledifusão de séries de animação Brasileiras (Buccini, 2017).

Os números comprovam que a animação no Brasil avançou mais na última década do que nos noventa anos anteriores, tanto em termos quantitativos (número de filmes) quanto qualitativos (número de participações e prêmios em festivais internacionais).

(Buccini, 2017)

Ainda falando sobre as conquistas brasileiras nos últimos anos, podemos destacar Uma História de Amor e fúria e O menino e o mundo, longas que venceram, respectivamente, em 2013 e 2014 o Prêmio Cristal do festival de Annecy. Soma-se, a isso, a conquista de 2015 do curta Guida, de Rosana Urbes, vencedor do prêmio de melhor curta-metragem também em Annecy.

Buccini (2017) lembra que apesar de tantos resultados positivos, a distribuição dos longa-metragem é muito complicada e eles não conseguem bom retorno de bilheteria, uma vez que ainda é difícil competir com os filmes comerciais americanos por espaços nas salas de exibição. Além disso, mesmo com o aumento da quantidade de séries e longas em produção, o curta ainda é a categoria mais produzida no Brasil (Buccini, 2017), em função da produções brasileiras ainda serem limitadas a baixos orçamentos e muitos filmes semiamadores ou amadores.

2.5 Animação em Pernambuco

A produção de animação em Pernambuco até os anos 2000 é formada, basicamente, por filmes amadores e experimentos artísticos (Buccini, 2017). Houve dois picos de produção: em função de avanços tecnológicos - na década de 1970 e começo dos anos 1980 chegou o filme Super-8; já em 2000 - um reflexo da popularização dos computadores, da internet e dos softwares de produção, em conjunto com o aumento do incentivo por meio de editais como o Funcultura.

Buccini (2017) explica que a maioria dos realizadores de filmes animados dos anos 1970 eram cineastas de filmes live-action ou artistas plásticos que buscavam experimentação com as técnicas de animação. Porém, Lula Gonzaga foi uma exceção. Ele foi responsável pelas duas primeiras obras pernambucanas a se tornarem produtos rentáveis dentro do mercado cinematográfico: A saga da asa Branca (1979) e Cotidiano (1980). Ambas foram beneficiadas pela Lei do Curta e realizadas no Rio de Janeiro.

Lula é considerado o primeiro autor a se dedicar de forma mais enfática ao cinema de animação em Pernambuco e, por pelo menos 15 anos, foi o único. Só em 1986 temos a entrada de uma segunda pessoa, Patrícia Alves Dias, a primeira animadora do estado. Por muitos anos, esses dois nomes foram os únicos a representar o cinema animado pernambucano.

(Buccini, 2017)

Graças a uma oficina de Lula Gonzaga, em Igarassu, surge uma nova geração de animadores nos anos 2000. Com um ambiente mais favorável tecnologicamente e em

questões de demandas de mercado, esses animadores começaram a empreender e prestar serviços para o setor publicitário, possibilitando que eles conseguissem estabelecer a animação como fonte de renda principal. A partir desse momento, o número de animadores profissionais começou a aumentar, possibilitando também um grande aumento na produção de animações mais comerciais (Buccini, 2017). Nessa época podemos destacar o surgimento da produtora Quadro a Quadro, fundada por Rafael Barradas, André Rodrigues, Carlos Vinícius e Paulo Gomes, os dois primeiros haviam sido alunos de Lula Gonzaga. A empresa produziu tanto animações comerciais, quanto autorais. Inclusive, tentaram produzir um piloto de série, chamado Teo e sua turma, em 2008, porém não conseguiram vender e a empresa resolveu disponibilizá-lo como curta nos festivais do ano de 2009.

É, também, a partir da década de 2000 que surge uma produção volumosa realizada, em geral, por entusiastas dos meios digitais com formação em diversas áreas como Computação, Design, Radialismo, Artes Plásticas e Cinema. Também surgem muitas animações, classificadas por Buccini (2017) como filmes de formação, animações concebidas a partir de ações de formação como disciplinas, trabalhos de conclusão de curso e oficinas.

2.6 Viu Cine

Em meio a esse cenário, surge, em 2012, a Viu Cine, objeto de estudo do presente trabalho. A empresa fundada por Ulisses Brandão, ex-aluno do curso de Cinema de Animação da AESO, juntamente com mais dois sócios. Inicialmente, tinha como foco a produção de vídeos institucionais, documentais ou jornalísticos, mas sempre tentavam encaixar trechos de animação nesses projetos (Buccini, 2017).

Em 2015, foi produzida a primeira série animada a ser finalizada em Pernambuco: *Turma do Zé Alegria*, série com 10 episódios, exibida na TVU e financiada pelo Funcultura. Ainda durante a produção dessa série, começou-se a planejar o segundo projeto de animação, uma adaptação do livro *Pedrinho e a chuteira da sorte*, de autoria de Marcelo Cavalcante, amigo de Ulisses Brandão. O autor do livro autorizou a adaptação e depois a Viu Cine fechou um acordo de exibição com a Rede Globo, porém, foi preciso aumentar a duração do curta que, originalmente, teria 11 minutos, para 30 minutos. O filme ficou pronto em 2015, foi dirigido por Marcos França e foi todo bancado pela própria produtora.

Já em 2016, a Viu Cine conseguiu aprovar outro projeto em edital: a série *Além da Lenda* (figura 12), de 13 episódios com 7 minutos, cada. Esta série é, inclusive, considerada, por muitos colaboradores da empresa, como o primeiro projeto grande da produtora, uma vez que *Zé Alegria* não gerou lucro e foi exibida apenas na TVU local.

Então acaba que o Além da Lenda foi o primeiro projeto de série da Viu. Teve o Zé Alegria e teve o curta do Pedrinho, mas o Além da Lenda foi o primeiro com uma equipe maior, com alguma coisa pra TV mesmo, pro edital da ANCINE. Aí eu entrei como diretor da série.

(Alisson Ricardo, p. 118, 2018)

Uma vez que a série foi aprovada, Alisson Ricardo, ex-professor do curso de Cinema de Animação da Aeso, foi convidado para ser diretor da série, juntamente com Marcos França. A partir daí, eles coordenaram uma equipe composta por: dois roteiristas (Erickson Marinho e Bruno Antônio), três animadores (Camila Monart, Raoni Paulo e Andrew Gledson), dois artistas (Marília Feldhues e Felipe Soares), Felipe “Mago” de Andrade como designer de som. Além disso, pela falta de orçamento e de mão de obra qualificada, os dois diretores também exerciam outros papéis na produção. O primeiro, assumiu o papel de produtor de linha e diretor de voz, coordenando os atores nas etapas de gravação de voz original para a série e o segundo, também assumiu o papel de Rigger e Pós-produtor (Ricardo, 2018). Todas as funções dos colaboradores deste projeto serão explicadas com mais profundidade no capítulo 3 deste projeto.



Figura 12 – Ilustração de divulgação da série Além da Lenda

Além das funções já citadas, o ex-professor e diretor, Alisson Ricardo, também auxiliou na produção de alguns cenários, animação de cenas e na produção do roteiro e do storyboard também. Na verdade, ele foi além disso, devido a problemas para transpor o roteiro original, aprovado no edital, para o formato de episódios de série, sugeriu que fosse usado um método diferente para conseguirem reformular a história dentro do cronograma de entrega dos episódios. O método em questão é o storyboard-driven, no qual a estrutura narrativa passa a ser definida diretamente no storyboard, sem a necessidade de passar pela etapa do roteiro escrito. Um dos maiores exemplos de séries feitas dessa maneira é Bob Esponja Calça-Quadrada, da Nickelodeon (Nesteriuk, 2011).

Ele conta que, antes de começarem a criar essas estruturas que definiam o que aconteceria em cada episódio, ele elaborou algumas fichas, similares às fichas de RPG³, com características de cada personagens, pontos fortes e fracos, que ajudavam a guiar a construção da narrativa. Apesar das mudanças, a história de *Além da Lenda* gira em torno da premissa de que, nos dias atuais, as lendas estão perdendo credibilidade e por isso elas buscam a ajuda de um terapeuta, o sr. LH.

Eu criei umas fichas de personagens porque eu queria uns personagens mais cômicos, eu queria que tivesse um pouco mais de profundidade nas características de comédia. (...) Aí com base nisso a gente decidiu que cada episódio ia apresentar um personagem. A gente ia fazer aquele modelo de chamar o nome dele e a partir daí mostrar como é que ele está na terapia e fazer uns flashbacks contando o passado dele. (...) A gente reforçou características de personalidade que eram ditas no livro do Câmara Cascudo, que é uma Enciclopédia de Folclore Brasileiro. Ele falava um pouco das lendas e a gente sempre puxava tirando uma brincadeira, o Boto era o conquistador e não conseguia pegar ninguém. Todos eles tinham um problema, tinham características maiores de personalidade e conflitos.
(Alisson Ricardo, p.120, 2018)

Em 2017, *Além da Lenda* é concluída com sucesso, sendo reconhecida como o único projeto a ser entregue dentro do prazo. Segundo um dos sócios da Viu Cine, Ulisses Brandão:

A gente foi a única produção desse edital no Brasil que entregou no prazo. Inclusive eu falo isso porque quando eu estava na banca de outro projeto do Funcultura, tinha uma menina da Ancine que estava aqui. Aí eu falei que a gente entregou dentro do prazo... Aí ela disse assim: vocês não só entregaram dentro do prazo, como foram os primeiros e únicos que entregaram no prazo de todo o edital. (...) Então isso me deixa muito orgulhoso, porque como produção, e você sabe disso, a nossa filosofia é a gente tem que entregar no prazo, porque é isso que vai tornar a gente respeitado no Brasil.
(Ulisses Brandão, p.109, 2018)

Em meio à produção de *Além da Lenda*, a Viu Cine consegue aprovar, também pelo Funcultura, a produção da série de *Pedrinho e a Chuteira da sorte* (figura 13). A série de *Pedrinho* também se baseia no livro de Marcelo Cavalcante, porém de uma forma mais livre, tendo o autor permitido que fossem feitas adaptações em alguns personagens, inclusive a

³ Do inglês: Role Playing Game

retirada de alguns e a inclusão de novos personagens. De forma geral, o tom dos episódios é muito mais voltado para o humor do que o curta de 2015.



Figura 13 – Ilustração de divulgação da série Pedrinho e a Chuteira da Sorte

Se por um lado *Além da Lenda* teve de ser feita dentro de um prazo curto, dessa vez tiveram que lidar com os problemas de uma produção forçada a durar mais tempo do que foi planejado. A verba destinada ao projeto vinha de duas instituições: parte era dada pelo Funcultura e outra parte vinha da ANCINE. Esta última tinha previsão de ser paga no começo do ano de 2017, porém a verba só foi recebida no começo de 2018. Atrasando, demasiadamente, o começo da etapa de animação do projeto.

Com esse espaço de quase um ano entre a etapa de pré-produção e a produção, a equipe que trabalhou em *Além da Lenda* não conseguiu ser mantida na empresa por falta de demanda. Dos três animadores de *Além da Lenda*, apenas um continuou em Recife e realmente participou da produção de *Pedrinho e a Chuteira da sorte*, os outros dois foram aprovados no processo de seleção da Birdo Studio, em São Paulo, e se mudaram pra lá em 2017. Isso fez com que a Viu Cine precisasse formar mão de obra qualificada para trabalhar na série que, agora, consistia em um desafio um pouco maior: 13 episódios de 11 minutos. Ao longo do processo, 13 animadores foram capacitados para trabalhar na série, a partir de fevereiro de 2018, no ritmo de 6 segundos por dia de produção.

Eram 50 inscritos, dos quais 20 tiveram aula, dos quais 10 entregaram os exercícios, dos quais 8 foram selecionados pra produção, e que ficaram 7 ou 6. Aí ao longo do projeto juntou com você e com mais outros que tinham sido capacitados num sistema meio de gambiarra, por fora, com visitas no estúdio ou capacitações online de teste que eu estava fazendo e mais o pessoal do Bia Desenha, que foi a prestação de serviço que a gente fez pra complementar a capacitação do pessoal. (...) Então era uma equipe que toda ela já tinha passado por algum projeto, no mínimo 6 episódios cada um, e foi possível fazer o Pedrinho do início ao fim nessa segunda sem maiores problemas. (...) Quando terminou o prazo pra exibição da Globo agora em

outubro, a gente tinha feito o plano de produção com 12 animadores, que depois viraram 13 porque entraram 2 estagiários no lugar de um dos animadores, e a gente conseguiu fazer a entrega sem maiores problemas, foi tranquilo até o final.

(Alisson Ricardo, p.123, 2018)

Atualmente, a empresa está produzindo o longa-metragem de *Além da Lenda* e tem mais duas séries aprovadas para começar a produção: *Zoopedia* e *Iuri Udi*. Além disso, possui planos de continuação das séries de *Pedrinho* e *Além da Lenda*, com a intenção de fortalecer as mesmas como produtos (Brandão, 2018). Apesar de tantos títulos já citados, o foco do presente estudo se dá nos processos de produção das duas séries já finalizadas: *Além da Lenda* (2018) e *Pedrinho e a Chuteira da Sorte* (2018). Agora que já contextualizamos o estúdio dentro do cenário atual, nos aprofundaremos um pouco mais sobre o método de produção de uma série e a realidade do mercado brasileiro.

3 PRODUÇÃO DE SÉRIES DE ANIMAÇÃO

Este capítulo abordará a realidade da produção de séries com foco na animação brasileira. Primeiramente, serão discutidas as formas de financiamento para viabilizar uma produção, depois serão explicadas as etapas e os profissionais envolvidos uma vez que a série começa a ser realizada. Além disso, também serão pontuados problemas recorrentes em produções brasileiras.

Como já foi mencionado diversas vezes nesse trabalho, a produção de séries de animação no Brasil tem aumentado bastante na última década. Em virtude desse fenômeno o caso da Viu Cine foi escolhido para ser estudado pelo fato de a mesma ter finalizado a primeira série de Pernambuco, além de finalizar mais duas séries em cerca de dois anos. Para facilitar o entendimento da análise das entrevistas, é necessário também entendermos sobre como são feitas as séries de animação no Brasil, bem como os desafios que permeiam este mercado.

Jonas Brandão, um dos proprietários do Split Studio, de São Paulo, publicou em Outubro de 2017 um material explicativo sobre este assunto. Ele aponta que a produção de uma série possui muitas etapas, além de profissionais específicos para cada etapa (Brandão, 2017). O diagrama de Brandão se assemelha a muitos outros em relação à organização de produções audiovisuais, porém ele foi escolhido por ter sido elaborado dentro do contexto de produção de séries atual. No Brasil, a maior parte da produção de séries de TV ainda é feita em 2D *cut-out*, em geral utilizando o software *Toon Boom Harmony*.

Isso significa que as animações são feitas em duas dimensões, usando a técnica de animação *cut-out* (animação de recortes) na qual apenas partes do corpo da personagem se mexem. Para isso, o corpo das personagens é dividido em formas separadas, que podem se sobrepor e, assim, os animadores podem facilmente movimentar as partes do corpo sem precisar desenhar todas as etapas do movimento (Bancroft, 2006). Para este sistema funcionar, o personagem precisa ser bem planejado na etapa de criação, para que as suas junções não fiquem aparentes durante a movimentação.

A escolha da técnica e do software Toon Boom se dá, principalmente, por questões financeiras e de infraestrutura. Apesar de ser um software com uma licença cara, o Toon Boom não requer um equipamento muito robusto para funcionar bem, diferente dos softwares de animação de 3D que exigem computadores caros, além de máquinas específicas para a renderização das cenas. Soma-se a isso o fato de que a mão-de-obra qualificada para animação 3D no Brasil está concentrada no mercado publicitário, onde os preços praticados são muito mais altos e incompatíveis com o orçamento normalmente praticados na produção

de séries (Brandão, 2017). Estes mesmos motivos também se aplicam à animação Stopmotion.

Mesmo com essas vantagens da animação cut-out em relação às outras, encontrar mão de obra continua sendo um trabalho difícil, em especial fora do eixo Rio-São Paulo, onde a quantidade de cursos de animação é ainda menor. Atualmente, em Recife não existe nenhum curso regular, pois a graduação em Cinema de Animação da AESO foi encerrada em 2014 (Buccini, 2017).

Brandão (2017) nos mostra que o caminho que se percorre para produzir uma série começa com a ideia, uma vez que esta é desenvolvida adequadamente, é necessário identificar o público-alvo para àquela produção e, a partir daí, buscar os canais e oportunidades. A melhor forma de apresentar um projeto para canais ou estúdios é participar de eventos de mercado, tais como: Rio Content Market, Anima Fórum e Telas Fórum, que acontecem no Brasil. Também existem os eventos internacionais, como o Kidscreen, Mip Jr e Mipcom, Mifa, CTN Expo e Chilemonos.

Nestes eventos, o criador da série tem espaço para fazer apresentações curtas, Pitch, para tentar vender seu produto. Além disso, ele também deve preparar um material chamado de Bíblia de Produção.

A Bíblia é um documento, impresso ou digital, que reúne informações básicas para que qualquer pessoa entenda sobre o que é a série. É importante que a bíblia indique, de forma absolutamente resumida, qual é o público alvo da série, quantos episódios tem a temporada, uma sinopse do que é a série, descrição dos personagens principais, do universo (se for relevante) e sinopses de alguns episódios (pelo menos uns, com começo, meio e fim). Não há uma regra do que pode ou não ter a bíblia. Você precisa saber quais são os pontos mais interessantes de como vender a sua ideia
(Brandão, 2017)

É recomendado investir para que a bíblia seja visualmente atraente, com muitas imagens que representam a personalidade dos personagens e que mostrem o mundo no qual eles vivem. Os canais costumam pedir uma versão em inglês da bíblia e o texto precisa ser o mais curto e simples possível, uma vez que os executivos sempre recebem muito material, os muito extensos podem desencorajá-los a quererem conhecer mais do projeto (Brandão, 2017). Alguns criadores também se aventuram a fazer um piloto da série, porém essa não é uma prática muito recomendada por Brandão (2017), pois é um material que exige muito tempo e dinheiro para ser executado com qualidade e corre o risco de não ser vendido.

Outra forma de financiamento possível é submeter o projeto da série para editais locais ou de coprodução internacional. No Brasil, o principal meio de viabilização da produção de séries é o Fundo Setorial Audiovisual. Fundo de investimento público (federal) com recursos provenientes do Condecine e do Fistel, trabalha com diversos modelos. Caso o fundo aprove o projeto, eles investem dinheiro e se tornam sócios do projeto por sete anos, dividindo rentabilidade da série com a empresa produtora.

As TVs públicas, tradicionalmente, investem em conteúdo independente e sempre foram boas parceiras no nosso mercado. Atualmente, as TVs públicas trabalham bastante em parceria com o Fundo Setorial. Recentemente, o Fundo Setorial anunciou a diminuição do valor da primeira licença de 15% para 8,4% para as TVs públicas. Ou seja, para a TV pública poder ter na sua grade um produto financiado pelo FSA como primeira janela, ela não precisa mais pagar 15% do orçamento total do produto e sim , 8,4%.

(Brandão, 2017)

Buccini (2017) considera que Pernambuco possui um dos melhores editais locais: o Funcultura. Em 04 de junho de 2014, conforme publicado pelo Diário Oficial do Estado de Pernambuco da Lei 15.307, o edital do Audiovisual do Funcultura foi transformado em uma Lei do Audiovisual. Isto garante continuidade e manutenção do financiamento público, do Estado, para toda a cadeia produtiva do audiovisual pernambucano.

Uma vez que uma série é vendida para um canal e/ou financiada por um edital, começa a produção da mesma. Esta produção, como já foi dito anteriormente, é cheia de etapas e profissionais específicos que garantem que cada uma delas corra da melhor forma possível. De uma forma simplificada, podemos dizer que existem 3 etapas principais: a pré-produção, a produção e a pós-produção.

3.1 Pré-produção

Brandão (2017) ainda cita uma etapa anterior à pré-produção, chamada Desenvolvimento. É nela que o criador da série, em conjunto com uma equipe pequena de roteiristas e artistas, deve explorar os conceitos definidos na bíblia, experimentar diferentes estéticas de animação e de arte, formas de construção de roteiro etc. Não deve ser uma etapa de tomada de decisões, mas sim de experimentar e estabelecer algumas coisas que não funcionam. Deve ser separado tempo e verba para isso, desde o começo.

A pré-produção, frequentemente, é subdimensionada, mas é um dos períodos mais importantes do projeto e um elemento importante que influenciará a qualidade do resultado final. É um momento onde se formalizam uma porção de coisas, como

design de personagens, estilo de arte, modelo de rigging etc. A produção de uma série de animação exige a confecção de uma quantia gigantesca de animação, portanto é necessário que se adotem estratégias de produção para dar conta de toda a demanda. É por isso que na pré costuma-se fazer, com uma equipe muito reduzida e bastante qualificada, uma série de elementos de animação que serão reaproveitados durante toda a série, como banco de poses, banco de desenhos (mãos, olhos, sobrancelhas, pés, bocas) e ciclos de animação (caminhando, correndo etc).

(Brandão, 2017)

Ao entrar na pré-produção de fato, temos a etapa de Roteiro, onde os episódios serão escritos. Quando o roteiro de um episódio é finalizado, ele segue para dois setores que, normalmente, correm em paralelo: o design de personagens e a gravação de vozes.

Esta etapa de design de personagem envolve duas esferas: uma psicológica e uma visual. Uma vez que a esfera psicológica de uma personagem está definida, é feito um estudo constituído por pesquisa de referências visuais (as quais não precisam necessariamente pertencer ao universo da animação, podem vir do cinema, teatro, reino animal, do próprio cotidiano dos criadores etc) seguido de vários esboços a partir delas. A partir da seleção e recombinação dos esboços, é criada a dinâmica visual da personagem, principal meio pela qual ela externará suas características psicológicas (Nesteriuk, 2011).

Ainda segundo Nesteriuk:

“Quando plenamente desenvolvidas, as personagens garantem maior identificação do público, assim como maior autonomia em relação à série, podendo, muitas vezes, viver além dela. Não por acaso, personagens marcantes continuam vivas mesmo depois do fim de uma série - em outros casos, são mais facilmente lembradas do que as próprias séries e seus episódios.

(Nesteriuk, 2011)

A gravação de vozes também depende da parte psicológica das personagens estar bem resolvida. Por isso, vem logo após o roteiro, ela precisa vir antes da animação, pois os animadores dependem das vozes para construir uma boa atuação do personagem.

Logo após essas duas etapas, começa a ser produzido o *storyboard*, que consiste numa representação visual do roteiro por meio de várias ilustrações em sequência. É nesta etapa que é possível testar algumas funcionalidades da narrativa, antes mesmo de precisar animar (Nesteriuk, 2011). No storyboard são validadas escolhas de enquadramento, movimentos de câmera, efeitos etc. Também é possível testar a continuidade da narrativa e a atuação dos personagens. É uma ferramenta importantíssima de comunicação entre o diretor da série e a

equipe, permitindo que todos tenham um entendimento maior do dimensionamento da série, inclusive sobre a quantidade de cenários que serão necessários, quantidade de personagens e *props* (objetos que interagem com personagens e, por isso, precisam ser animados).

O Storyboarder é um dos profissionais mais importantes num projeto, pois é quem irá decupar todo o roteiro na forma de desenhos sequenciais, (...). É ele quem irá dar o tom do episódio, desenvolvendo detalhadamente como será executada cada ação, incluindo posicionamento e movimentação de câmera.

(Brandão, 2017)

Depois de finalizado, o storyboard é transformado no que chamamos de *animatic*: um vídeo onde cada quadro é exibido pelo tempo que foi predeterminado para que ele apareça em cena até ser substituído pelo quadro seguinte. Junto a isso são adicionadas as vozes originais já gravadas (Nesteriuk, 2011).

Munido das vozes gravadas e do storyboard completo, o editor é quem combina todo esse material numa timeline e faz um vídeo de referência que será usado, por toda a equipe, como o guia máximo para a produção do vídeo, o animatic. O animatic costuma ser muito parecido com o filme, não apenas em termos de enquadramento e ação, mas de ritmo e duração, seja a duração total ou cena a cena. Muitas vezes é o próprio storyboarder quem também edita o animatic.

(Brandão, 2017)

A partir do storyboard e do animatic, é possível começar o design dos cenários, feito pela equipe de arte do projeto.

Em paralelo com o animatic já é possível começar a etapa de *rigging*, processo técnico específico do Toon Boom Harmony, mas que também é comumente executado em softwares de animação 3D. O Rigger recebe os design do personagem e então divide-o em várias camadas, transformando cada parte do corpo do personagem em um objeto selecionável. Organizando esses objetos de forma hierárquica e lógica. Por exemplo: para mexer a coxa do personagem é preciso que a perna e o pé acompanhem esse movimento (Brandão, 2017).

Com todas essas etapas finalizadas, é possível começar a etapa de setup, a última da pré-produção:

Setup é um processo bastante técnico que nem todos os estúdios adotam. É uma etapa na qual um profissional basicamente vai montar os arquivos para que os animadores possam animar. Cada cena será um arquivo diferente. Se um episódio tem cenas, o profissional de setup deverá configurar projetos de Toon Boom Harmony. Cada projeto terá embutido os riggings dos personagens da cena na proporção correta com

o cenário, o cenário, props (elementos que os personagens interagem), movimento de câmera configurado, áudio da cena, animatic da cena. Ele deve deixar o arquivo com a duração exata da cena e também configurar os parâmetros para a exportação futura da cena no formato de vídeo (render).

(Brandão, 2017)

Com a finalização do setup, encerra-se a pré-produção.

3.2 Produção

A etapa de produção de fato, engloba apenas a animação que, apesar de ser uma única etapa, costuma ser a mais custosa e trabalhosa. No Brasil, os animadores costumam trabalhar num ritmo de 6 segundos/dia/animador, o que dá mais ou menos 2 minutos por mês para cada profissional.

3.3 Pós-produção

A primeira etapa da pós-produção é a Composição e Finalização. Nela, juntam-se as animações com o cenário e se aplicam alguns movimentos de câmera. Também é possível fazer alguns ajustes visuais, como adicionar chuva, ou mudar a cor do céu para dar impressão de fim de tarde. Em geral, quando há a etapa de setup na pré-produção, a etapa de composição não se faz necessária (Brandão, 2017). Com todas as cenas animadas, é preciso juntá-las em um mesmo vídeo e adicionar abertura, cartelas de título e crédito, tarefas feitas na etapa de edição. Em animação, a edição costuma seguir o animatic à risca (Brandão, 2017).

Apesar de começarem um pouco antes na linha do tempo, a Edição de Som e a Composição de trilha só podem ser finalizadas, definitivamente, com o fechamento do episódio. Edição de som consiste em adicionar efeitos sonoros como passos e ruídos de ambiente. Já a composição de trilha é trabalhada por um compositor musical, conforme às necessidades da obra.

Todos os efeitos sonoros, vozes e trilha sonora são agrupados na etapa de mixagem. Nela, o mixador ajusta o volume de cada elemento e adiciona efeitos ao som quando necessário (como por exemplo, deixar uma voz mais abafada para indicar que o personagem está em um banheiro etc). Por fim, é na etapa de Master que se consolida a junção do som final com a imagem final e, por fim, o arquivo é exportado, segundo especificações do canal onde o episódio será exibido.

Geralmente, o cronograma de uma série de TV pressupõe a produção de muitos episódios simultaneamente, cada um em estágios diferentes, de modo que hajam entregas de episódios prontos de uma forma regular a partir de um determinado momento. Esse modelo atende a uma lógica de cronograma conhecido por “cascata”.

(Brandão, 2017)

Ao tomar consciência da proporção que uma produção de série pode tomar, é importantíssimo que o cronograma definido para cada etapa seja seguido com muito cuidado, sempre tentando minimizar atrasos, pois, qualquer alteração de uma entrega, pode impactar as outras, resultando numa bola de neve. Para facilitar o entendimento do processo como um todo, Brandão também elaborou um gráfico com todas as etapas, que podemos observar na figura 13:

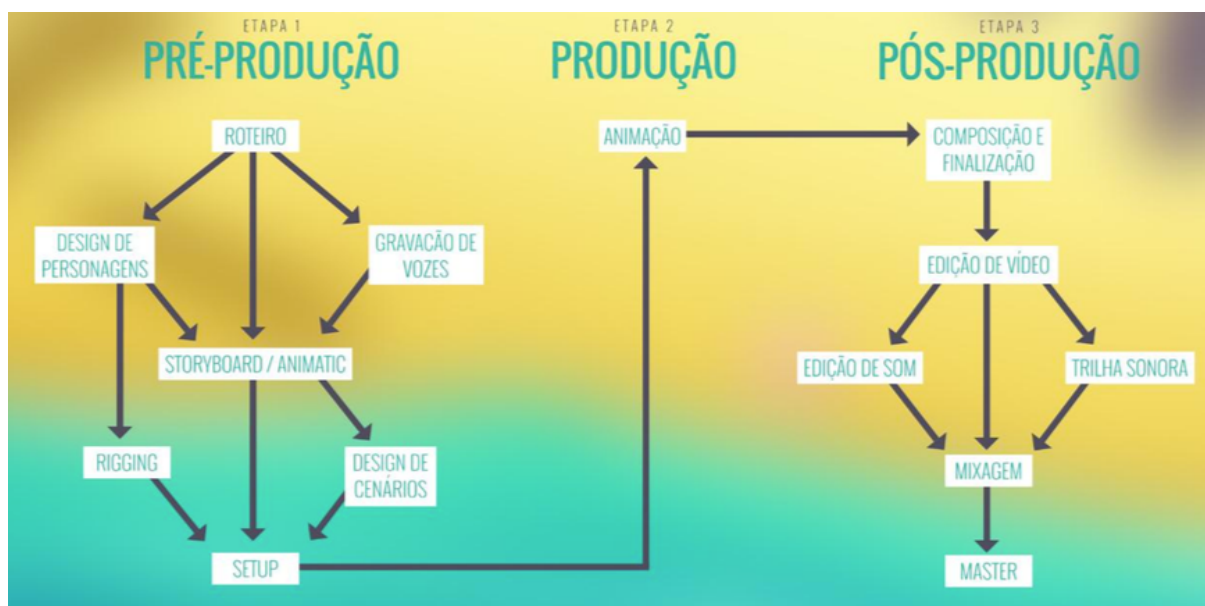


Figura 14 – Gráfico das etapas de produção de uma série, elaborado por Jonas Brandão (2017)

A partir deste entendimento, agora, podemos nos aprofundar um pouco mais sobre os profissionais que atuam na produção de uma série.

3.4 Profissionais da produção de séries

Uma das funções mais importantes da produção de uma série é o *Produtor Executivo*. Ele é responsável por cuidar do posicionamento e das estratégias do produto, do relacionamento com parceiros e com os canais. É, ainda, encarregado da captação dos recursos financeiros. A palavra final, normalmente é dele, inclusive sobre a contratação dos membros da equipe (Brandão, 2017).

Já o *Diretor da série*, segundo Brandão (2017) cuida das decisões estéticas e narrativas do projeto, buscando sempre alinhar sua visão com a do produtor executivo e do criador ao longo de toda a produção. Normalmente, o diretor da série tem um *assistente de direção*, que confere se os pedidos do diretor estão sendo atendidos corretamente pela equipe. O *Criador da série* é a pessoa que cria o projeto em si, ele pode ocupar ou não alguma função dentro da equipe de produção, em alguns casos ele apenas atua como consultor. O *Chefe de*

roteiro, por sua vez, é quem comanda a equipe de roteirista e garante que os roteiros estejam de acordo com a visão do diretor e do produtor executivo.

Em algumas produções, faz-se necessário ter um diretor para episódios específicos, trazendo a figura do *Diretor de Episódio*. Brandão (2017) também cita a figura do *Showrunner*, mas explica que esta função não é muito comum no Brasil:

O Showrunner é uma figura bastante comum no modelo de produção televisiva americano, mas nem tanto no Brasil. O showrunner basicamente conjuga as funções de produtor executivo, criador, chefe de roteiro e diretor da série e ele é o responsável por, praticamente, todas as decisões importantes. Para os canais americanos, é uma figura muito importante, que gera a identidade do projeto. (Brandão, 2017)

Outro profissional importante é o *Diretor de Produção*, responsável por estabelecer o cronograma e cuidar da administração geral do projeto. Junto a ele temos o *Produtor de linha*, que cuida da manutenção do cronograma estabelecido pelo diretor de produção, ele também deve garantir que as informações estão sendo passada corretamente pela equipe e cuidar para que cada membro cumpra os prazos estabelecidos (Brandão, 2017).

Ainda entre os diretores, temos o *Diretor de arte*, que cuida de todo o visual do projeto, ele lidera a equipe de arte, a qual será responsável por executar os designs de personagens, props, cenários, cartela de créditos, logo etc. O *Diretor de Animação* costuma ser um animador experiente que cuida da gestão de qualidade da equipe de animação. Também cuida da contratação da equipe e tem um papel importante na definição da estética de animação da série (Brandão, 2017). Já o *Diretor de voz* é o responsável por fazer o casting dos atores que vão dar voz aos personagens e de dirigí-los durante as gravações. Além do diretor de animação temos, também, o *Supervisor de animação*, que faz a gestão qualitativa e orienta os animadores durante a produção de um episódio.

Dentro da linha de produção da série temos a Equipe de Arte, composta por designers de personagem, de cenários e de props. Também pode ter alguns designers gráficos para cuidar de toda a identidade visual do projeto. Já a Equipe de Animação é composta pelos animadores, pelos riggers e profissionais de setup. Também temos os roteiristas, os storyboards e o editor de animatic (Brandão, 2017).

Na pós-produção, Brandão (2017) nos mostra que existe o Editor, responsável por colocar todas as cenas em sequência no mesmo vídeo, juntamente com a abertura, as cartelas de título e crédito, além de aplicar os elementos que variam conforme a necessidade de cada canal, como a color bar, claquete, entre outros. Existe, também, o Compositor de imagem:

O compositor de imagem é um profissional que se dedica a juntar os personagens animados ao cenário, e fazer movimentos de câmera e ajustes finos de acabamento. Como esse é um processo lento, no geral o seu trabalho é substituído pelo setup, antes de os animadores animarem. Ou seja, o compositor de imagem não é uma figura tão comum numa produção de animação 2D. Geralmente os estúdios têm algum profissional assim para se dedicar à finalização, que é aplicar à algumas cenas específicas algum tratamento especial que é difícil de fazer na animação, dependendo da necessidade.

(Brandão, 2017)

Nas áreas relacionadas ao som, temos o *compositor musical*, que compõe a trilha sonora do projeto, o *editor de som*, que vai aplicar efeitos sonoros no episódio, como barulho de passos, portas batendo etc. Como normalmente os cronogramas são apertados, o editor de som faz um compilado de sons já gravados anteriormente, retirados de bancos de sons. Dependendo do projeto, pode ser chamado um Foley Artist, profissional especializado em produzir sons para serem gravados em estúdio (Brandão, 2017). Por fim, temos o mixador, responsável por agrupar todo o áudio final do episódio, definindo aspectos como o volume de cada elemento em cada cena.

... É ele (o mixador) quem também aplica distorções aos sons (ex: numa cena num banheiro, ele pode deixar todos os sons mais abafados. Numa sala vazia, ele pode colocar eco no sons). Além disso, é ele quem define que som irá tocar em cada uma das caixas de som, no caso de som em stereo (...) além de fazer pans entre cada caixa (o efeito de fazer o som correr de uma caixa para outra, que dá a impressão de elementos percorrendo um espaço (ex, um carro passando da esquerda para a direita na tela pode ter o som percorrendo da esquerda para a direita das caixas também. É mais comum em cinema, que tem um sistema de som mais adequado para esse recurso).

(Brandão, 2017)

É importante salientar que nem todas as produções conseguem ter todos esses profissionais em um projeto, dependendo do orçamento e da habilidade dos membros da equipe, é comum um profissional acumular mais de uma função.

3.5 Desafios das produções

O Brasil possui hoje diversos mecanismos para financiamento de produção de séries, porém, a lentidão dos processos, a burocracia em excesso acabam prejudicando as produtoras (Brandão, 2017). Muitas vezes não é possível manter a mesma equipe entre um projeto e

outro, pois esses intervalos podem durar mais do que o esperado, prejudicando o fluxo de caixa da empresa e obrigando alguns profissionais a buscarem outras fontes de renda enquanto isso. As incertezas políticas também afetam diretamente o mercado. Períodos de troca de gestão de governos costumam ser nebulosos e podem trazer atrasos nos pagamentos. Além disso, gestões que não demonstram interesse nos assuntos relacionados à cultura podem ser perigosas, caso venham a cortar investimentos relacionados a esse campo, o mercado de animação sentirá o impacto rapidamente, por, ainda, dependerem financeiramente dos editais de apoio.

Além disso, Brandão (2017) também explica que existe um desnível muito grande de preço e qualidade no mercado, o que faz com que produtoras que possuem um trabalho melhor tenham dificuldade de competir financeiramente com as outras, além de não conseguirem oferecer melhores salários para seus funcionários.

É importante também levar em consideração o declínio da TV e a ascensão dos serviços de VOD (Video on Demand). No sistema VOD, o usuário tem a liberdade de escolher o que quer assistir, no momento em que deseja, como acontece no YouTube, por exemplo (Brandão, 2017). Este serviço pode ser gratuito e se sustentar com a inserção de publicidade nos vídeos, ou pode exigir uma assinatura paga, como é o caso da Netflix e do HBOgo, estes passam a se chamar SVOD (Subscription Video on Demand).

Como a Lei da TV paga não se aplica a esse tipo de serviço, produzir séries, especificamente, para eles se torna um desafio um pouco maior. Atualmente, a primeira animação totalmente brasileira e exclusiva da Netflix estreou em novembro de 2018: *Super Drags* (figura 14), série que possui 5 episódios e foi produzida pelo Combo Estúdio (NEW NOW NEXT, 2018). O estúdio paulista Birdo conseguiu uma parceria com a eOne, e também produziu uma série para a Netflix, *Cupcake and Dino: Serviços Gerais* é uma co-produção entre Brasil e Canadá (VARIETY, 2018).

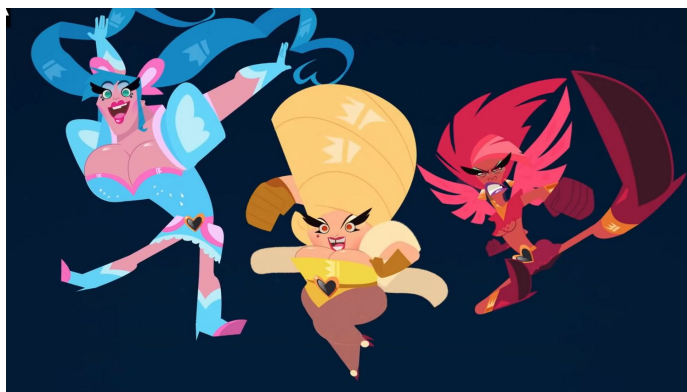


Figura 15 – Ilustração de divulgação da série Super Drags

Em todo o mundo, é possível observar uma tendência de declínio na audiência dos canais de TV, frente a uma popularização, cada vez maior, da internet. Muitos canais já estão se preparando para o momento em que a espera por um horário específico para poder assistir um programa vai deixar de fazer sentido, por isso, muitos deles já estão começando a oferecer serviços próprios de SVOD (Brandão, 2017).

Especialmente nos canais infantis, há uma tendência de os canais também procurarem séries que tenham algum desdobramento na internet. Acredito que a próxima luta será a de a produção independente brasileira buscar maior presença no setor de VOD e internet.

(Brandão, 2017)

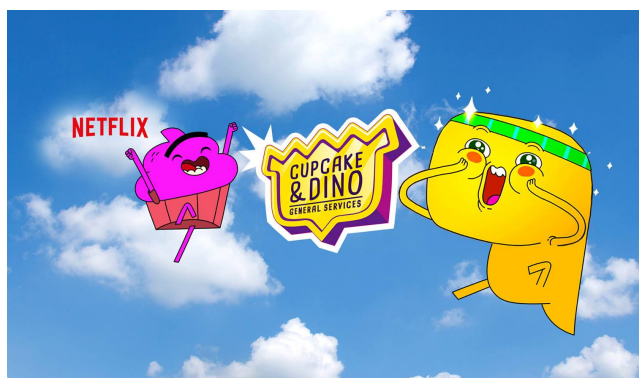


Figura 16 – Ilustração de divulgação da série Cupcake & Dino

Neste capítulo, foi mostrado uma visão mais completa do processo de produção de uma série, bem como os desafios necessários para tirar a ideia do papel e conseguir de fato implementá-la. Também foi possível compreender, de forma mais aprofundada, as dificuldades do mercado brasileiro, contexto no qual a Viu Cine encontra-se inserida. Para entender como estes padrões se aplicam ao contexto de uma produtora de Pernambuco é que se faz necessário o estudo de caso da produtora. A partir de agora, será possível compreender melhor as entrevistas e os termos técnicos que serão recorrentes nos capítulos a seguir.

4 METODOLOGIA

Este capítulo abordará a escolha da metodologia de pesquisa para coletar os dados necessários para esta pesquisa. Um dos grandes desafios deste projeto foi a escolha das ferramentas para explicitar o método de produção da Viu Cine. Que dispositivos usar para documentar o processo de produção, o qual se mostra extenso e complexo? Tais características reforçam a adequação do projeto dentro do espectro da pesquisa qualitativa, uma vez que será preciso entender e relacionar os hábitos e representações das pessoas envolvidas nesse processo de produção. Sendo assim, as reflexões de Minayo, Deslandes & Gomes (2013) serão utilizadas para esclarecer tais questionamentos.

No capítulo 1 do livro Pesquisa Social, encontramos uma divisão do processo científico em pesquisa qualitativa em três etapas: (1) fase exploratória; (2) trabalho de campo; (3) análise e tratamento do material empírico documental. A fase exploratória consiste na produção do projeto de pesquisa e na preparação para a entrada em campo (Minayo, Deslandes & Gomes 2013). As visitas iniciais abriram caminho para que, posteriormente, em março de 2017, a autora fosse contratada pela empresa para um projeto de 5 meses, trabalhando na série *Pedrinho e a chuteira da sorte* como Designer de Personagens assistente.

Dessa forma, foi possível realizar uma pesquisa participante, estando dentro do contexto de produção de uma série 2D, melhorando a percepção e o entendimento sobre a organização da empresa, ordem das etapas de produção, perfil da equipe etc. Esta etapa já pode ser caracterizada como observação, a qual faz parte do trabalho de campo (etapa 2). Segundo Minayo, Deslandes & Gomes (2013):

Embora haja muitas formas e técnicas de realizar o trabalho de campo, dois são os instrumentos principais desse tipo de trabalho: a observação e a entrevista. Enquanto a primeira é feita sobre tudo aquilo que não é dito mas pode ser visto e captado por um observador atento e persistente, a segunda tem como matéria-prima a fala de alguns interlocutores.

(Minayo, Deslandes & Gomes 2013)

Após um período de hiato de produção, a verba para a animação de *Pedrinho e a Chuteira da Sorte* foi liberada no final de 2017, possibilitando que a autora trabalhasse como animadora na série, a partir de fevereiro a setembro de 2018. Durante todo o tempo na Viu Cine foi possível estabelecer conexões com os colaboradores do projeto. A convivência no dia a dia de trabalho permitiu com que todos se familiarizassem com a autora, fato esse que também é destacado como de bastante importância por Minayo, Deslandes & Gomes (2013):

No caso da pesquisa qualitativa, ao contrário do que muitos podem pensar, é fundamental o envolvimento do entrevistado com o entrevistador. Em lugar dessa atitude se constituir numa falha ou num risco comprometedor da objetividade, ela é condição de aprofundamento da investigação e da própria objetividade.

(Minayo, Deslandes & Gomes 2013)

As entrevistas podem ser consideradas conversas com finalidade, realizadas por iniciativa do entrevistador. Geralmente são feitas a dois, mas é possível que haja mais participantes (Minayo, Deslandes & Gomes 2013). Minayo, Deslandes & Gomes (2013) caracterizam as entrevistas segundo sua forma de organização em:

- (1) **sondagem de opinião:** utiliza questionários totalmente estruturados;
- (2) **semiestruturada:** mistura questões fechadas e abertas onde o entrevistado pode escrever sobre os temas sem se prender à indagação formulada;
- (3) **aberta:** em que o entrevistado pode discorrer livremente sobre um tema, com pouca interferência do entrevistador;
- (4) **focalizada:** quando procura-se esclarecer apenas um determinado problema;
- (5) **projetiva:** quando utiliza imagens ou outros dispositivos visuais, para que o entrevistado discorra sobre os mesmos. É utilizada normalmente para falar sobre assuntos delicados, difíceis de falar diretamente.

Conforme as definições de Minayo, Deslandes & Gomes (2013), acredita-se que o item 2 seja o mais adequado ao problema em questão. Foi observado que as conversas do dia a dia de trabalho renderam ricas informações que, infelizmente, não puderam ser documentadas no momento, contudo, alguns *inputs* de assuntos específicos puderam ser reativados por meio de questionamentos em uma entrevista semiestruturada, que permitiu aos entrevistados terem maior liberdade para discorrerem sobre os tópicos.

A escolha dos entrevistados para o trabalho de campo levou em consideração os papéis de cada um dentro da produção, juntamente com níveis de hierarquia, quando existem. Para possibilitar uma comparação posterior entre as produções das séries, foram escolhidos colaboradores que tenham participado tanto de *Além da Lenda*, como, também, da produção de *Pedrinho e a chuteira da sorte*. De acordo com Minayo, Deslandes & Gomes (2013):

Por outro lado, também devemos considerar que sempre haverá diversidade de opiniões e crenças dentro de um mesmo segmento social e a análise qualitativa deve dar conta dessa diferenciação interna aos grupos (GASKELL, 2002; GOMES et al., 2005). Assim, ao analisarmos e interpretarmos informações geradas por uma pesquisa qualitativa, devemos caminhar tanto na direção do que é homogêneo quanto

no que se diferencia dentro de um mesmo meio social.

(Minayo, Deslandes & Gomes 2013)

Com esta explicação, é possível ter uma ideia mais clara de que tipo de dados que se pretende avaliar, podendo assim formular as perguntas. A entrevista, nesse caso, buscou esses dados de comparação entre as séries, bem como a validação do gráfico anteriormente apresentado, e as especificações técnicas das funções de cada colaborador envolvido na produção. Dessa forma, as seguintes perguntas foram formuladas:

1. Descreva as tarefas de sua responsabilidade nas séries *Além da Lenda* e *Pedrinho e a chuteira da sorte*;
2. Descreva as etapas de produção da série *Além da Lenda*;
3. Descreva as etapas de produção da série *Pedrinho e a chuteira da sorte*;
4. Qual sua opinião sobre as etapas de produção das duas séries?

A primeira pergunta buscou entender mais profundamente o papel de cada profissional durante a produção das duas séries. Além disso, abriu espaço para identificarmos se houve acúmulo de mais de uma função para o mesmo profissional, ponto que Brandão (2017) diz ser comum nas produções, em especial quando os orçamentos são apertados. Já a segunda e a terceira perguntas, relativas ao entendimento que a equipe possuía do processo de produção como um todo, se eles estavam muito focados apenas em cumprir um papel específico ou se entendiam o impacto das suas funções sobre o trabalho dos outros. A quarta pergunta tentou estabelecer a comparação entre os processos, perguntando o que o entrevistado pensa sobre as etapas estabelecidas nas questões 2 e 3.

A partir deste roteiro, foi feita uma entrevista-piloto com Marcos França. A fim de avaliar possíveis falhas ou melhorias nas perguntas. A entrevista correu tranquilamente, apesar de ter sido pausada pelo toque de campainha da casa. Fazendo que a segunda pergunta fosse respondida duas vezes, porém esses dois momentos geraram respostas complementares.

Ao analisar a entrevista posteriormente, inclusive durante o processo de qualificação deste projeto, verificou-se a necessidade de reformular a pergunta número 4, pois ela não trazia os inputs necessários para extrair informações relevantes à pesquisa. Foi decidido perguntar sobre as dificuldades enfrentadas pelos entrevistados, para identificar de forma mais clara, quais problemas foram enfrentados durante a produção e, também, entender como eles foram resolvidos pela Viu Cine.

Também foi adicionada uma nova pergunta, reforçando um dos objetivos desta pesquisa para tentar entender se os próprios membros da equipe identificaram uma melhora

no processo de produção de *Pedrinho e a chuteira da sorte* em relação ao de *Além da Lenda*.

Dessa forma, o roteiro final da entrevista foi o seguinte:

1. Descreva as tarefas de sua responsabilidade nas séries *Além da Lenda* e *Pedrinho e a chuteira da sorte*;
2. Descreva as etapas de produção da série *Além da Lenda*;
3. Descreva as etapas de produção da série *Pedrinho e a chuteira da sorte*;
4. Que dificuldades vocês enfrentaram durante a produção das duas séries?
5. Você acha que houve uma melhora no processo de produção de *Pedrinho e a chuteira da sorte* em relação ao de *Além da Lenda*?

Dessa forma, podemos verificar a importância do estudo de Minayo, Deslandes & Gomes (2013) na escolha do formato da entrevista semi-estruturada para o aprofundamento da pesquisa de campo. Além disso, também se destaca a importância da realização da entrevista-piloto, que possibilitou uma visão mais crítica sobre o próprio roteiro, permitindo reformular alguns pontos para alcançar resultados mais esclarecedores. Com o roteiro da entrevista final estabelecido, pôde-se dar início ao processo de entrevistas. Ao todo foram 8 gravações, que variaram entre 10 a 30 minutos. As transcrições das entrevistas encontram-se nos anexos deste documento. No próximo capítulo, trataremos de analisar os dados obtidos durante este processo.

5 ANÁLISE DOS DADOS

Neste capítulo analisaremos os dados coletados nas entrevistas realizadas na Viu Cine no período de 21 a 25 de setembro de 2018. As entrevistas foram realizadas com profissionais que participaram da produção das duas séries estudadas neste projeto: Além da Lenda e Pedrinho e a Chuteira da Sorte. A seguir serão colocadas as entrevistas por completo, com alguns ajustes pontuais no texto. Além disso teremos um breve histórico de cada entrevistado. Posteriormente, faremos uma análise mais profunda dos dados obtidos. A transcrição literal das entrevistas se encontra nos apêndices desta dissertação.

5.1 Erickson Marinho

Erickson é roteirista, formado em Cinema de animação pela AESO e possui especialização em Estudos Cinematográficos pela Unicap, e começou sua carreira na área de animação, na Viu Cine. Além disso, ele também já finalizou um curta-metragem próprio, Guerreiros da Rua, que mistura cenas em live-action com animação. Quando perguntado sobre os trabalhos de sua responsabilidade na Viu Cine, ele respondeu:

O meu trabalho na verdade começa na criação do projeto, na gênese. A gente recebe um edital, e vê quais são as características, qual é o público-alvo e a partir de então a gente começa a gerar ideias pro formato daquela série. Depois que definimos as ideias, começamos a afinar como é que vai ser a série, como é que vão ser os personagens, como é que vamos abordar o tema, qual é o tom, qual é a quantidade de comédia e de ação que tem que ter. Depois de definir tudo isso, começamos a escrever argumentos, que são textos mais corridos. Com o argumento aprovado a gente começa desenvolver o roteiro, o qual é re-escrito várias e várias vezes. É basicamente isso. Meu trabalho começa na gênese e vai até o desenvolvimento, até antes do Storyboard, digamos assim.

(Marinho, 2018)

Erickson também ressalta que existem troca de informações entre as equipes durante o processo. Contudo, mesmo assim, ele conta que também houveram falhas de comunicação que resultaram em retrabalho para os roteiristas nas duas séries.

O próximo passo depois do roteiro é o storyboard, aí já não é mais com a gente. A gente até dá pitaco, assim, se a gente ver que as cenas que estão sendo desenhadas elas vão de alguma maneira comprometer a estrutura do roteiro. Já aconteceu de refazer, por questões de falha de comunicação E, muitas vezes, aconteceu também do pessoal de Storyboard não ler o roteiro até o fim e começar a construir coisas, criar coisas durante o processo.

(Marinho, 2018)

Ao seguirmos para a segunda pergunta, foi pedido para que Erickson descrevesse como ele enxerga as etapas de produção da série Além da Lenda.

É que minha visão é limitada mesmo ao meu setor, mas basicamente é assim: a gente cria a ideia, aí vem o roteiro. Do roteiro, o pessoal já começa a produzir a arte e o storyboard. Aí depois tem o processo de vozes, o processo de animação, montagem e finalização. Acho que é isso.

(Marinho, 2018)

Apesar de ele mesmo considerar sua visão limitada, podemos perceber que, na verdade, Erickson possui uma visão geral completa sobre as etapas. Na terceira pergunta, foi questionado sobre a produção de Pedrinho e a chuteira da sorte, bem como se existia

A diferença é que em Além da Lenda, como os episódios tinham sete minutos, a gente pensou numa história única. Tendo uma única trama pra cada roteiro. Em Pedrinho, como os episódios tem onze minutos, a gente resolveu criar duas tramas. Cada episódio de Pedrinho possui duas tramas acontecendo em paralelo. Em Além da Lenda os personagens queriam basicamente a mesma coisa, que é encontrar um novo significado no mundo atual. Em Pedrinho, resolvemos abordar um tema diferente em cada episódio, ligados à pré-adolescência. Teve só essa diferença com relação à pesquisa mesmo, ao conteúdo.

(Marinho, 2018)

Na quarta pergunta, Erickson destacou como principais dificuldades a falta de experiência e algumas falhas de comunicação.

Às vezes tivemos dificuldades de comunicação e um pouco da falta de experiência também da gente. Porque Pedrinho foi em 2017, quando olhamos os roteiros daquela época, já não faríamos do mesmo jeito. Eu acho que falta de experiência, de compreender como é que funciona o todo, atrapalhou. Eu acho que mesmo a gente só sendo roteirista é importante entender um pouco de produção e tal. Por exemplo, pra a gente não sair criando episódios muito mirabolantes e não ter orçamento e quantidade de animadores e efeitos pra isso. Então um pouco de falta de experiência da gente também atrapalhou um pouco. É até uma auto-crítica que eu faço. Minha primeira experiência pra série de TV foi Além da Lenda. Pedrinho foi a segunda. Por isso que eu acho Pedrinho um pouco mais resolvido do que Além da Lenda, em termos de roteiro. Seu fosse escrever uma segunda temporada de Pedrinho ou de

Além da Lenda agora em 2018, com certeza muito da experiência que tivemos nesses anos seria refletida para esses novos trabalhos.

(Marinho, 2018)

Erickson se mostrou muito consciente de todo o processo, e das dificuldades enfrentadas. Na última pergunta, sobre melhorias no processo, ele respondeu de forma otimista.

Sempre. O bom de trabalhar com criação é que cada trabalho é uma experiência nova. A gente tá evoluindo sempre. Até porque estamos lendo mais, nos informando mais, assistindo mais séries, mais referências, então estamos sempre adquirindo conhecimento e evoluindo.

(Marinho, 2018)

5.2 Marcos França

Marcos França é formado em Cinema de Animação pela AESO, e atualmente trabalha como diretor de animação na Viu Cine. Contudo, na prática, ele também exerce outras funções como Rigger, Editor e Produtor de linha, conforme ele explica na primeira pergunta.

Então, um negócio que acontece muito aqui na Viu Cine é que o Diretor geralmente tem não só a função de dirigir os animadores e dar seu modo de ver à animação como um todo, mas também é um pouquinho de produtor, e produtor de linha também.

Então além de pensar em como manter uma estética legal, dar uma visão geral artística pra série, também precisamos selecionar o pessoal que vai trabalhar com a gente, analisar quais são as cenas pra cada animador, distribuir tarefas pro pessoal da arte também. Então é bem diversificado. Nas duas séries eu dividi o trabalho com Alisson. Acho que em Pedrinho consegui ir um pouquinho mais pra Direção de Animação. Em Além da Lenda eu fui um dos criadores da ideia geral. Mas em Pedrinho eu não trabalhei nem nos roteiros nem no storyboard. Eu diria que um dos pontos fracos da gente, foi não ter uma direção pro animatic de Pedrinho. A gente não teve esse controle, deixou os meninos bem livres e meio que no decorrer eu e Alisson tivemos que fazer vários ajustes nos animatics pra ficar legal. A gente fez o processo inverso. Espero que não aconteça de novo. E eu fiz os Rigs dos personagens. Também estabeleci algumas tarefas, inclusive uma delas foi pra você, que foi fazer as bibliotecas dos personagens. Fazer no Photoshop mesmo as bibliotecas de mãos, bocas, olhos. Aí depois veio pra mim de novo, eu vetorizava, colocava na biblioteca do Toon Boom pra que os animadores tivessem todos esses objetos disponíveis. E

depois, o que eu tô fazendo agora é a edição de Pedrinho. Tô responsável por juntar tudo, deixar bonitinho.

(França, 2018)

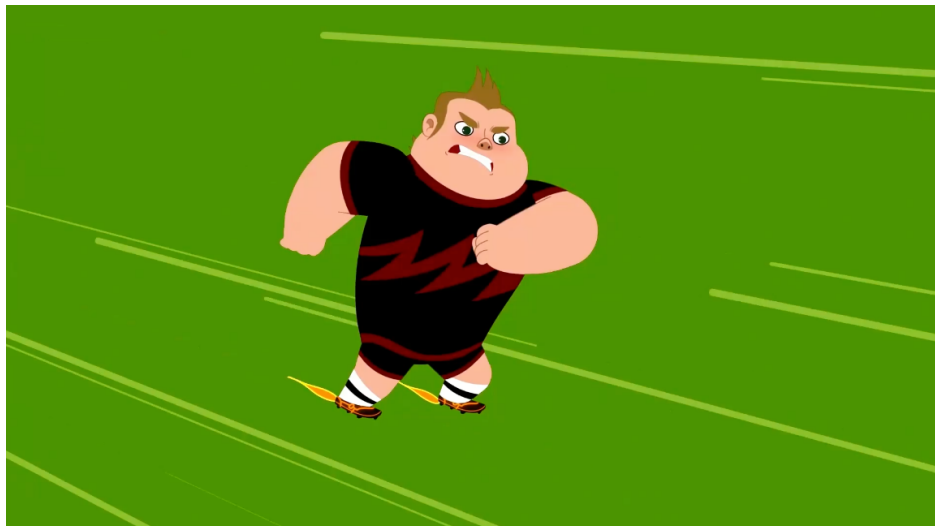


Figura 17 – Cenário de Pedrinho e a chuteira da Sorte com linhas de ação, inserido na pós-produção.

Eu uso muito linhas de ação, às vezes, quando não tem um cenário atrás. Até pra evitar ter que ter tanto trabalho de fazer um cenário que vai passar rápido. Então uso alguns efeitos do After Effects que dá impressão de ação. Às vezes quando tem efeito de luz também que precisa ter. Tem uma parte lá que tem facho de luz, não sei se tu chegou a ver. No episódio Prova de Recuperação tem uma espécie de showzinho de Marta com Pedrinho lá, ela dando aula a ele.

(França, 2018)



Figura 18 – Cenário de Pedrinho e a chuteira da Sorte com imagens e textos inseridos na pós-produção.

A seguir, Marcos é indagado sobre as etapas de produção de Além da Lenda.

A primeira etapa foi a criação da ideia geral, que foi estabelecida no edital. Então depois de criado isso, que, modéstia à parte, a gente achou bastante criativo, passamos o roteiro pra Erickson. O qual teve uma supervisão de Ulisses durante a produção. Nenhum de nós tinha tanta experiência assim na criação de roteiros, aí quando Alisson chegou pra ajudar na equipe, pra dirigir junto, ele viu que tinha vários problemas. Ele estava totalmente certo, tanto é que muitas coisas que são divertidas hoje são resultado dos esforços dele. Alisson não modificou tudo, mas aperfeiçoou bastante coisa do que tínhamos feito no roteiro. Depois de estabelecido como funcionava o universo, como cada personagem interagia um com o outro, a gente passou pra Pablo fazer os storyboards. Aí nessa parte as ideias vieram na hora, sempre com supervisão minha e de Alisson. Foi bem colaborativo nessa hora porque a gente também não tinha tanto tempo assim por isso tivemos que fazer o roteiro meio que junto do storyboard. Nós definíamos o que ia acontecer no episódio em linhas gerais e as ideias e gags, vinham na hora com Pablo. Tudo que era de loucura basicamente veio dele. Depois do Storyboard vem a divisão de cenas pros animadores. Aqui temos um método de colocar a quantidade de segundos igual pros animadores. Na época eram só três, era até bem mais fácil fazer isso. O que eles faziam era: eles pegavam os Rigs que eu já tinha feito, os cenários que já estavam estabelecidos e juntavam tudo em um mesmo arquivo para começar a animar. Durante o storyboard estava tendo a produção de arte também. Nesse momento é que eram feitos os model sheet dos personagens, os turn around, biblioteca de mãos, etc. Assim que terminavam isso eu já ia fazendo o Rig e deixando pronto. Os cenários e props foram feitos por Marília e Felipe Soares. E aí foram feitos também de forma concatenada. Eles sempre estavam um pouco à frente da gente, mas nunca terminavam tudo e a gente começaria animação. A animação ia rolando com alguns cenários e personagens já prontos. Meio que sempre um episódio à frente. Uma coisa que complicou um pouco foi porque a gente não conseguia reaproveitar bem os personagens pra o outro episódio. Quase sempre tinha personagem novo, quem mais se repetia era o LH e um ou outro personagem secundário que aparecia na história como o “personagem da pinta no rosto”. Então, aí depois, durante a animação a gente não tinha o controle tão rigoroso quanto teve em Pedrinho. Deixamos passar umas coisas por várias razões: estávamos fazendo muitas coisas ao mesmo tempo. Eu e Alisson estávamos envolvidos em outros projetos da Viu Cine além de somarmos várias funções no Além da Lenda. Então não conseguíamos

supervisionar as cenas de forma eficaz. Quando o animador terminava a cena, a gente olhava e só mandava voltar se houvesse algum erro muito gritante, mas geralmente, sempre passava. Depois de tudo animado, veio a parte da pós-produção, e eu decidi caprichar bastante. Deu um trabalho danado porque eu resolvi colocar sombra nos personagens, uma espécie de brilhozinho o tempo todo. Quando estavam em área externa assim sempre tinha uma espécie de rim light na silhueta deles. (França, 2018)

A partir deste depoimento já é possível perceber a visão detalhada que Marcos possui de cada etapa do processo, reforçando sua posição como diretor nas duas séries. Chegando na terceira pergunta, ele nos fala mais sobre as etapas de produção de Pedrinho.

Em Pedrinho a gente já estava um pouco mais calejado, já aprendeu um pouquinho com os erros, tentamos começar com uma pré-produção com bastante tempo agora. E a ideia era ter os cenários e personagens já prontos antes de começar a animação. Separamos a equipe de arte de cenários e props da equipe de arte pra personagens. A equipe de personagens começava pelo turnaround, depois a criação das bibliotecas, e depois tudo passava pra o Toon Boom pra vetorização e criação de todos os elementos do personagem. E do outro lado tinha a criação de cenários, e props. Aí durante esse processo, antes de começar a animação, tiveram alguns problemas na equipe de arte de cenário, tivemos que trocar algumas pessoas lá, e teve a questão da verba também. A gente não conseguia começar a animação porque a verba só tinha sido liberada até a pré-produção. Então ficou um hiato enorme aí em Pedrinho, a gente foi fazendo também os animatics, foram bem mais devagar, porque esses davam pra ser ainda controlados financeiramente. Tanto é que, quando finalmente lançou a verba, tava bem no finalzinho do último animatic, que foi o do Carnaval. Do episódio do Carnaval. Passou quase um ano, aí quando liberou, fizemos os últimos detalhes. Como tiveram alguns problemas com cenários e props, a gente precisou usar um pouco da verba da animação pra continuar os cenários. Por isso que até o final tinha alguns cenários que não tinham sido feitos. Durante a animação, aí sim, teve uma equipe bem maior em relação ao Além da Lenda, a gente já colocou uma tabela bem mais elaborada agora, bem mais controlada pra saber os prazos de cada um, saber quem tava atrasado ou não. Todas as vezes que um animador terminava uma cena, passavam pra mim e pra Alisson. Nós dávamos feedback, fazíamos rascunhos em cima, de como a gente queria a cena, etc. Sem falar que antes disso, antes dos animadores começarem, a gente também dava um briefingzinho de como queria, se a

cena fosse um pouco difícil de ler no animatic. Vale também mencionar que a gente fez uma espécie de curso e formamos grande parte dos animadores que trabalharam em Pedrinho. Eles começaram em um outro projeto que a gente tava fazendo em parceria com outro estúdio, pra que eles pudessem continuar com a gente em Pedrinho. Uma troca de favores que a gente teve basicamente. Foram 12 animadores, que depois virou 13 porque um precisou sair, e a gente conseguiu dividir a verba dele pra dois estagiários.

(França, 2018)

Ao falar sobre a produção das duas séries, Marcos já expôs várias dificuldades antes mesmo de chegar na quarta pergunta. Quando perguntado especificamente sobre as dificuldades, ele ainda nos fala um pouco mais.

Um dos pontos que eu sempre menciono aqui e que eu quero que a gente evite nas próximas produções é fazer o storyboard antes das vozes. A gente sempre tem essa tendência de fazer o animatic, pensar em como o personagem vai se comportar, mas no final, mesmo com a direção, de dublagem, a gente não consegue deixar da maneira que tá no animatic. Então com certeza seria melhor gravar as vozes primeiro. Lógico que você precisa estudar o roteiro direitinho pra saber como o personagem vai se comportar, como ele agiria naquela cena, pra poder guiar bem a pessoa que vai fazer a voz. A gente quer fazer primeiro toda a gravação de vozes, pra depois fazer o animatic. Acho que vai ser até mais fácil pro storyboarder. No filme de Além da Lenda não temos os dubladores oficiais ainda, mas a gente tá fazendo com que o storyboarder coloque pelo menos as vozes guia. Interpretando, de uma maneira decente. Pra que a gente tenha uma noção de como o personagem vai se comportar. Pelo menos isso a gente vai fazer.

(França, 2018)

Marcos também se mostrou otimista ao ser perguntado sobre haver uma melhora no processo.

Teve sim. Com certeza. Só o fato de a gente não estar fazendo o roteiro junto com o storyboard já foi um salto enorme. Sabe? Mas eu ainda acredito que a gente tem que melhorar muita coisa na pré-produção: a organização e a quantidade de coisas que precisam ter de fato pra que a animação flua bem mais tranquila; conseguir ver melhor como recortar os cenários; não deixar escapar nenhum cenário, nenhum objeto, pra não ser feito depois. Antes a gente não conseguia pensar, por falta de experiência, lógico, como seria o design do personagem voltado pra animação. Hoje

eu acho que a gente já melhorou muito nisso. Em ver que mãos a gente usa, por exemplo, que mãos a gente vai colocar na biblioteca pra que seja realmente funcional, que bocas vão funcionar... Uma coisa que a gente viu em Pedrinho é que determinado tipo de boca que a gente usou lá não funciona. A gente já vai evitar. Então é sempre uma melhora. A gente sempre vê coisas que precisam ser melhoradas e a gente vai sempre aperfeiçoando. Por exemplo, a gente usou um design que mostrava os dentes de baixo e a língua. Isso causa uma confusão, quando você vai animar o personagem lá parece que ele tá gesticulando muito a boca e chama muita atenção. A gente viu também outras séries, prestou atenção nisso e realmente eles usam muito pouco. Só em situações exageradas tipo grito ou coisas desesperadoras, sorrisos exagerados.

(França, 2018)

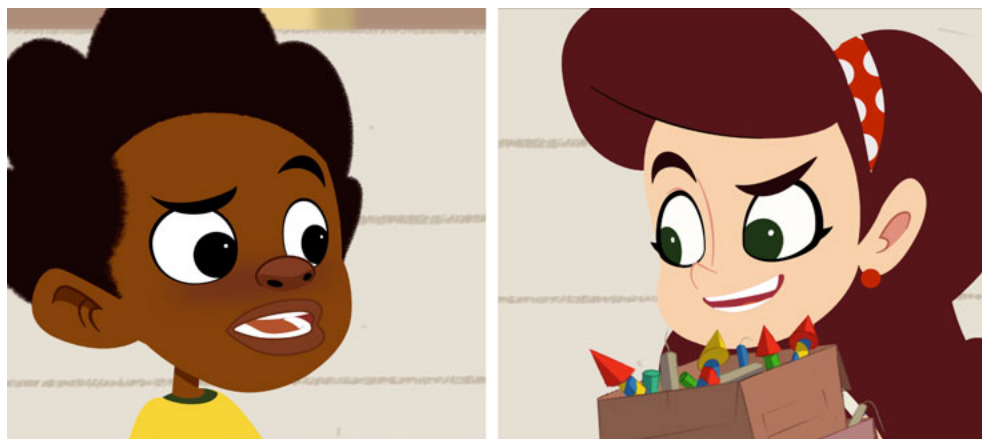


Figura 19 – Exemplo de bocas utilizadas nos personagens de Pedrinho e a Chuteira da Sorte.

Acima temos alguns exemplos das bocas utilizadas nos personagens de Pedrinho. Quando comparadas com personagens de séries veiculadas em canais como Disney e Cartoon Network é possível ver que, de fato, os dentes da parte de baixo da boca não costumam ser mostrados, mesmo em expressões muito exageradas.



Figura 20 – Exemplo de bocas utilizadas nos personagens de Star contra as Forças do Mal (esquerda) e O Incrível Mundo de Gumball (direita).

5.3 Pablo Ferreira

Pablo é Storyboarder e artista de voz na Viú Cine. Ele tem 24 anos e é formado em Cinema de Animação pela AESO. Graças à produtora, ele começou a trabalhar na área e desde então tem participado de vários projetos.

Quando eu comecei a trabalhar no Além da Lenda eu estava mais como Storyboarder. Como era um processo de criação baseado em Storyboard-driven eu meio que fui fazendo também, junto com os meninos e o diretor, um papel também um pouco de roteirista em algumas coisas. Posteriormente eu comecei a participar das dublagens da série. Ah sim, esqueci. No Pedrinho, no caso, os roteiros eram mais bem definidos, então eu trabalhei só com storyboard e dublagem mesmo.

(Ferreira, 2018)

Após explicar as atividades de sua responsabilidade nas duas séries, Pablo é perguntado sobre sua visão das etapas de produção de Além da Lenda.

Como Além da Lenda era Storyboard-driven, às vezes só tinha um argumento do episódio. Que é uma versão bem resumida do roteiro, coisa de dois ou três parágrafos do que deve acontecer no episódio, e eu deveria criar as gags a partir daí. Muitas vezes também o argumento não funcionava, então a gente tinha que desenvolver um outro roteiro. Então a partir do argumento eu começava a fazer o storyboard. Já tentando pensar num modo de encaixar piadas entre aquelas situações. Inicialmente eu abria um documento e começava a escrever as ações que iam acontecer e tentava encaixar piadas ali, mas com o tempo eu achei mais prático ir fazendo direto mesmo. Eu mostrava em blocos, em cenas, pro diretor e a gente fazia uma rodada de feedback ao vivo com as pessoas da equipe pra ver se as piadas estavam funcionando. Se estivesse tudo ok, eu gravava umas trilhas guias pra temporizar o episódio. Todos passavam por essa etapa de gravar uns áudios-guias e depois mandar pra edição. Então o storyboard era passado pros animadores, Marquinhos cortava as cenas e passava pra equipe de animação e de arte. Depois que eu comecei a conversar mais com a equipe de arte, a gente começou a enxugar mais a quantidade de cenários pra série, tentando aproveitar o que já tinha. Ah sim, antes de passar pra animação, o storyboard com áudio-guia ia pra dublagem, as cenas já chegavam pros animadores com as vozes finais.

(Ferreira, 2018)

É possível perceber que Pablo possuía uma visão muito detalhada sobre a sua função, mas nesse momento ele não conseguiu descrever as etapas posteriores à animação. A seguir ele é questionado sobre as etapas de produção de Pedrinho e a Chuteira da Sorte.

Ah, eu acho que Pedrinho foi menos caótico, sabe? Porque Além da Lenda foi a primeira série de animação, não só pra mim, mas acho que pra algumas pessoas na produção, então nós tivemos que lidar com problemas que nunca tínhamos enfrentado. Em Pedrinho a gente já estava mais calejado com isso, então foi um pouco mais tranquilo. Pedrinho não foi storyboard-driven, foi feito com roteiro normalmente, então foi muito mais tranquilo. Eu já estava um pouco mais ciente da quantidade de cenários que poderia usar também. O processo de dublagem foi mais tranquilo, porque os dubladores vinham aqui, já que agora temos um estúdio legal pra isso. Em Além da Lenda a gente tinha que se virar indo pra outros estúdios de gravação, e era muito ruim de encontrar com os dubladores. Eu acho importante a gente dublar com uma galera junta, não ao mesmo tempo, mas pra os atores captarem o tom, mas quando o dublador é mais experiente, como Marcelo Trigo, por exemplo, ele consegue desenrolar sozinho.

Nesse momento Pablo falou sobre algumas dificuldades e melhorias que ele identificou em Perinho e a Chuteira da Sorte, mas não entrou em detalhes sobre as etapas gerais do processo, por isso foi necessário reforçar a pergunta para que ficasse mais clara.

Primeiro vem o roteiro, no caso de Pedrinho temos o roteiro. Quando o roteiro tá fechado com o Diretor e os Roteiristas, parte pra a gente, pros Storyboarders, eu e o Jota. Então nós lemos o roteiro todo e dividimos partes dos episódios entre a equipe, que na época éramos eu, Jota e Clari Cabral. Percebemos, com o tempo, que era mais produtivo, na verdade, cada um fazer um episódio separado. Então eu começava a fazer, quando eu terminava, eu gravava o áudio guia, temporizava e colocava no drive pra os diretores e a galera de arte ter acesso. Se estivesse tudo ok, passava pra galera de arte fazer os cenários e os props usados pro episódio. A partir daí o Marquinhos também ia separando as cenas para os animadores. Em paralelo, talvez antes do storyboard estar pronto, nesse período há o processo de dublagem. Então Marquinhos pegava os áudios já gravados e inseria no animatic e passava pros animadores. Algumas vezes as cenas eram passadas sem cenários finalizados. Os cenários podiam ser inseridos depois, por isso a equipe de arte priorizava a finalização dos props, pois eles seriam usados também pelos animadores. O certo é

começar já com personagens e alguns cenários-base pra você ter uma noção geral do universo, até pra o storyboarder criar a partir daí. Na etapa de animação, as cenas sofrem um bocado de refações e feedbacks até ficar no padrão uniforme da série, depois vai pras mãos do Editor, onde ele vai cortar e já pós produzir, inserir iluminação, etc. Depois segue pra composição de trilha, pra pessoa que é responsável por fazer toda a trilha sonora da série, e às vezes adicionar umas vozezinhas aqui e ali pra preencher, fazer multidão e tal, pra terminar o episódio.

(Ferreira, 2018)

A resposta mais objetiva de Pablo nesse momento nos mostra que a pergunta não tinha ficado clara para ele da primeira vez, porém o reforço foi suficiente para esclarecer a mesma. Ao chegar na quarta pergunta, Pablo é perguntado sobre as dificuldades de produção enfrentadas nas duas séries.

O Além da Lenda não foi só a primeira série que eu trabalhei, foi o meu primeiro trabalho na área de cinema, então eu era bem inexperiente em várias coisas. Quando me formei na AESO eu tinha mais interesse na área de animação do que storyboard. Hoje é o contrário: eu gosto de storyboard pra caramba. Não queria fazer outra coisa não. Eu tive que aprender muita coisa enquanto eu ia fazendo. Nos primeiros episódios Alisson estava me ajudando no board, mas depois ele viu que eu podia seguir sozinho e me deixou mais livre. Nesse momento foi um pouco assustador porque eu não tava acostumado com feedbacks, não sabia muito de direção de câmera, então precisei bater muito a cabeça pra aprender isso. Por causa da minha inexperiência a equipe de arte se prejudicou um pouco. Por exemplo, que eu botava cenário pra caramba de alguns lugares que já tinham cenários suficientemente bons pra eu poder reutilizar, só que eu não tinha essa mentalidade, então a sala do LH do Além da Lenda, chegou a ter tanta demanda de cenários que Alisson precisou impor um limite e me obrigar a usar somente os cenários que já estavam finalizados. Trabalhar com storyboard-driven foi bem difícil, principalmente como minha primeira experiência na área. Embora trabalhoso, eu acho o storyboard-driven bem divertido também. Porém naquela época eu gostaria de ter trabalhado com o roteiro mais fechadinho. Além disso, eu tive muita dificuldade em manter os prazos em Além da Lenda. Em Pedrinho, tivemos alguns problemas por haverem três roteiristas trabalhando ao mesmo tempo. Foi difícil deixar tudo aquilo uniforme. Da minha parte, quase não tivemos problemas. Exceto por um episódio que acabamos pulando, achando que já tinha sido feito. Quando percebemos que tinha um episódio faltando

foi uma agonia, mas rolou, assim, tem atraso como em qualquer série. A galera de arte achei relativamente tranquila também.

(Ferreira, 2018)

Pablo também se mostrou otimista quanto à avaliação sobre a melhora no processo. *Ah, teve. Não só no processo, mas na qualidade também. Foi muito mais tranquilo fazer Pedrinho, como eu disse, porque o roteiro estava pronto. Pro storyboard e pra equipe de arte eu acho foi menos caótico do que em Além da Lenda. A animação, por mais que tenha sido trabalhosa em alguns momentos, subiu muito de nível. A dublagem também. Eu acho que o Além da Lenda é muito bom, mas em questão de qualidade eu acho Pedrinho um pouco superior.*

(Ferreira, 2018)

5.4 Bruno Antônio da Silva

Bruno é roteirista na Viu Cine, e também se formou em Cinema de Animação pela AESO.

Bom, em Além da Lenda eu comecei já na metade do projeto fazendo roteiro. Eu trabalhava diretamente com Pablo, fazendo os brainstorms. Isso nos primeiros episódios da metade pro fim. Os últimos três episódios eu transcrevi os roteiros também. Além de roteirizar, eu transcrevi os roteiros pra dublagem e tal. Então foi um trabalho de roteirista e de transcrever o projeto. Em Pedrinho eu sou roteirista, e aí é do começo do projeto até o final. Trabalharam nos roteiros: eu, Erickson e Ary com acompanhamento de Ulisses e Alisson. O Pedrinho teve uma certa diferença porque apesar de ser baseado num livro que já existia, o próprio autor do livro nos deu liberdade para modificar a história. Então a gente pôde criar muita coisa: mudamos totalmente a história, criamos personagens novos, tiramos outros e re-significamos alguns também. O projeto do Pedrinho série de animação é muito diferente do livro e do curta também, porque o curta foi uma adaptação mais próxima do livro. Eles se diferenciam tanto na mensagem da série quanto nos elementos narrativos. O livro é mais focado no drama e a série é mais pra comédia mesmo.

(Silva, 2018)

A seguir Bruno é perguntado sobre sua visão em relação às etapas do processo de produção de Além da Lenda.

Além da Lenda teve um processo muito diferente que foi o storyboard-driven. Ou seja, grande parte das resoluções dos episódios eram desenvolvidas já na parte do storyboard. Nós fazíamos um brainstorm e Pablo ia rascunhando no papel, às vezes ia

anotando, fazendo beats mesmo, depois ele criava o storyboard. Além da Lenda foi um ponto meio fora da curva porque começou com os roteiros de Erickson, que foram pro Edital e foram aprovados. Quando retornou pra cá, quando a gente foi pra parte de produção teve algumas adaptações que Erickson fez em roteiro, mas daí, Alisson, como diretor, optou por trabalhar nesse método de storyboard-driven. Funcionou muito bem até por volta do episódio 08 ou 09, quando percebemos que pra fechar o arco final era necessário usar um método mais tradicional. Foi quando eu fui convidado para realmente escrever o roteiro em si, ao invés de fazer storyboard-driven como havia sido nos primeiros episódios. Depois disso foi direto pra animação, e por fim o “Mago” (Felipe Andrade) fez o som, a sonorização. A parte de arte corria em paralelo com o roteiro. Não por ser o ideal, mas pela nossa falta de tempo mesmo. Eu trabalhei até no Rig também, por pouco tempo, estávamos com pouco prazo então eu dei uma força pra Marquinhos.

(Silva, 2018)

Podemos perceber que Bruno também possui uma visão geral completa sobre o projeto. Na terceira pergunta ele é indagado sobre as etapas de produção em Pedrinho e a Chuteira da Sorte.

O Pedrinho foi um pouco diferente. A gente já tinha uma pré-produção mais estabilizada. Eu, Erickson e Ary nos reuníamos, conversávamos sobre o episódio e definíamos como ia ser o argumento mais de texto corrido mesmo. Com o argumento em mãos, a gente dividia em partes. Cada um pegava um desses argumentos e roteirizava. Quando esse roteiro tava pronto a gente fazia um draft: o roteiro de um passava pro outro, que passava pro outro que passava pro outro. Aí a gente ia corrigindo, fazendo anotações, conversando. Se tivesse alguma cena mais problemática, nós modificávamos. Com esse roteiro pronto, colocávamos numa pasta do drive onde Alisson, Marquinhos e Ulisses e Fred Pinto podiam fazer revisões. Fred Pinto era o consultor da série inicialmente, mas ele abandonou. O Marcelo Cavalcante (autor de Pedrinho) também tinha acesso. A gente fazia alterações de acordo com o que eles pediam e ia pro pessoal do storyboard. O pessoal do storyboard também fazia suas anotações, já fazendo o storyboard. Se eles vissem uma cena muito problemática, voltava e a gente já modificava. Então tudo isso a gente foi resolvendo junto com a galera do storyboard, essa parte mais visual, pra aí poder passar pros animadores, que já foi uma etapa mais a frente, já demorou alguns meses, e agora tá no som. O Mago (Felipe Andrade) tá sonorizando os episódios pra estrear

mês que vem. O processo todo começou no finalzinho de dezembro de 2016, aí passamos trabalhando até junho de 2017, que foi quando acabou a verba da pré-produção e ficamos esperando a verba da produção em si. Os animatics já estavam prontos, alguma coisa da arte também já tava encaminhada, mas a produção em si atrasou por causa da verba.

(Silva, 2018)

Na quarta pergunta, Bruno nos conta sobre as dificuldades enfrentadas no processo. *Primeiro foi a falta de experiência. Além da Lenda foi a primeira série de animação que eu trabalhei na vida. A maioria dos problemas foram voltados pra essa parte de experiência. Por exemplo: a gente nunca tinha trabalhado com storyboard-driven, então tivemos que aprender. Também aprendemos alguns conceitos mais interessantes de como segurar a atenção do público. O atraso da verba também foi um problema, porque apesar de não ter impactado tanto a gente de roteiro, com o tempo a gente vai amadurecendo, vai conhecendo melhor a série, vai vendo onde melhorar, mas a gente não podia mais mudar.*

(Silva, 2018)

Bruno concorda que houve sim uma melhora no processo de produção de Perinho e a Chuteira da sorte, em relação à Além da Lenda.

Sim, com certeza. Novamente a ideia da experiência. Eu e Erickson já estávamos mais entrosados. A gente já sabia como ia criar a comédia, como fazer as piadas, a gente já entendia bastante o contexto de como a Viu Cine queria trabalhar com histórias. No Além da Lenda a gente ainda tinha que entender o que os produtores queriam. Em Pedrinho a gente já sabia mais, como agora em IuriUdi a gente já sabe mais, como no filme do Além da Lenda a gente já tem um controle melhor. Vamos alinhado a ideia dos personagens aos poucos. O tempo de produção pra o roteiro em ambos foi uma parada mais industrial. Então esse tipo de coisa vai fazendo a gente aprender mais rápido, mas também esgota um tanto.

(Silva, 2018)

5.5 Marília Feldhues

Marília é formada em Design pela UFPE, e já trabalhou como ilustradora para diversas mídias como jogos digitais, quadrinhos e editorial. Ela começou na área de animação como cenarista no curta de Pedrinho e a Chuteira da Sorte. Posteriormente, avançou para cargos de maior responsabilidade como direção de arte e atualmente é diretora geral do longa-metragem de Além da Lenda.

Na série do Além da Lenda eu estava como Diretora de Arte. Na verdade, a equipe de arte se resumia a duas pessoas: eu e Felipe Soares. A série começou de um jeito meio caótico porque a gente não tinha noção de qual era o escopo de produção, e fomos aprendendo ao longo do tempo. Eu fiz criação de personagem, de cenário, fiz a decupagem do storyboard, fiz a planilha de acompanhamento tanto minha quanto de Felipe. Eu fiz os concepts de personagem até pro edital. Depois que o projeto foi aprovado, a gente foi pra etapa de rigging. Na época eu não tinha noção de como funcionava o rig, quantidade de peças e tal, então eu ia numa linha de raciocínio de design de conceito puramente, e aí primeiros dois episódios quebramos bastante a cabeça com o fato de que o design que eu tava fazendo não funcionava no rig. Por conta de quantidade excessiva de peças, muitos personagens com quinas, etc. Eu bati muita bola com Marquinhos e com Alisson também, pra saber como resolver. Fomos deixando o design mais funcional pro rig, e ao longo do processo eu fui aprendendo melhor também como é o pensamento de design pra cut-out. No começo, como o cronograma era hiper-aberto, a gente tinha a ideia de tentar fazer desenvolvimento de alternativas de cada coisa que aparecia na série. Aí tinha muita etapa de aprovação. Em pouquíssimo tempo a gente estava bem atrasado, por conta do ritmo da série, e aí tivemos que ir queimando essas etapas de geração de alternativas, pra já ir fazendo de fato. Então tivemos pouco trabalho de uma direção de arte mais consistente. Apesar de eu ter pego a função de Direção de Arte, eu entendo basicamente que, se formos pegar os nomes de mercado, é como se eu tivesse executando arte, mas fazendo uma produção de linha da área de arte ao mesmo tempo. A produção de linha funcionava da seguinte forma: eu pegava o storyboard do episódio e saía dividindo entre as etapas do que a gente tinha que fazer. Dividia entre personagem, prop e cenário. Personagem sempre tinha alto grau de prioridade, tinha que estar pronto logo porque ainda ia passar por mais etapas. Normalmente eu fazia os personagens, porque eram duas pessoas e tínhamos uma direção de arte pouco consistente e nenhum tempo de revisão. Então deixar os personagens só com uma pessoa fazia com que eles ficassem um pouquinho mais consistentes. Aí eu fazia os personagens e passava pra Felipe fazer a biblioteca de mãos, olhos e bocas. No geral, a gente se dividia em: primeiro fazer tudo de personagem, aí os props vinham como segunda prioridade, porque eram coisas que iam ser mexidas na animação. Depois tinha também a decupagem de cenários, onde eu ia tirando print de tudo que ia entrar na cena e dividia aqueles cenários que iam precisar passar por uma lineart antes porque

eles iam ser importantes pra animação. A gente não tinha tempo de finalizar nenhum cenário antes da animação, aí o que a gente fazia era finalizar os contornos dos cenários e passar pro pessoal da animação usar como guia. Depois o cenário pintado era inserido durante a pós-produção. No Pedrinho já foi um processo diferente, tinha uma direção de arte mais ou menos fechada, tinha outra pessoa executando cenário e outras fazendo personagem, então eu fui bem executora de fato. A princípio eu tava fazendo prop e cenário, depois eu acabei ficando um pouco mais com cenário mesmo. Eu cheguei a fazer alguns personagens também, o pessoal do time adversário do Tremendão, mas foi bem execução realmente. Outra pessoa fazia a decupagem, me mandava tudo e eu só executava. No edital me colocaram com Diretora de Arte, mas eu não me considero, porque eu não participei de nenhuma das decisões da pré-produção. Eu considero que a Direção de Arte foi de Alisson.

(Feldhues, 2018)

Fica claro que Marília possui um conhecimento bastante aprofundado sobre a pré-produção e a organização de uma produção de animação, pela riqueza de detalhes que ela pontua para descrever as suas funções nas duas séries. Passamos agora para a segunda pergunta, sobre as etapas da produção de Além da Lenda.

Na etapa de pré-produção, primeiro foi criada a ideia da série, o conceito. Houve uma época em que foram escritos os roteiros, depois isso foi deixado de lado e a série passou a ser storyboard-driven. Então começava com Pablo, que fazia o storyboard, bolando ideia junto com Alisson. Eles faziam meio que um outline do que ia acontecer no episódio e já definiam também quais os personagens que iam aparecer. Enquanto eles estavam fazendo o outline, dependendo de como tava minha execução do episódio anterior ou algo assim, Alisson já ia me dando também um briefing de como seria o personagem que eu teria que fazer. Quando eu estava mais adiantada já dava pra ir construindo algo daquele personagem. É porque enquanto estava no outline, o ideal era que eu já estivesse fechando os personagens principais, porque aí quando fosse pro storyboard, o personagem já estava feito. Porém, eventualmente acontecia de não ter todos os personagens feitos, porque, como era uma série storyboard-driven, a gente não tinha previsão de tudo o que ia acontecer no storyboard. Às vezes Pablo fazia o storyboard e muitas vezes nem tinha o áudio ainda. Ele inventava o áudio depois. Era um processo bem dinâmico e eu acho que bem centrado nele. Eu considero ele a figura de criação mais importante do Além da Lenda. Depois a gente assistia o animatic, aí dava algum feedback e ele já ia fazendo umas revisões. Eu fazia

as decupagens a partir do animatic aprovado, eu saía dividindo o que é que tinha que ser feito ainda de personagem, prop e cenário, como eu tinha falado anteriormente. Aí passava para a produção de arte. O personagem ele ainda se desmembra mais: eu fazia a parte de conceito, fazia o turnaround dos personagens principais e Felipe fazia dos secundários. Felipe fazia todas as bibliotecas de personagem (olhos, bocas e mãos). Aí passávamos essas bibliotecas e esses turns pra Marquinhos rigar. Enquanto Felipe estava fazendo as bibliotecas, normalmente Marquinhos já estava rigando o personagem, ele que vetorizava e rigava. Enquanto Marquinhos estava finalizando essa parte de vetor a gente fazia props, pra poder depois ir pra line dos cenários. Aí normalmente quando o props ficavam prontos, a equipe de animação começava. Marquinhos dividia as cenas do animatic e passava pro animadores, eles abriam o arquivo de toon boom da cena e adicionavam os personagens, cenários e props. A maioria das cenas já tinha o áudio final na etapa de animação. Porém, aconteceu de algumas cenas serem animadas só com áudio-guia porque a dublagem na época não acontecia só na Viu, já que ainda não tínhamos estúdio próprio de gravação. Enquanto a arte estava sendo feita tinha a equipe de dublagem correndo em paralelo. Quando os animadores começavam as cenas era bem sentirem falta de algo da arte, seja um prop que não funcionou, ou um cenário. A gente ia fazendo esse o suporte da galera de animação em tempo real. Às vezes, eles tinham um pouco de dificuldade de desenho, aí a gente parava e desenhava junto alguma coisa no Toon Boom mesmo. Feito isso, fechava a cena, subia tudo no servidor e Marquinhos fazia a montagem. Era muito corrido, basicamente não teve revisão de animação, só feedbacks na hora em que a cena estava sendo feita. Na montagem Marquinhos fazia duas versões: uma versão com sete e outra com cinco minutos. Nós passamos num edital pra cinco minutos, mas a gente resolveu fazer os episódios com sete porque era um formato mais comercial, que encaixa melhor em algumas janelas da televisão. Daí seguia pra o “Mago” (Felipe de Andrade) fazer toda a parte de som. Ele gerava a trilha, equilibrava melhor o som dos áudios, etc. Depois eu acho que voltava pra Marquinhos pra ele fechar algo de edição. Depois era mandar pro pessoal do Funcultura, que tinha que receber sempre em determinados momentos. O cronograma foi bem baseado no que o Funcultura também pedia. Mas eu acho que como um grosso o workflow era esse.

(Feldhues, 2018)

Novamente, Marília nos descreve minúcias da produção, reforçando sua visão detalhada do processo. Percebemos também a quantidade de etapas que precisaram correr em paralelo, em função do curto tempo de pré-produção que a série teve (apenas 1 mês). Passamos então para a terceira pergunta.

Só deixando claro que o Pedrinho eu acompanhei menos o processo porque eu trabalhei só na execução e eu estava muito em casa. No caso do Pedrinho a gente já não teve mais o storyboard-driven. Do roteiro, passava pro storyboard, do board pra arte não teve tanta diferença assim, com exceção da etapa de decupagem, que ficou um pouco diferente porque a gente tinha necessidades diferentes pra esse projeto. O Além da Lenda foi feito assim: o projeto começou a rodar em janeiro e a equipe de animação já ia começar em fevereiro, então a gente não teve quase nada de pré-produção. O Pedrinho já foi o contrário: rolou atraso de verba de animação e a gente teve uma diferença de quase um ano desde o início do projeto até a equipe de animação começar. Então uma vez que a gente não tinha uma equipe de animação pra a gente estar fomentando de um jeito tão rápido como no Além da Lenda, a prioridade da decupagem mudou. Muitas vezes a pessoa responsável pela decupagem, preferiu priorizar tipo cenários, por exemplo. Daí passava pra equipe de animação, mas acabou que faltou bastante coisa de arte. Eu não sei se isso é importante tu botar no teu projeto, mas depois que eu terminei meu contrato no Pedrinho, continuou chegando volume de trabalho pra mim igual, como se eu não tivesse acabado. Aí no final percebemos que na verdade foi feita a decupagem de quase metade das coisas que tinham que ser feitas. A outra metade estava faltando. Isso desencadeou uma bola de neve meio que sem necessidade pro Pedrinho. Eu acho que em parte foi por conta da falta de feedback rápido, porque a animação ficou muito distante. No Além da Lenda, quando a gente errava, a gente já sentia rápido e corrigia. No Pedrinho a gente não teve esse feedback rápido então rolou um acúmulo de falhas. Na parte de animação, Pedrinho já teve um processo diferente no sentido das revisões. Houve tempo para os diretores solicitarem correções nas cenas. Foi utilizado o Syncsketch, aplicativo que permite fazer upload das cenas para que várias pessoas tenham acesso e permite fazer desenhos por cima dos vídeos, facilitando os feedbacks remotos. Mas eu acho que como um todo o processo não mudou radicalmente não. E aí tem etapa que ficou mais enxuta, talvez, tem etapa que ficou um pouco mais longa.

(Feldhues, 2018)

Marília já adiantou algumas das dificuldades enfrentadas durante o processo, mas ela ainda se aprofunda mais quando chegamos na quarta pergunta.

Vou começar pelo Além da Lenda. Houve muito problema de inexperiência, porque a equipe inteira era nova e a gente não sabia fazer. Eu considero que o tempo de produção foi mal planejado pelo fato de que ninguém ter feito nada de pré e a produção começar um mês depois, como se fosse uma pré de um episódio que já tem uma direção de arte, já tem os personagens feitos e tal. Eu considero isso uma bronca realmente. O fato de eu não saber como funcionava algumas coisas do cut-out, me fez gerar muitos personagens pontudos e quando passou pra animação isso atrapalhou demais. Por mais que tenham sido minimizados ao longo dos episódios, os erros foram acontecendo durante a série inteira. A gente também tinha falhas acontecendo um pouquinho em cada função, por exemplo: o storyboard era feito sem seguir à risca o model do personagem. Não tinha muito de estilo exigido, até porque tinha muita coisa sendo resolvida na etapa de storyboard. Mas o fato é que os personagens eram completamente diferentes do que estava no conceito. Isso resultou em alguns problemas: o personagem no storyboard muitas vezes estava numa proporção em relação ao cenário que não funcionava. Outras vezes o personagem fazia coisas com o corpo que saía completamente do rig, e o modelo de trabalho era o mesmo de Pedrinho, que era cheio de tweens, então não dá pra você quebrar muito o rig se você pensa a animação dentro desse aspecto. Aí acaba que o personagem fazia muitas coisas que não funcionavam na etapa de animação. As expressões também eram bem engraçadas, mas fugiam completamente de como era o personagem, então quando a gente ia pra arte, muitas vezes não conseguia manter uma expressão engraçada que tinha no board. Perdia muito quando ia pra arte porque a gente tinha que ficar pensando naquilo funcionando pra cut-out. A graça de algumas cenas caía pra caramba por conta do exagero de alguma expressão. A falta de uma direção de arte também não permitiu explorar muitas expressões para os personagens, por causa do tempo. Então, talvez, com uma direção mais fechada a gente poderia ter chegado em soluções que proporcionassem o mesmo efeito pretendido no storyboard. Mas a gente não tinha o tempo de chegar lá, não tinha base de estudo de direção de arte pra isso. Algumas coisas desse tipo ficaram a desejar. As bibliotecas, tanto pro Pedrinho quanto pro Além da Lenda, foram feitas de um jeito isolado. Era feita a biblioteca de olho, de boca, de mão, tudo separado. Quando, na verdade, quando você tem uma expressão vinda do board, aquela expressão funciona com o conjunto de olho, nariz e

boca. Como a gente fazia tudo separadinho, o que acontecia? A gente nunca chegava no que a expressão pedia realmente. Isso também era vetorizado de maneira isolada, e passava pra equipe de animação de um jeito isolado. Então a equipe de animação pegava o board, pegava a arte, via duas coisas completamente diferentes em um e outro, e ficava tentando interpretar qual que seria o olhinho que deveria usar, qual que seria a mãozinha que deveria usar, porque não estava exatamente ali. Aí muitas vezes o animador ia pra outro caminho de interpretação, perdendo também um pouquinho de expressão nesse caminho. Eu considero que assistir os boards, do Além da Lenda pelo menos, era muito mais divertido do que assistir o episódio final muitas vezes. Por conta dessa perda de piada e de flexibilidade de desenho que a gente ia tendo. A gente tá resolvendo isso agora no Além da Lenda filme, que já tem biblioteca de expressão. Tem muita coisa que já está diferente. Por sua vez, o board também não passava por revisão fechada. A revisão que tinha de board era basicamente uma revisão de roteiro, já que as decisões de roteiro estavam sendo tomadas naquele momento. A atenção da gente estava voltada pra narrativa de uma maneira mais ampla, e não pra narrativa no sentido de produção. Muitas vezes o storyboard precisa ser um material que vai dar todo o escopo de produção do episódio. A gente não tinha isso no Além da Lenda. Como existia essa preocupação maior com a narrativa, muitas vezes a gente tinha, por exemplo, o cenário era criado de um jeito, aí dentro do ambiente o personagem virava pra um lado e de repente surgia uma mesa ali (que não existia antes), depois o personagem fazia outra coisa e o ambiente se moldava à situação. Não existia uma construção de como os ambientes deveriam ser. Isso porque os aspectos de narrativa de maneira ampla estavam sendo priorizados, o board não estava sendo usado no sentido de que o escopo de produção vai ser tirado dali. Isso foi gerando também vários outros problemas como: geração de cenário grande, refação de cenário de um jeito absurdo porque a gente ia descobrindo como aquele cenário tinha que estar. E como um todo, a gente também estava fazendo tudo no Photoshop, inclusive os props no Photoshop, e eu considero isso uma falha de produção, porque os props vão pra animação e o animador não consegue mexer em como aquele prop vai estar. Normalmente era feito um desenho do prop, aí você não tinha vistas daquele prop. Isso também por conta do tempo de produção que no nosso modelo os props de um episódio tinham que ser todos finalizados uma semana, todos os cenários em outra semana, etc. Tivemos situações em que haviam mais de 30 cenários pra fazer em uma semana só, era surreal o tempo. No final das contas, todos

esses errinhos respondem a um erro maior que é todo o planejamento de tempo e tudo o que a série tinha que ter visando o orçamento que ela tinha. Aí eu acho que isso foi uma das falhas. No Pedrinho eu acho que alguns erros foram minimizados, os personagens são muito mais bem resolvidos pra cut-out, do que no Além da Lenda. As decupagens não funcionaram tão bem, realmente muita coisa deixou de ser feita. Em certa medida, o board não evoluiu, não passou a ficar mais dentro do model. Alguns errinhos persistiram, e outros foram sendo corrigidos.

(Feldhues, 2018)

Ao chegar na última pergunta, Marília tinha várias críticas em relação à melhora do processo de produção.

Acho que a melhora poderia ter sido muito melhor. Os aspectos de construção e design de personagem melhoraram bastante na questão de ele ser funcional pro cut-out. As revisões melhoraram, porque passaram a ter. Isso é um avanço e tanto. Mas eu acho que tiveram outros aspectos que retrocederam. Então como um todo eu não avalio uma melhora. Acho que o controle de board retrocedeu. Chegou a ponto de a gente ter boards sendo feitos com metade do tempo que o episódio tinha que ter e só depois é que todo mundo corre atrás de resolver como é que preenche o tempo. No geral, a revisão de animação melhorou, mas em todo o resto piorou. Entrou também uma etapa nova né, que foi a de roteiro, que eu acho que é um desafio novo saber como lidar com roteiro. Em certa medida, do roteiro pro board houveram alguns pontos de diálogo que não funcionaram tão bem. Algumas métricas não ficaram tão boas assim. Eu considero a narrativa do Além da Lenda, no sentido de história mais bem resolvida do que o Pedrinho. A gente continuou fazendo os props em Photoshop. Não tá no perfeito, mas a direção de arte de cenário melhorou muito, porque teve direção de arte de cenário. Teve um pouquinho mais de coerência de como são as cores e o estilo de arte funcionava melhor pro tempo que a gente tinha também. O Pedrinho ele usa mais uns tons mais chapados. O Além da Lenda usava muito gradiente que era difícil de acertar rápido. Mas, por exemplo, a quantidade de cenário feito não melhorou de uma série pra outra. Continuou sendo um número meio absurdo. Aí o personagem, por mais que tenha ficado legal, não foi muito bem pensado em relação aos contrastes, então o fato de ele não ter outline faz ele desaparecer em alguns cenários completamente. Acho que tinha que talvez ter passado mais tempo de direção de arte pra poder chegar nessas soluções.

(Feldhues, 2018)

5.6 Raoni Paulo

Raoni é animador, formado em Cinema de Animação na AESO. Foi colega de classe de Marcos França e Ulisses Brandão. Ele começou a trabalhar com animação durante a produção do curta-metragem de Pedrinho e a Chuteira da Sorte, e seguiu nos projetos seguintes, Além da Lenda e a série de Pedrinho e a Chuteira da Sorte na mesma função.

Ao ser perguntado sobre as etapas de produção de Além da Lenda, Raoni nos explica: *Começava com o roteiro, a gente teve que fazer umas adaptações no que havia sido aprovado no edital. Alisson fez um tipo de roteiro em que ele trabalhava o animatic com os meninos, enquanto ele fazia o roteiro ao mesmo tempo. Ele pegava a base do roteiro antigo e tirava um dia ou dois pra fazer o roteiro do episódio. Então todos os episódios basicamente foram isso: pegar a base do roteiro, juntar todo mundo, fazer o brainstorm, as ideias vinham e criava em cima disso o roteiro. Em seguida passava pro animatic, depois pra animação. Então Marquinhos pegava as cenas, fazia a montagem, e depois tinha o som, os efeitos sonoros e a dublagem. As dublagens foram sendo feitas em paralelo com todo o processo. Normalmente, o animatic era finalizado e se fazia a dublagem depois.*

(Paulo, 2018)

É possível notar que Raoni possui uma visão geral de todo o processo, mas não se aprofunda muito em nenhuma área. Na terceira pergunta ele responde:

Pedrinho tinha realmente um roteiro, depois de aprovado o roteiro, passava pro animatic. Eventualmente eles tinham liberdade pra fazer alterações, Marquinhos e Alisson ainda faziam umas correções, faziam a decupagem, dividiam as cenas, e passavam pros animadores. No decorrer das animações tinha revisões, feedbacks pra fazer. Depois de finalizar a animação, Marquinhos começava a edição. Em Pedrinho o áudio veio antes da animação. O único personagem que teve áudio inserido depois foi a chuteira. Então foi inserido depois porque o áudio em si da chuteira era uma sonoplastia que não tinha dublagem. O Mago (Felipe de Andrade) fez toda a parte de música, edição, montagem, correção de cor, etc. A única diferença do Além da Lenda pro Pedrinho basicamente foi a maneira que foram feitos o roteiro e o animatic.

(Paulo, 2018)

Nesse momento Raoni se confunde, pois a parte de correção de cor e Edição foi feita, na verdade, por Marcos França. Na quarta pergunta, Raoni pontua algumas dificuldades enfrentadas durante a produção de Além da Lenda.

O problema do Além da Lenda é que, do meu ponto de vista pelo menos, é que como as coisas foram feitas muito em cima da hora, muita coisa teve ser corrigida no decorrer da série. Às vezes a adição de uma coisa impactava em outra coisa lá na frente. Eu posso dar o exemplo do Vaqueiro e do chicote mesmo. O chicote não existia. Só que aí Pablo fez uma inserção do chicote sem considerar o roteiro. Aí o roteiro teve que se adaptar a isso porque já tinha passado. Em termos de animação, tinham só três animadores em Além da Lenda. Isso foi um problema. A interação dos três no começo foi meio complicada, no começo cada um animava de uma maneira e tal. Demorou pra conseguirmos estabelecer um padrão. Em Pedrinho tiveram uns problemas com roteiro. Porque eram três roteiristas, aí teve umas confusões de ideias. No episódio que tem uma roda de ratinho, era pra ter tirado a roda, mas teve uma confusão e acabou ficando. Com relação à animação, Pedrinho teve mais animadores, consequentemente teve mais disparidade de animação. De som, não teve problema, aparentemente. Acho que teve algumas falas que foram esquecidas, mas realmente isso foi muito pouco. Foi um pouco mais curto. Eu acho que o tempo de produção de som foi um pouco mais curto em Pedrinho do que de Além da Lenda. (Paulo, 2018)

Em relação à melhora no processo, Raoni também se mostrou otimista.

Sim, sim. Isso aí é inegável. Eu acho que em termos de animação ficou melhor porque a gente aprendeu mais coisa. Apesar de que eu acho o roteiro de Além da Lenda mais coerente, porque estava centralizado em Pablo. O resto, só melhorou. (Paulo, 2018)

5.7 Ulisses Brandão

Ulisses também é formado em Cinema de Animação pela AESO e é um dos sócios da Viu Cine.

Em Além da Lenda eu sou um dos criadores da série, então a minha participação começou desde o início. Quando lançou o edital, eu sentei com Marquinhos e com Erickson e a gente pensou num projeto que encaixasse no que o edital pedia. Depois Erickson ficou com a função mais de pesquisa, de trazer as informações, depois nós três formatamos, depois Marília entrou pra fazer os desenhos e a gente apresentou no edital. Depois que aprovou, aí eu participei um pouco mais, não exatamente como roteirista, porque não tinha roteiro propriamente dito, a gente criava direto no storyboard, o que foi até uma coisa diferente do usual, proposto por Alisson. Eu não participava diretamente desse processo de criação, mas depois passava por mim, e

pela equipe toda. Eu lembro de várias conversas pra entender como a série ia caminhar. O Além da Lenda que foi pro ar é muito diferente do Além da Lenda que a gente pensou inicialmente. O animatic original que a gente botou no edital é completamente diferente desse que tá no ar. A gente teve outras reuniões ao longo do processo pra poder se ajustar porque não tinha muito a ver com aquilo que a gente escreveu. Quando começou de fato a animação, que pessoal ficou mais imerso no trabalho mais técnico, eu não participei tanto. Fiquei de fato na minha função original que é a produção executiva. Na prática isso consiste em assinar muitos cheques e prestar contas, toda essa parte burocrática. Então eu me dediquei apenas a isso. Depois, com a série pronta, eu comecei a correr atrás de buscar canais, buscar parceiros, depois fizemos o livro, o aplicativo, etc. Já em Pedrinho eu posso dizer que participei muito mais do curta de 2015, eu sou um dos roteiristas. Pra série de Pedrinho a gente já tinha Erickson como roteirista fixo da casa e Bruno estava começando. Ele já tinha participado do Além da Lenda com algumas contribuições, então a gente já tinha um núcleo de roteiro. Então eu já não participei tanto. Eu me sinto roteirista também, mas eu não participo tanto do dia a dia porque eu não tenho tempo. Então eu passo as diretrizes, os meninos pegam e fazem por si, depois eu vou só acompanhando. No caso de Pedrinho eu acompanhei bem superficialmente, foi até uma falha minha. Eu não consegui estar mais imerso nisso, mas aí como tinha Marquinhos e Alisson supervisionando eu fiquei tranquilo em relação a esse ponto. Então no caso de Pedrinho, comparando com o Além da Lenda, minha participação no criativo foi muito menor. Já na produção executiva foi igual. Toda a parte burocrática foi igual.

(Brandão, 2018)

Ulisses já nos mostra uma visão ampla sobre o processo todo, e se aprofunda nos detalhes durante as respostas da segunda e terceira perguntas.

Depois que aprova, aí vem toda parte burocrática, eu digo que às vezes a melhor parte é escrever no edital. Depois que passa é um trabalho enorme, porque tem toda a questão burocrática da ANCINE, e tá cada vez pior. Quando passa toda essa burocracia o dinheiro cai na conta. Aí a partir daí é que a gente começa de fato. Apesar de termos feitos outros projetos de animação, eu considero que Além da Lenda foi nosso primeiro grande projeto, apesar de ser pequeno se você comparar com outras produções. Naquele momento era o nosso maior projeto. A gente tinha uma estrutura de três animadores e duas pessoas na arte, que era uma estrutura

gigantesca pro que a gente era acostumado. Depois que aprova, a gente tem que se adequar a tudo isso, então, nossa primeira etapa foi montar a equipe com o orçamento enxuto. A gente não teve muito juízo na cabeça, pegamos uma série que com 13 episódios de 5 minutos resolvemos aumentar pra 7 minutos. Ou seja, o dinheiro que já era pouco pra 5, a gente resolveu fazer 7. Diante disso a gente definiu a equipe, contratamos e cada um começou a atuar. Ela teve um processo criativo diferente. Normalmente a gente começa no roteiro, depois a gente vai pro animatic, o animatic já em paralelo com a arte, e depois começa a animação pra depois vir a montagem e entra a parte de som, e depois entra a parte de audiodescrição, legenda e libras. Além da Lenda não teve isso porque como não tinha exatamente a função do roteirista, a gente brinca que o roteirista escrevia depois o que estava no animatic, era só a função burocrática mesmo, não tinha o roteiro do ponto de vista criativo. A gente criava uma storyline, uma sinopse ampliada, e a partir dela a gente fazia o animatic. Então a gente tinha uma força criativa muito maior concentrada nessa função. Alisson ficava muito dentro dessa parte, ele gostava muito. Na época ele estava muito concentrado em storyboard, ainda está, na verdade. Depois dessa etapa a gente começava a animação de fato, mas como eram 13 episódios e o orçamento era muito curto, a gente não tinha como dar um espaço muito grande, então era basicamente a equipe acabando o storyboard hoje, e sei lá, segunda-feira já começava animar esse storyboard, era um prazo muito curto porque a gente tinha um intervalo muito pequeno de produção por causa do orçamento. Aí a animação atuava junto, parece loucura mas é verdade, com o storyboard e com a arte. Às vezes tinha uns probleminhas de entrega de arte por causa do prazo que tava muito em cima em relação ao processo de animação, então quando juntava isso virava um negócio meio doido, mas deu certo. A gente nem teve grandes problemas nesse sentido, a gente teve simultâneas as três etapas, com o storyboard começando um pouco antes só, mas foi muito perto um do outro. Quando a gente ia acabando de animar, já ia montando. Tivemos um prazo muito apertado pra entregar o material pronto, então a audiodescrição quase me mata, porque ficou um prazo muito curto mesmo. As etapas ficaram quase que uma produção industrial: acabava um, no outro dia começava outro, etc. Mas teve um lado bom, que foi o seguinte: a gente conseguiu entregar no prazo. A gente foi a única produção desse edital no Brasil que entregou no prazo. Inclusive eu falo isso porque quando eu estava na banca de outro projeto do Funcultura, tinha uma menina da Ancine que estava aqui. Aí eu falei que a gente

entregou dentro do prazo... Aí ela disse assim: vocês não só entregaram dentro do prazo, como foram os primeiros e únicos que entregaram no prazo de todo o edital. Então isso me deixa muito orgulhoso, porque como produção, a nossa filosofia é que a gente tem que entregar no prazo, porque é isso que vai tornar a gente respeitado no Brasil. Pra trabalhar com grandes canais, o prazo tem que ser inegociável. Nosso planejamento deu certo, apesar dos problemas. No Pedrinho a estrutura foi um pouco diferente porque a gente não recebeu o dinheiro de uma vez só como foi com o Além da Lenda. Pelo modelo de aprovação de Pedrinho, nós recebemos uma parte do dinheiro e depois tivemos que dar entrada na ANCINE pra receber o restante. Com a primeira parte do dinheiro, nós fizemos toda a parte de desenvolvimento: roteiro, pré-produção de arte e storyboard. Porém, houve um atraso muito grande do repasse da parte da ANCINE, que seria destinada à animação e pós-produção. Tivemos um hiato enorme entre a pré-produção e as etapas restantes. Apesar de não ter sido aquela correria do Além da Lenda, terminou sendo mais estressante e mais problemático. Houve um erro na produção de linha nessa primeira fase, que a gente demorou a identificar, aí durante a produção começamos a sentir falta de alguns props, alguns cenários, e aí foi bem complicado porque já não tínhamos mais orçamento para isso. A equipe já tinha acabado o serviço meses antes. Por sorte, como a gente tem uma estrutura contínua de projeto, temos um departamento de arte, então tivemos que parar a equipe pra ajudar em Pedrinho. Não acarretou num problema financeiro, mas influencia na qualidade do trabalho dos outros projetos. Se não fosse pelo hiato de quase um ano entre a pré e a animação, a gente provavelmente teria percebido antes de terminar o contrato da equipe de arte de Pedrinho. A equipe de produção de linha falhou nesse aspecto. A entrega de Pedrinho também está um pouco corrida porque o atraso ocasionado pelo hiato nos deixou com um prazo apertado de entrega pro canal. Então por isso que o Mago (Felipe Andrade) tá correndo pra a gente entregar. Pro som ficou corrido, mas tem uma parcela de culpa dele também porque a gente ia entregando e ele foi deixando um pouco, mas de qualquer forma já ficaria corrido mesmo. Mas o Mago segura a onda. Mesmo assim, não houve gargalo de produção, a gente conseguiu entregar com certa folga. O gargalo foi apenas pro som em relação à entrega do episódio pro canal. O filme do Além da Lenda já tá perto do que eu considero ideal: que é você ter junto, não exatamente ao mesmo tempo, a pré e a produção.

(Brandão, 2018)

Durante a entrevista, decidi pedir pra que Ulisses falasse um pouco sobre os editais em que as séries da Viu Cine foram aprovadas, uma vez que ele é quem costuma estar nas apresentações de defesa dos projetos.

Pedrinho, Iuri Udi e Zoopedia foram aprovados pelo mesmo edital do Funcultura, em anos diferentes. Mas o filme e o primeiro Além da Lenda são de outros editais. Nesse edital de Além da Lenda eu coloquei Além da Lenda temporada 2, e estou muito esperançoso que a gente consiga aprovar. No edital do filme, quase o mesmo edital, eu coloquei o filme do Chibamba, que eu também tenho muita esperança que passe. Aí vamos ver o que acontece.

(Brandão, 2018)

Na quarta pergunta, foi pedido que Ulisses se aprofundasse um pouco mais sobre as dificuldades das duas séries.

Eu acho que a dificuldade de Além da Lenda foi natural por ser o primeiro projeto maiorzinho. Todas as dificuldades vieram desse aspecto. Como não tínhamos tanta experiência em produção maior, a gente se atrapalhou um pouco. Se você comparar com outras produtoras que começaram, e a gente até ajudou uma delas inclusive, você vê que o nosso problema não era nada perto do problema deles. Então eu acho que são problemas naturais que a gente soube remediar muito bem. Mérito de Marquinhos, Alisson e Marília. Em Pedrinho eu acho que o problema não foi exatamente nosso. É um problema do Brasil, que a gente recebe uma parte do governo do estado e recebe outra parte dos recursos da ANCINE, do governo federal. Por burocracia deles a gente passa quase um ano entre um recurso e outro. Aí fica muito difícil manter uma produção contínua. Eu acho que a maior dificuldade de Pedrinho foi justamente isso: o fato da gente receber os recursos em momentos diferentes e muito longe um do outro. Acho que as maiores dificuldades foram essas: lidar com a parte dos recursos em Pedrinho, e em Além da Lenda se adaptar de fato a um produção maior.

Quando perguntado sobre exergar uma melhora na produção, Ulisses divide sua visão de forma parecida com Marília.

Eu separo em dois aspectos: do ponto de vista de animação, técnica, melhorou muito. Mas em termos de conteúdo narrativo eu acho que a gente não fez melhor. Coincidentemente, pra revisar pra Globo, eu assisti aos dois novamente. Vários episódios de Além da Lenda e vários episódios de Pedrinho, um logo depois do outro. Eu ainda acho que, do ponto de vista narrativo, Além da Lenda foi muito mais legal

do que Pedrinho. Não é que eu não goste de Pedrinho, acho uma boa série. Mas eu acho Além da Lenda melhor. Como projeto também eu gosto dos dois. Apesar de ter uma mesma faixa, eles dialogam com perfis diferentes de público. Mas ainda acho Além da Lenda uma série mais legal de assistir. Ela é mais engraçada, os personagens são mais divertidos, eu acho a estrutura melhor, narrativamente falando. Os episódios de Pedrinho parecem se arrastar mais, por serem maiores. Tem vários momentos que são dispensáveis do ponto de vista de fala de personagem. Narrativamente, a gente apanhou mais com Pedrinho. Em tese era pra Pedrinho já ser a melhora do que foi Além da Lenda. Mas não aconteceu isso. O que a gente entrega pro público em Pedrinho é pior do que o que a gente entrega com o Além da Lenda.

(Brandão, 2018)

Ao ser perguntado sobre o porquê dessa avaliação mais negativa sobre a narrativa de Pedrinho, Ulisses responde:

Eu acho que a gente não se adaptou bem aos 11 minutos. São episódios maiores, então você tem uma dificuldade maior. Uma coisa é contar uma história em 5 minutos que a gente esticou pra 7. A gente sentiu falta de contar mais coisa. Mas acho que a gente errou a mão nesses 11 minutos. Além disso faltou um pouco da mão da direção, do ponto de vista criativo, faltou exigir mais. Talvez o atraso tenha atrapalhado um pouco. Mas eu acho que o fato é que alguns dos episódios, a maioria, na verdade, não ficaram com um ritmo legal. Vários personagens ficaram abaixo, na minha opinião. Por exemplo, a Marta, que é uma personagem que eu gosto, mas é insuportavelmente chata na série. Tadeu também era um personagem que eu esperava muito, não correspondeu. Por outro lado, teve o Silvano, que eu gostei bastante e a dublagem ficou muito boa. O Washington galeroso também, eu adorei. Tem bons momentos, não é que a série é ruim, mas eu acho que ela entrega menos do que a gente poderia entregar. A gente é melhor do que aquilo que estamos entregando. Eu já falei pros roteiristas. A gente escreveu Pedrinho no final de 2016, então eles estão muito melhores do que aquilo, pode ver pelo filme. Comparando os dois é isso, eu acho que o Além da Lenda é melhor, é um projeto mais forte. Quando eu fui na Globo, depois que a gente entregou a primeira leva de episódios de Pedrinho e Além da Lenda, eles só falavam do Além da Lenda. Tudo bem que não era exatamente o público-alvo de Pedrinho. Porque ele também tem isso, como é muito ligado a futebol, você tem um recorte menor. Além da Lenda consegue abranger melhor porque você tem a Cumade

Fulozinha. Cumade Fulozinha é um personagem que dialoga com todo mundo. Um público mais velho e mais novo. Eu senti que o apego foi maior ao Além da Lenda, sabe? Eu acho que tá muito ligado a isso. Eu imagino que, tudo bem, Pedrinho vai ter mais tempo de exibição porque os episódios são maiores, mas eu tenho a ligeira impressão de que Além da Lenda vai ser mais comentado do que Pedrinho ao final do mês de Outubro. Eu acho que Pedrinho vai ter menos repercussão apesar do tempo de exposição maior, até pelo feedback que a gente recebe nas redes sociais, o Além da Lenda é muito forte e surpreende muita gente por ser diferente. Na época a gente pesquisou muita coisa sobre as lendas, e quase sempre as informações eram passadas com muita formalidade, muita idealização. O curupira é quase um herói de José Alencar, tipo aquele O Guarani. É muito certinho. Até o de Maurício de Souza mesmo, é muito certinho. Além da Lenda meio que quebra tudo isso: tá a Cumade Fulozinha tirando catôta num episódio, o Curupira é todo abestalhado, é tudo muito doido, não segue uma lógica comum. Eu acho que esse é o grande mérito da série, porque ela quebra tudo isso. É folclore? É, mas é completamente diferente, com muito mais humor. É muito mais essa relação dos personagens. Uma vez me perguntaram em uma sessão de Pitch se a questão de ser uma história sobre folclore brasileiro limitaria os personagens. E na verdade, quem respondeu foi Carla Francine, ela na hora fez uma defesa que eu nunca faria. Em linhas gerais, ela disse que os personagens são universais. Os dilemas que eles têm são universais, o nome e forma podem ser locais, brasileiros, mas a relação entre os personagens, a forma como eles agem, são universais. Então não tem porque uma criança, por exemplo, norueguesa não se identificar porque são dilemas universais. Ela conseguiu captar bem a essência do que é o Além da Lenda. O Curupira, os pés pra trás e o cabelo de fogo são brasileiros, mas se você pegar os dilemas dele, os poderes que ele tem, qualquer pessoa do mundo vai entender. Eu tenho recebido esses feedbacks muito bons em relação ao Além da Lenda. Nesse ano a gente tem buscado fortalecer o Além da Lenda: tem o livro, vai ter o game agora da Manifesto, e alguns brinquedinhos e algumas outras atividades que a gente vai fazer. Investimos também nas redes sociais, canal do YouTube, pra ter mais conteúdo. A gente estave na Fenelivro, chegou um menino que nos reconheceu por causa do nosso vídeo no Museu Cais do Sertão. Ou seja, dessas pequenas ações você começa a ter frutos. A ideia é que com a exposição na Globo, pra Pernambuco inteiro, e a gente tá negociando outras praças, eu vou pra João Pessoa, vou pra Natal, já falei com Alagoas, tô falando com Sergipe. Tô

conversando com a Nickelodeon também, eles ficaram bem interessados, só que tá com um desencontro de agendas, mas eu vou tentar oficializar isso de fato. Nosso problema hoje pro Além da Lenda é pouco conteúdo, porque os episódios são muito pequenos. Eu vou ver com a Globo a possibilidade de fazer mais um especial de meia hora pelo menos, alguma coisa. Se a gente conseguir aprovar a segunda temporada, com o filme, aí sim a gente vai ter um volume muito grande de coisa. Vamos ter aplicativo com game, livro, produtos, especial de meia hora, um filme longa-metragem, duas temporadas, aí teríamos uma coisa mais robusta do ponto de vista de comercial. Se eu tiver que fazer em qualquer outro edital eu vou fazer de 7 minutos, pra manter o padrão com o que já tem, mas aí vamos fazer no mínimo 26 episódios. Podendo ser 39. Aí a gente vai ter que encontrar outra configuração pra série, o que vai ser um dilema, mas a gente vai ter que encontrar. Aí pronto, o feedback tem sido muito bom. Eu até brinco que onde o Além da Lenda se inscreve, ele passa. A Manifesto games aprovou duas vezes, a gente aprovou. A gente só não aprovou no Funcultura desse ano porque tive que escolher um dos projetos, aí escolhi Iuri Udi.

Além de detalhar seus planos para o Além da Lenda e se aprofundar sobre a questão dos editais, Ulisses também conta sobre os planos para o futuro da Viu Cine.

Quando estávamos começando como estúdio tínhamos vários projetos: GIP, Zoopedia e vários outros. Hoje eu quero restringir ao máximo possível, não quero ficar como a Mr. Plot que tem um projeto, mas eu também não quero que a gente tenha 15 projetos. Porque se você tem 15 projetos, você termina não tendo nenhum, porque você não consegue dar a atenção que ele precisa. A gente hoje centraliza: Pedrinho, Além da Lenda e Iuri Udi. São os nossos 3 principais projetos. A gente acabou aprovando Zoopedia, que dialoga com um público mais novo, pré-escolar, os outros 3 são públicos um pouco mais velhos. Então a gente hoje tem os quatro projetos do próprios: Iuri Udi, Além da Lenda, Pedrinho e Zoopedia. Aí a gente também faz prestação de serviços pra Mr. Plot e outras produtoras. Mas não são projetos com a nossa assinatura. Aí é trabalhar pra ter mais temporadas desses 4 projetos próprios. Fazer filmes desses 4, sempre trabalhar a partir desses 4 projetos, essa é a nossa dinâmica pros próximos anos. Claro que pode ser que surja a oportunidade de criar um outro, não estamos fechados pra isso, mas a gente não quer no momento. A gente quer fazer os que a gente já tem na casa.

(Brandão, 2018)

5.8 Alisson Ricardo

Alisson é graduado em Comunicação Social pela UFPB, e possui mestrado em Design pela UFPE. Já foi professor do curso de Cinema de Animação da AESO, mas atualmente trabalha como freelancer em diversos projetos de animação, atuando como storyboarder, desenvolvedor visual, diretor, etc. Atualmente ele presta serviços para a empresa americana Chatrone.

Não sei que sina eu tenho que em todo projeto que alguém me chama pra fazer, na maior parte das vezes, é pra implementar algo novo dentro de algum lugar, dentro de algum estúdio ou abrir um estúdio, é sempre nessa pegada. Então acaba que o Além da Lenda foi o primeiro projeto de série da Viu. Teve o Zé Alegria e teve o curta do Pedrinho, mas o Além da Lenda foi o primeiro com uma equipe maior, com alguma coisa pra TV mesmo, pro edital da ANCINE. Eu entrei como diretor da série. O roteiro de Além da Lenda tinha problemas de produção, todos os personagens atuavam numa sala e ficavam lá conversando sentados. Além de ser um pouco trabalhoso de fazer rigging e manter todos os personagens na sala ao mesmo tempo, a gente não tinha prazo pra fazer. Os episódios estavam meio monótonos. Aí a gente implementou o desafio de fazer storyboard-driven, não usamos o roteiro original, até tentamos escrever de novo, mas não estava funcionando. Eu fiz o primeiro animatic, aí depois o Pablo foi fazendo o restante. Eu fazia a linha estrutural da história e junto com Pablo a gente ia desenvolvendo. Nos últimos episódios da temporada a gente precisou de um roteiro, então eu entrei um pouco nisso também: planejamento de roteiro, de storyboard, direção geral. Dentro da direção eu tive que fazer também a Produção de Linha, eu nem sabia que existia essa função. Dessa forma, acabei entrando um pouco nessa parte de gestão também. As planilhas que a gente usa lá na Viu foram todas criadas naquela época, eu programei tabelas, com a lógica de dividir o serviço que tinha pelo prazo. Comecei a pesquisar formas de calcular de uma maneira mais automatizada os dias úteis do ano e dividir as tarefas que tínhamos por esse tempo. Além disso fiz umas artes também. Acho que a sala do LH, alguns cenários e personagem. Também fiz direção de voz dos atores. Inclusive eu animei cena também, mas pouca coisa. A quantidade de gente disponível e capacitada pra animação aqui era pouca, sempre é um problema que a gente teve aqui. A equipe toda estava começando, a Marília também, era o primeiro projeto dela em animação. Pra quase todo mundo era a primeira vez, então tinha todo o trabalho de capacitar essa galera também. Mas aí era isso, por isso que a gente acumulou muita função, e até

por causa da verba também. Eu não lembro os valores, mas era baixa. A gente fez 13 episódios de 7 minutos. Era bem complicado pra fazer porque o orçamento era bem baixo. Aí depois teve um gap gigante de projetos. No meio disso eu ainda fazia muito freela, muita coisa pra Rovio (empresa que fez Angry Birds), pra outras empresas também fazia storyboard. Quando chegou Pedrinho eu já estava dividido em outros projetos, estava no Iuri Udi também. O Marquinhos oficialmente pegou a direção. Ele ficou acompanhando os roteiros e os storyboards, porque era na época que eu estava fazendo Iuri Udi, você estava no projeto também. Mas por outro lado, em Pedrinho, eu entrei mais diretamente na arte. Criei o design dos personagens, junto contigo né, você teve participação também fazendo os turn-arounds dos personagens. Então toda a parte de personagem foi comigo. A direção dos cenários, apesar de eu não ter executado, mas eu dei um caminho pro Gil, na época que ele estava. No começo eu estava acompanhando o trabalho dele, dando as coordenadas de direção de arte pros cenários. Depois eu fiz supervisão de animação durante o período todo e produção de linha do Pedrinho. Eu acompanhei algumas vozes também porque eu fiz a co-direção, dividindo com Marquinhos. As áreas que eu não pego mesmo, que em nenhum dos projetos eu toquei foi Rigging, apesar de que no Pedrinho eu desenvolvi um novo método de rigging, eu pesquisei e desenvolvi o modelo do rigging que Marcos utilizou nos personagens, mas eu não fiz o rigging de nenhum exatamente. E a pós produção é toda com Marcos. Todo o resto eu me meto um pouco.

(Ricardo, 2018)

Este primeiro depoimento de Alisson já reforça o fato de que, quanto menor a verba do projeto, mais funções os participantes precisam acumular. Como é de se esperar, os profissionais com mais experiência são os mais propensos a esse acúmulo, uma vez que eles carregam mais responsabilidades. Esse parece ser o caso de Alisson, especialmente no Além da Lenda. A seguir ele é perguntado sobre as etapas de produção da série.

Como a gente utilizou o método storyboard-driven, não seguimos o roteiro à risca. Então começamos por um outline. No início do projeto mesmo eu fiz umas fichas de personagem, quase como em jogo de RPG. Eu queria uns personagens mais cômicos, queria um pouco mais de profundidade nas características de comédia. Aí eu desenvolvi umas fichas que tinham defeitos, qualidades, qual era o poder especial do personagem, a motivação dele, etc. Com base nisso, decidimos que cada episódio apresentaria um personagem. Fizemos aquele modelo de chamar o nome dele e a partir daí mostrar como é que ele está na terapia e fazer uns flashbacks contando o

passado dele. A gente precisou mudar um pouco em alguns episódios: fizemos o andamento a partir do aconselhamento do LH, então a história era no presente, ao invés de flashbacks do passado. Resolvemos interligar alguns personagens, quando percebíamos que poderia haver alguma afinidade, por exemplo, a Cumade Fulozinha e o Curupira que eram os dois da floresta, e eram jovens. Decidimos que eles teriam uma relação: eles se conheciam e se estranhavam. A gente reforçou características de personalidade que eram ditas no livro do Câmara Cascudo, que é uma Enciclopédia de Folclore Brasileiro. Ele falava um pouco das lendas e a gente sempre puxava tirando uma brincadeira: o Boto era o conquistador e não conseguia pegar ninguém. Todos eles tinham um problema, tinham características maiores de personalidade e conflitos. A partir daí a gente fazia o outline, e começava a fazer o board. Era direto com miniaturas e rascunhos dos quadros, já era muito visual a coisa. A partir daí a gente mostrava pro pessoal, eu gostava de receber feedbacks da própria equipe pra que todos se engajassem na ideia, pra ver se estava engraçado, se estavam compreendendo a história, se tinha alguma sugestão do que a gente poderia melhorar. A gente fazia pelo menos uma rodada, uma interação, porque não dava pra fazer muito mais do que isso, o prazo estava bem apertado. A partir dessa interação a gente fazia a edição do animatic, tinha que ficar com 7 minutos. Aí já partia pra dividir (as cenas) e começar a animação. Em animação a gente dividiu as etapas, também porque a equipe teve uma curva de aprendizado. Todo projeto, exceto o Pedrinho que já estava com a equipe um pouco mais experiente, eu faço uma escala crescente de velocidade de produção. Então no Além da Lenda a gente começou com 2 ou foi 3 segundos por dia, e foi aumentando essa escala até chegar em 6. A equipe teve dificuldade no começo, era a Camila, o Andrew e o Raoni só. Eles tiveram dificuldade, principalmente a Camila que nunca tinha animado em Toon Boom, ela foi aprender Toon Boom ainda durante o processo. Infelizmente na época a gente estava aprendendo a fazer, o pessoal estava com uma dificuldade grande de entrega, aí eles não tinham revisão. Então não tinha supervisão de animação. Aí tem muitas falhas de animação, não tem uma qualidade como a gente gostaria, até por falta de experiência da equipe toda. Algumas ferramentas que utilizamos em Pedrinho, como o Syncsketch, ainda não estavam disponíveis. A programação das tabelas ainda estava no começo. Aí era esse o workflow, depois de animação entravam os efeitos. Algumas cenas a gente fazia em pós produção, entrava em After Effects com Marquinhos. Ah sim, antes disso tinha o som, a gente fazia o animatic já sonorizado,

toda a gravação de vozes era feita antes. O próprio Pablo, que era o Storyboarder, também era a voz de vários personagens. Aí fazia o sync labial, toda parte de sonoridade que servia de base também pro arquivo dos animadores. Depois na pós era montado no Premiere. A última parte era o delivery, que, pra quem trabalha com impressão, era quase um fechamento de arquivo, que é o material de entrega pro canal. É uma parte bem complicada, bem trabalhosa, extremamente técnica e difícil de fazer. A gente não imaginava que ia ser uma dor de cabeça tão grande, mas foi. E antes disso, antes do delivery ainda tinha a transcrição de libras que são exigências do canal. Ah sim, faltou também o som. O Mago lá, o Felipe Andrade, fez toda a parte sonora, toda a parte de música, a gente acompanhava, eu dava o briefing do que é que eu esperava em cada episódio, referências. Às vezes a gente montava um animatic com referências, aí todo esse pacote junto ia pra pós produção e pro delivery depois, na última parte. Acabei pulando a parte de arte. Geralmente a arte estava 1 ou 2 episódios na frente da animação. Então a gente decidiu fazer o rigging de personagem por episódio, por isso que a gente reduziu a quantidade de personagens. A cada episódio um personagem ser apresentado e no máximo um cenário ou dois, a gente deixava o mais simples possível. Reaproveitamento da sala do LH e tal, teve muita coisa do roteiro direcionada pra isso, e a arte nesse ponto aí era muita coisa de fazer o personagem do episódio e fazer os cenários que fossem necessários pra apresentar aquele personagem naquele contexto. Então quase não tinha reaproveitamento de cenários além da sala do LH. Era o único rigging que a gente conseguia aproveitar e ocasionalmente algumas coisas de árvores, ruas, mas na maior parte das vezes tinha que desenhar de novo. Aí passava pelo rigging, o Marquinhos tinha que fazer, e sempre assim muito colado um no outro, então do início ao fim não tivemos nenhuma etapa que estivesse muito adiantada em relação ao restante. Acho que a maior dor de cabeça toda foi cenário. O rigging dos personagens era obrigatório estar feito antes, e pelo menos a linha dos cenários, o contorno. A pintura dos cenários foi rolando e até depois da animação ainda tinha coisa pra terminar. Tinha muita coisa pra pintar e tudo, mas como já tinha pelo menos as linhas, a gente já sabia as proporções dos elementos, das mesas e tal. A gente tentava encaixar, mas não é a melhor solução, às vezes dá um desencaixe, é meio complicado, mas deu certo, a gente terminou. É isso, ele peca na qualidade. Quando a gente não tem um workflow ideal, perde um pouco o controle da qualidade, mas com um bom planejamento você consegue garantir a entrega.

(Ricardo, 2018)

É possível notar que Alisson possui um entendimento detalhado da produção, reforçando seu papel de diretor. Na terceira pergunta ele responde:

A produção do Pedrinho já foi um pouco mais organizada, até por questões maiores do que a gente. Infelizmente os prazos não eram muito grandes, mas por causa de um atraso da liberação da verba da ANCINE, que demorou mais de um ano, a gente acabou ganhando um tempo de produção que foi razoável. Um terço da verba foi usada na pré-produção, trabalhamos todos os personagens, os riggings nessa etapa. Já estávamos com um pouco mais de experiência também, o desenvolvimento dos personagens foi um pouco mais trabalhado, tinha um roteiro. Então a gente já estruturou um pouco melhor. Ainda assim ficou abaixo do que é o ideal de um workflow de produção internacional, de um workflow mais profissional, mas já foi melhor do que o Além da Lenda. Aí a gente fez toda arte, fez os cenários, até o final do projeto ainda tinham algumas coisas que a gente estava fazendo de arte, mas estava muito adiantado em relação à animação, então estava bem tranquilo. Os animadores já pegavam as cenas prontas, os riggings bem trabalhados, o que já facilitava um monte. Os animatics também já estavam prontos, já foi com o roteiro, não teve storyboard-driven. Por outro lado tinha a exigência de mais tempo, o tempo do episódio era maior, 13 episódios de 11 minutos, e outra dificuldade que a gente teve foi a equipe. Dos poucos animadores que trabalharam Além da Lenda, dois não estavam mais disponíveis depois desse hiato de um ano. A gente teve que buscar uma nova equipe, que eu tive que capacitar quase que do zero. Juntei alunos de uma oficina de apenas 1 semana que eu ministrei em dezembro no Portomídia. Desde a seleção dos alunos pra oficina eu escolhi os que já tinham uma vivência com alguma coisa After Effects ou outros programas similares que permitissem eu me aprofundar na animação. Eram 50 inscritos, dos quais 20 tiveram aula, dos quais 10 entregaram os exercícios, dos quais 8 foram selecionados pra produção, e que ficaram 7 ou 6. Aí ao longo do projeto juntou com você e com mais outros que tinham sido capacitados por fora, com visitas no estúdio ou capacitações online que eu estava fazendo como teste. Fizemos uma prestação de serviço para a série Bia Desenha, da Carnaval Filmes, que serviu para complementar a capacitação do pessoal. Foi uma semana de aula e mais 3 meses dessa prestação de serviço pra que eles pudessem ganhar experiência de vivenciar um estúdio, de trabalhar no dia a dia. Também trabalhamos numa escala crescente, a gente trabalhou de 2 segundos até 6 segundos por dia ao

longo dos 3 meses, pra que no Pedrinho a gente ficasse em 6 segundos por dia do início ao fim. Era uma equipe em que todos os animadores já tinham passado por algum projeto, no mínimo 6 episódios cada um. Foi possível fazer o Pedrinho do início ao fim nessa segunda-feira, sem maiores problemas. Em paralelo a isso teve o áudio. Essa já foi uma produção mais tranquila no total, já estavam mais experientes, os prazos estavam mais tranquilos, então ao longo do que a produção estava sendo feita, a pós também já começava porque já tinham todos os assets prontos, o Marcos já estava fazendo a pós enquanto estava acontecendo a animação. O Mago já estava fazendo o som assim que ele recebia os episódios, então já estava super adiantado. Quando terminou o prazo pra exibição da Globo agora em outubro, a gente tinha feito o plano de produção com 12 animadores, que depois viraram 13 porque entraram 2 estagiários no lugar de um dos animadores, e a gente conseguiu fazer a entrega sem maiores problemas, foi tranquilo até o final. O delivery também era menos exigente, não tinha transcrição de áudio. Eu acho que foi isso, não deu maiores problemas na produção não.

(Ricardo, 2018)

Graças a Alisson, em poucos meses foi possível formar muitos animadores, de forma a garantir a entrega de Pedrinho sem muitos problemas durante a etapa da animação. Isso foi uma contribuição considerável, não só para a Viu Cine, mas também para a cena de animação no estado, uma vez que depois de Pedrinho, esses profissionais saíram capacitados para trabalhar em projetos de outras produtoras. Quando perguntado sobre as dificuldades enfrentadas, Alisson nos responde:

A maior delas ainda é a carência de profissionais na região. A gente tinha poucos profissionais, foi difícil superar isso, mas foi um desafio muito recompensador. Acaba que a gente conseguiu gerar novos animadores, foi um desafio que outros estúdios da região tiveram, e a gente conseguiu resolver de uma maneira legal, que acabou gerando outras possibilidades. Inclusive abriu os olhos de novos estúdios se instalarem na região. Uma coisa das coisas que a Chatrone visualizou como possibilidade de instalação do estúdio aqui era justamente porque a gente conseguiu resolver esse problema. Eles viram que tinha um potencial de crescimento aqui. Outra coisa é que o planejamento e o modelo de negócio dos estúdios ainda estão muito voltados pros editais, e acaba que é muito imprevisível, entram projetos pra fazer com o prazo apertado, o workflow não é muito planejado. Então essa falta de planejamento, do modelo de negócio do estúdio ser mais direcionado à qualidade pra

parceria com os canais acaba que compromete um pouco, a gente fica meio apertado ali e faz o que dá. Mas foi desafiador, foi bom, aprendemos muito durante o processo. A gente tentou o melhor possível dentro do que podíamos. Acabamos ganhando destaque na região e a Viu Cine vem ganhando outros editais. A gente não se inscreve em premiações, não tem nada disso, mas passar em outros editais com folga já é um indicativo de sucesso. Desde 2014 a Viu Cine vem passando em todos os editais que se inscreve. Então é um referencial bom de sucesso pra equipe.

(Ricardo, 2018)

Alisson se mostrou otimista em relação à melhora no processo de produção de Pedrinho em relação ao Além da Lenda.

Sim. Pela experiência que a gente foi pegando e também por essas adversidades, que acabaram se revertendo em maior prazo, maiores orçamentos, ele todo foi melhor. Foi mais desafiador porque era uma equipe maior, e pela capacitação lá do início, mas a gente pulou de 3 animadores pra 13 numa produção, e com um prazo muito maior, com roteiro, com toda uma estrutura de trabalho que foi muito mais interessante, mais tranquila pra fazer. Então a gente aprendeu muito, e continua aprendendo, graças a tudo o que aprendi no Pedrinho, eu já evolui depois disso. Hoje em dia eu tô fazendo projetos pra Chatrone, então é um processo de crescimento constante e cada vez com maiores exigências. Hoje em dia a própria Viu Cine também está com o longa do Além da Lenda, as exigências vão aumentando e tornando outros desafios possíveis de acontecer. Antes era o simples fato de existir a série, era meio binário a existência ou não existência da série, e hoje em dia é a existência com cada vez mais qualidade. Então os projetos que a gente vem fazendo lá, a prestação de serviço pra Mr. Plot, etc. Hoje eu não estou mais na Viu Cine, mas eu acompanho o que o pessoal vai fazendo e sempre a exigência de qualidade vem crescendo. Mr. Plot é um cliente que foi conquistado por causa desse sucesso e dessa evolução que a Viu Cine teve. Eles tem uma exigência maior de qualidade, e o longa do Além da Lenda também. A gente vê que o crescimento de qualidade dos profissionais foi visível ao longo do projeto. Cada um aprendeu muito mais e percebeu evolução na própria qualidade do trabalho. Aí foi isso, foi mais eficiente, no final das contas, e com mais qualidade.

(Ricardo, 2018)

5.9 Análise das entrevistas

A primeira pergunta feita se refere às funções de responsabilidade de cada profissional. Como esperado, desde a elaboração do roteiro de entrevistas, foi possível identificar o acúmulo de funções em alguns profissionais. Destacamos Alisson Ricardo (que tinha como função primária a Direção), Marília Feldhues (oficialmente Diretora de Arte) e Marcos França (oficialmente Diretor), que acumularam mais de três funções.

Nome	Função/ Funções
Erickson	Criador; Roteirista
Marcos	Criador; Diretor; Diretor de animação; Produtor de Linha; Rigger; Editor de Vídeo
Pablo	Storyboarder; Artista de Voz
Bruno	Roteirista
Marília	Diretora de Arte; Produtora de Linha (de arte); Designer de personagem; Designer de props; Designer de Cenários
Raoni	Animador
Ulisses	Criador; Produtor Executivo
Alisson	Diretor; Produtor de Linha; Diretor de Voz; Designer de personagem; Designer de cenários; Storyboarder

Tabela 1 – Relação entre os profissionais e suas funções

Pode-se afirmar que o perfil desses profissionais é mais experiente. Apesar de ser o primeiro projeto de série dos três, são profissionais que já estavam inseridos no mercado há mais tempo. Marília já trabalhou no mercado de jogos e de ilustração, Marcos já havia dirigido o curta de *Pedrinho e a chuteira da sorte* e trabalhado na *Turma do Zé Alegria*, e Alisson já tinha participado da produção do longa-metragem de animação *Até que a Sbornia nos Separe*, de Otto Guerra, como animador.

O acúmulo de funções reforça a questão do orçamento apertado, citada anteriormente por Brandão (2017), mas também nos trás outra interpretação: a falta de profissionais qualificados para a realização das tarefas. Quando não há orçamento nem tempo para capacitar novos profissionais, parece lógico que os profissionais mais experientes precisem tomar para si mais de uma função, a fim de cumprir os cronogramas estabelecidos.

As perguntas 02 e 03 dizem respeito à visão da equipe sobre as etapas do processo como um todo, buscando estabelecer uma comparação entre a produção das duas séries que estão sendo estudadas. Em quase todas as entrevistas, foi dito que *Além da Lenda* usou um método incomum no mercado brasileiro para contar a história: o storyboard-driven, no qual a história é criada durante a execução do storyboard. Esperava-se que a coluna roteiro não

tivesse nenhuma marcação, indicando a inexistência da etapa, contudo, a escolha do método Storyboard-driven foi usada como uma forma de revisar o roteiro sem prejudicar o cronograma, uma vez que se o roteiro tivesse que ser reformulado de maneira tradicional, o tempo de produção perdido seria bem maior. Por causa disso, podemos notar que muitos colaboradores citam a etapa de escrita do roteiro durante a entrevista.

	Etapas de produção (Além da Lenda)								
	Pré-produção					Produção	Pós-produção		
	Ideia	Roteiro	Arte (Props, Personagens, Rigs, Cenários)	Gravação de voz	Storyboard /Animatic	Animação	Edição de Vídeo	Montagem	Som
Erickson	x	x	x	x	x	x		x	
Marcos	x	x	x		x	x	x	x	x
Pablo	x		x	x	x	x			
Bruno	x	x	x		x	x			x
Marília	x	x	x	x	x	x		x	x
Raoni		x		x	x	x		x	x
Ulisses	x		x		x	x		x	x
Alisson	x		x	x	x	x	x	x	x

Tabela 2 – Relação entre os profissionais e as etapas de produção listadas pelos mesmos

As tabelas 02 e 03 acabam sendo muito similares, e a partir delas podemos afirmar que existe um entendimento geral da equipe sobre as etapas maiores: Pré-produção, Produção e Pós-produção. Alguns entrevistados se esqueceram de citar uma ou outra etapa mais específica, porém, mesmo assim, acredita-se que a compreensão da produção em geral não se prejudica. Também percebemos que, naturalmente, os profissionais que assumem papel de diretores possuem a visão mais detalhada das etapas, novamente destacamos Marília, Alisson e Marcos nesses papéis.

	Etapas de produção (Pedrinho e a chuteira da sorte)								
	Pré-produção					Produção	Pós-produção		
	Ideia	Roteiro	Arte (Props, Personagens, Rigs, Cenários)	Gravação de voz	Storyboard /Animatic	Animação	Edição de Vídeo	Montagem	Som
Erickson	x	x	x	x	x	x		x	
Marcos	x	x	x		x	x	x	x	x
Pablo	x	x	x	x	x	x			
Bruno	x	x	x		x	x			x
Marília	x	x	x	x	x	x		x	x
Raoni		x		x	x	x		x	x

Ulisses	x		x		x	x		x	x
Alisson	x		x	x	x	x	x	x	x

Tabela 3 – Relação entre os profissionais e as etapas de produção listadas pelos mesmos

A partir das entrevistas, juntamente com as duas tabelas, foi possível criar o seguinte diagrama, baseado na estrutura proposta por Brandão (2017):

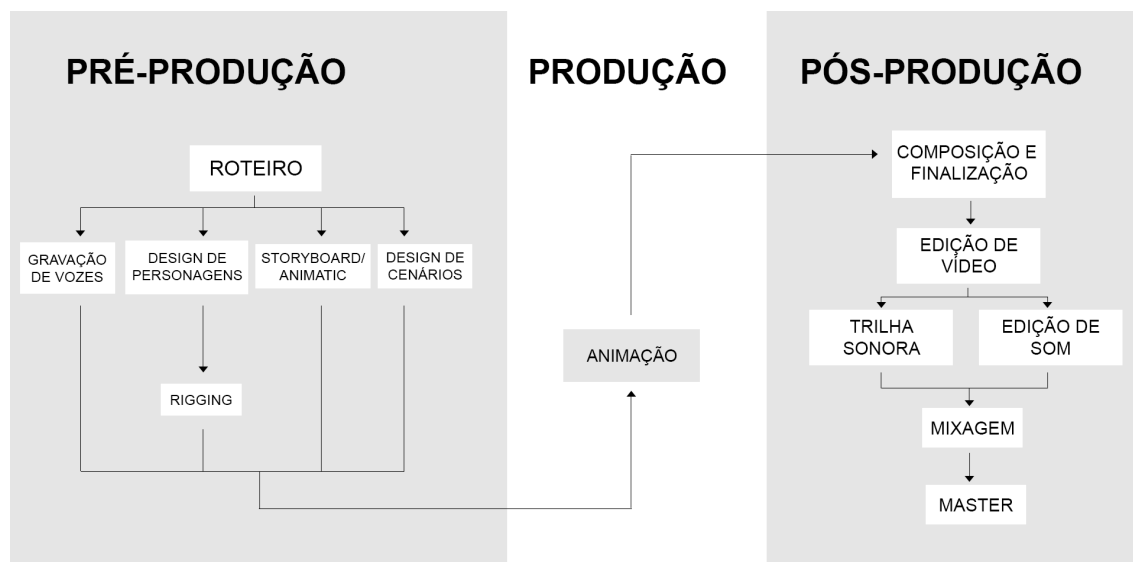


Figura 21 – Gráfico de produção das séries da Viu Cine

Como é possível observar na imagem, há grande semelhança com a estrutura de Brandão (2017), porém, encontram-se divergências na parte de pré-produção. Primeiramente, não existe a etapa de Setup, isto acontece não só pela falta de tempo, mas também pela falta de orçamento para contratar um profissional específico para esta função.

Também pode-se notar que as etapas de gravação de vozes, design de personagem, design de cenários, storyboard e animatic se encontram em paralelo. É interessante explicitarmos que, tanto em *Pedrinho e a chuteira da sorte*, quanto em *Além da Lenda*, os storyboards já criam diretamente o animatic, temporizando as cenas à medida que fazem os esboços, graças ao recurso de Linha do Tempo existente no software Photoshop. Dessa forma, não existe uma etapa em que o storyboard é feito de forma estática. O design de cenários, por sua vez, não está hierarquizado como dependente do Animatic, o que dificulta a previsão de quantos cenários precisarão ser feitos, consequentemente, fica complicado de estimar o tempo e o orçamento relacionado à produção de cenários. Este fator aumenta as chances de faltar orçamento para produção dos cenários, o que, de fato, aconteceu na produção de *Pedrinho*.

A pergunta 04 se refere às dificuldades enfrentadas durante a produção de cada série. Nesse ponto, podemos identificar diferenças importantes entre cada produção: enquanto *Além*

da Lenda sofreu muito com os erros decorrentes da inexperiência da equipe, *Pedrinho e a chuteira da sorte*, por sua vez, sofreu mais com o atraso da verba de animação.

Em *Além da Lenda*, como já foi explicado anteriormente, a falta de experiência da equipe resultou em: problemas no planejamento do cronograma, um roteiro inadequado ao formato de série, problemas de proporção entre personagens e cenários no storyboard, dificuldade de manter um estilo único de animação, poucas revisões de animação, entre outros. Porém, todos esses problemas conseguiram ser contornados ou solucionados a fim de que os prazos fossem cumpridos.

Nome	Dificuldades em Além da Lenda	Dificuldades em Pedrinho
Erickson	Falta de experiência;	Falta de experiência;
Marcos	Gravar vozes depois de finalizar o storyboard; Pouco tempo de pré-produção; Adaptação do roteiro para o formato storyboard-driven; O acúmulo de funções não permitiu revisão das animações;	Atraso na verba de animação; Problemas na decupagem impactaram a equipe de arte;
Pablo	Falta de experiência; Storyboard criou muitos cenários, impactando a equipe de arte; Trabalhar com o storyboard-driven	Problemas para uniformizar o roteiro;
Bruno	Falta de experiência;	Atraso na verba de animação;
Marília	Falta de experiência; Cronograma mal-planejado; Pouco tempo de pré-produção; Storyboard feito sem seguir proporção dos personagens; Exagero das expressões no Storyboard não conseguia ser reproduzido na animação; Storyboard feito com foco na narrativa criava muitos props e cenários, impactando equipe de arte;	Atraso na verba de animação; Decupagem incompleta, que demorou a ser percebida por causa do atraso da animação;
Raoni	Cronograma mal-planejado; Storyboard feito com foco na narrativa criava muitos props e cenários, impactando equipe de arte; Poucos animadores;	Problemas para uniformizar o roteiro; Dificuldade de uniformizar o estilo de animação;

	Dificuldade de uniformizar o estilo de animação;	
Ulisses	Falta de experiência;	Atraso na verba de animação;
Alisson	Falta de experiência; Carência de profissionais qualificados;	Carência de profissionais qualificados; Modelo de negócio do estúdio muito dependente de editais; Atraso na verba de animação;

Tabela 4 – Relação entre os profissionais e as dificuldades listadas pelos mesmos

Em *Pedrinho e a chuteira da sorte*, o excesso de tempo entre uma etapa e outra foi o fator que mais prejudicou a produção, afetando também, a equipe de arte. Porém, esse problema possibilitou a capacitação de 12 novos profissionais no mercado, o que é uma grande contribuição para a animação de Pernambuco.

A pergunta 05 procura identificar os pontos de melhoria entre uma produção e outra. A maioria dos entrevistados sinaliza que houve, sim, uma melhora no geral, mas muitos deles também pontuam que esperavam que houvesse uma melhora mais significativa. A melhora na qualidade técnica da animação de *Pedrinho* é apontada por muitos deles, até porque foi possível fazer revisões nas cenas. Porém, a história de *Além da Lenda* ainda é considerada melhor.

Nome	Houve melhora?
Erickson	Sim;
Marcos	Sim, mas ainda tem muito o que melhorar na pré-produção;
Pablo	Sim, melhorou o processo e a qualidade final;
Bruno	Sim;
Marília	Melhorou alguns aspectos como qualidade da animação, direção de arte dos cenários e design de personagens mais funcional para o 2D cut-out. Revisão dos storyboards piorou, e acha que a história de <i>Além da Lenda</i> ficou mais bem resolvida;
Raoni	Animação melhorou, mas o roteiro não;
Ulisses	Aspectos técnicos melhoraram, mas o conteúdo narrativo não;
Alisson	Sim;

Tabela 5 – Relação entre os profissionais e a percepção de melhora no processo

Não é possível afirmar as razões pelas quais o conteúdo narrativo de *Além da Lenda* foi considerado o melhor, mas é possível apontar algumas diferenças entre os dois: no caso de *Além da Lenda* temos o foco da narrativa no storyboard, uma história totalmente original, além de episódios com menor duração. Em *Pedrinho e a chuteira da sorte* os episódios possuem maior duração, foram escritos por três pessoas diferentes e trata-se de uma adaptação de livro paradidático. Brandão (2018) acredita que, dentre alguns outros fatores, um dos problemas

relacionados aos roteiros de Pedrinho foi a adaptação dos roteiristas para escrever 11 minutos de história.

Eu acho que a gente não se adaptou bem aos 11 minutos. São episódios maiores, então você tem uma dificuldade maior. Uma coisa é você contar uma história em 5 minutos que a gente esticou pra 7. A gente sentiu falta de querer contar mais coisa. Outra coisa é você ter 11 minutos, aí eu acho que a gente errou a mão um pouco nisso. Além disso eu acho que faltou um pouco da mão da direção, do ponto de vista criativo. Acho que faltou exigir mais. Talvez o delay tenha atrapalhado um pouco. Porque você faz o roteiro e o storyboard e oito meses depois você vai animar. Pode ser que isso tenha atrapalhado, ainda não tive esse diagnóstico.
(Ulisses Brandão, p.113, 2018)

Ao final das entrevistas, foi possível ter uma visão mais clara das etapas de produção de uma série em Pernambuco, além de notar a semelhança entre o modelo descrito por Brandão (2017) e o que foi feito na Viu Cine. É interessante salientar que o gráfico de Brandão só foi publicado em 2017, o que nos mostra que nenhum dos profissionais da Viu Cine teve acesso a esse gráfico durante a produção de *Além da Lenda*, nem no começo da produção de *Pedrinho e a chuteira da sorte*. Com base nisso, podemos aferir que, apesar da semelhança de organização, a Viu Cine construiu seu processo a partir das experiências prévias dos profissionais da própria equipe. Os entrevistados, inclusive, estão sempre apontando pontos de melhoria no próprio processo. Quando perguntados sobre as dificuldades e sobre as melhoras, eles reconhecem as tomadas de decisões incorretas e apontam soluções para alcançar níveis de qualidade cada vez maiores.

Eu ainda acredito que a gente tem que melhorar muita coisa na pré-produção. Tem que afinar bem melhor. Eu acho que é o que a gente tá fazendo agora também. A organização e a quantidade de coisas que precisam ter de fato pra que a animação flua bem mais tranquila. Acho que... conseguir ver melhor como recortar os cenários, não deixar escapar nenhum cenário, nenhum objeto, pra não ser feito depois. Ou pelo menos o mínimo possível. E antes a gente não conseguia pensar, por falta de experiência, lógico, pensar muito bem como seria o design do personagem voltado pra animação. Hoje eu acho que a gente já melhorou muito nisso. Sabe? Em ver como... que mãos a gente usa, por exemplo, que mãos a gente vai colocar na biblioteca pra que seja realmente funcional, que bocas vão funcionar... Uma coisa que a gente viu em Pedrinho é que determinado tipo de boca que a gente usou lá não funciona. A gente já vai evitar. Então é sempre uma melhora. A gente sempre vê

coisas que precisam ser melhoradas e a gente vai sempre aperfeiçoando. A gente nunca volta atrás no erro, sabe?

(Marcos França, p.75, 2018)

Grande parte do aprendizado adquirido pela equipe precisou ser baseado em métodos de tentativa e erro. Porém, à medida que se divulgam mais informações como o gráfico de Brandão (2017), tanto a Viu Cine como outras produtoras locais começam a ter embasamento para adaptar os processos à sua realidade. No contexto da produção de séries 2D, o gráfico que é trazido no capítulo 3 se encontra muito próximo do ideal e das práticas comuns no mercado. Contudo, cada produção e cada estúdio possuem suas particularidades e por isso é importante ter em mente que o gráfico deve servir como guia, nunca como regra absoluta.

Acreditamos ter acertado na escolha da entrevista semi-estruturada como fonte de coleta de dados, pois, ao deixarmos entrevistador e entrevistados livres para discorrerem sobre os assuntos que achassem relevantes no momento, foi possível uma fluência maior sobre o processo. Algumas vezes as perguntas se atropelaram, quando perguntados sobre as etapas, muitos entrevistados já começavam a falar sobre as dificuldades, o que não prejudicou o entendimento das entrevistas, mas serviu para ressaltar como algumas coisas não conseguem ser dissociadas facilmente: a produção de uma animação é um processo cheio de dificuldades e a forma como cada profissional, cada equipe, cada estúdio terá que enfrentá-las é única e tem muito para nos ensinar.

A partir das entrevistas e dos estudos feitos nos capítulos anteriores, podemos traçar algumas boas práticas a serem seguidas pelas produtoras durante a produção de uma série de animação 2D:

1. sempre investir bastante tempo e, quando possível, orçamento, na etapa de Pré-Produção, pois é nela que se tomam as decisões mais importantes e que terão impacto em toda a produção;
2. quando se tem tempo, capacitar uma nova equipe pode ser uma solução interessante, financeiramente, para a empresa, e traz benefícios para o mercado como um todo;
3. em um cenário em que a mão de obra é escassa, é interessante contratar profissionais que consigam executar diferentes funções em mais de uma etapa dos projetos como, por exemplo, um designer de cenários que também atua como animador, ou um roteirista que também é dublador. Perfis como estes conseguem se manter mais tempo dentro de uma mesma produção e poupam o tempo da

produtora ter que buscar mais profissionais que passariam pouco tempo na empresa;

4. valorizar a organização e honrar os cronogramas;
5. procurar maneiras de diversificar a renda, para garantir o fluxo de caixa;
6. entender o storyboard como a principal ferramenta de decupagem, é nele que serão definidos a quantidade de cenários, props e cenas de cada episódio;
7. estar aberto para reconhecer os erros e corrigí-los quando houver tempo-hábil;

Além disso, ao longo desta pesquisa, podemos entender como os designers possuem um enorme leque de possíveis atuações nesse mercado, sobretudo quando falamos da importância de profissionais com múltiplas habilidades. O perfil multidisciplinar do Design permite isso e as combinações podem ser as mais diversas, a depender apenas da afinidade do profissional com as etapas de produção.

Ao final deste capítulo, entende-se como atingidos os objetivos geral e específicos de nossa pesquisa. Complementar o conhecimento de profissionais que aspirem entrar no mercado (ou que já estão no mesmo, mas possuem dificuldade de encontrar conteúdo) e estabelecer boas práticas para as produtoras com base na pesquisa e nas entrevistas realizadas. Além disso, foi possível documentar o processo de produção das duas séries da Viu Cine, contribuindo com a história da animação no estado.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O início deste projeto se deu com a percepção do crescimento do mercado de séries de animação 2D no Brasil, a qual já estava sendo estudada por outros autores como Mendes (2014), Nesteriuk (2011), Buccini(2017) e Marcheti (2017). Após estabelecer um panorama geral do mercado brasileiro, foram resgatados alguns marcos da história da animação com ajuda dos autores já citados, a fim de proporcionar um melhor entendimento dos fatos ocorridos até a contemporaneidade. Posteriormente, foi explicitada a breve história da Viu Cine e das duas séries que se tornaram objeto de estudo deste trabalho: *Além da Lenda* e *Pedrinho e a chuteira da sorte*.

Para compreender melhor o processo de produção de séries no Brasil, foi estudado o diagrama proposto por Brandão (2017), bem como todas as etapas que ele descreve, os problemas recorrentes no mercado brasileiro, entre outros. A partir de um processo de imersão e de entrevistas semi-estruturadas, foram obtidos dados para estabelecer algumas comparações entre os objetos de estudo desta pesquisa. Durante as entrevistas foi possível reconhecer muitos pontos já descritos por Brandão (2017) inseridos no cotidiano da empresa, e adaptados conforme as necessidades do estúdio.

Ao mesmo tempo, este projeto nos mostra alguns passos dados pela Viu Cine como contribuição para o mercado: a finalização de duas séries pernambucanas, que contribui para a história do estado e a formação de mão de obra. Apesar de ter sido um processo de formação ocorrido em decorrência de uma necessidade específica do estúdio, ele reforça a carência de cursos de animação no estado e nos mostra que um primeiro passo para sanar esse problema é começar a propor cursos livres, focados em necessidades das produções atuais. O aprofundamento sobre os desafios do ensino de animação no estado pode se tornar um desdobramento desta pesquisa.

Muitas questões ainda são deixadas em aberto, o que permite alguns alguns desdobramentos a partir deste assunto. Por exemplo, em se tratando do mercado pernambucano, ainda não se sabe, exatamente, que tipo de formação deve se investir para estabelecer no estado mais profissionais que atendam à demanda. O bom desempenho da capacitação feita pela Viu Cine aponta para um possível sucesso de cursos livres focados nas necessidades do mercado, como aprender a utilizar o Toon Boom Harmony. Porém, também existe a carência de profissionais em outras funções como storyboard, roteiro, gestão etc. Por isso, não podemos afirmar qual seria a melhor solução, especialmente a longo prazo. Também fica o questionamento sobre a formação dos animadores atuantes no mercado, sabemos que muitos tem formação autodidata, mas como aconteceu esse aprendizado? Quais fontes eles

costumam buscar? Será que tiveram algum mentor nesse processo? Desvendar esses caminhos pode ser uma nova etapa de pesquisa a seguir.

Apesar de todas as dificuldades, Pernambuco possui um grande potencial de crescimento na área de animação, tanto na qualidade quanto na quantidade de produções. Esperamos poder contribuir com nosso trabalho, do ponto de vista da documentação do processo de produção das primeiras séries do estado. Além disso, espera-se que este trabalho possa servir como guia para muitos profissionais, e que os mesmos encontrem os caminhos mais adequados para as suas necessidades, contribuindo assim para o crescimento da indústria da animação em todo o Brasil.

Para finalizar, sabemos que o caminho a percorrer é longo e cheio de dificuldades. Incertezas políticas também podem ter grande impacto nesse mercado, o qual, ainda, é muito dependente de financiamento do governo. É preciso perceber a importância do Ministério da Cultura, da ANCINE, de editais como o Funcultura, pois eles ainda são as engrenagens principais que movimentam o mercado audiovisual, em especial as produções de séries de animação, sem eles, corre-se o risco de todo o trabalho, conhecimento e expertise desenvolvidos até aqui, se transformem em uma história para ser contada e vivida por personagens diferentes de nós.

REFERÊNCIAS

- ANCINE. **“Uma história de amor e fúria” vence festival de animação de Annecy, na França.** 17 jun. 2013. Disponível em: <<http://www.ancine.gov.br/sala-imprensa/noticias/uma-hist-ria-de-amor-e-f-ria-vence-festival-de-anima-o-de-annecy-na-fran>> Acesso em: 29 ago. 2017.
- ANCINE. **“O menino e o mundo” vence Festival de Annecy, na França.** 16 jun. 2014. Disponível em: <<http://www.ancine.gov.br/sala-imprensa/noticias/o-menino-e-o-mundo-vence-festival-de-annecy-na-fran>> Acesso em 29 ago. 2017.
- ANCINE. **Fundo Setorial Audiovisual.** Disponível em: <<https://fsa.ancine.gov.br/?q=o-que-e-fsa/introducao>> Acesso em 29 ago. 2017.
- ANIMATION MAGAZINE. **Chatrone to Open Premiere Brazilian Animation Studio in Recife.** 29 mai. 2018. Disponível em: <<http://www.animationmagazine.net/tv/chatrone-to-open-premiere-brazilian-animation-studio-in-recife/>> Acesso em 26 nov. 2018.
- ANNECY. **History.** Disponível em: <<http://www.annecy.org/about/history>> Acesso em 29 ago. 2017.
- ARAGÃO, Isabella Ribeiro. **A dimensão gráfica do cinema: uma proposta de classificação de suas configurações.** Dissertação (Mestrado em Design). Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2006.
- BANCROFT, Tom. **Creating characters with personality.** New York: Watson-Guption Publications, 2006.
- BRANDÃO, Jonas. **Caminhos para a produção de séries.** Out. 2017. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0BxoSuHz-Qvq7QTg5OGw2Z0VkMEU/view>> Acesso em 20 nov. 2018.
- BOMFIM, Gustavo. **Sobre a Possibilidade de uma Teoria do Design. Estudos em design, v.2, n.2.** Rio de Janeiro: Associação de Ensino de Design do Brasil, 1994.
- BOMFIM, Gustavo. **Fundamentos de uma teoria transdisciplinar do Design; morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação.** In Estudos em Design, V. n.2 Rio de Janeiro: AEND, 1997.
- BONSIEPE, GUI. **Design, Cultura e Sociedade.** São Paulo: Blucher, 2011.
- BUCCINI, M. **Trajetória do cinema de animação em Pernambuco.** 2016. Tese (Doutorado em Comunicação). Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife. 2016.
- CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: Cosac Naify, 2012.

FUNCULTURA. **Introdução ao Funcultura.** Disponível em: <<http://www.cultura.pe.gov.br/pagina/funcultura/sobre/introducao-ao-funcultura/>> Acesso em 29 ago. 2017.

HAHN, Don. **Alchemy of Animation: Making an Animated Film in the Modern Age.** Disney Editions, 2008;

MARCHETI, Ana Flávia. **Trajetória do cinema de animação no Brasil.** São Paulo: Ed. do Autor, 2017;

MENDES, Fábio Luiz Gonçalves. **O processo criativo em séries de animação brasileiras: o autor no cartoon do século XXI.** Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2014.

MINAYO, M. C. S. (Org.); DESLANDES, S. F.; GOMES, R. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** Petrópolis: Vozes, 2013.

MOURA, Pedro. **Microcinema: o impacto das novas tecnologias digitais sobre a produção audiovisual.** 2004. 140 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Design, PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2004.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de Série de Animação.** São Paulo: Sérgio Nesteriuk; AnimaTV, 2011.

NEW NOW NEXT. **Watch Trixie Mattel, Ginger Minj, and Shangela Save the World In New “Super Drags” Trailer.** 19 out. 2018. Disponível em: <http://www.newnownext.com/super-drags-netflix-trailer/10/2018/?xrs=_s.fb_RPDR> Acesso em 29 dez. 2018.

TOON BOOM ANIMATION. **Harmony.** Disponível em: <<https://www.toonboom.com/products/harmony>> Acesso em 29 ago. 2017.

VARIETY. **eOne and Birdo Studio’s ‘Cupcake & Dino’ to air on Netflix Brazil, Disney XD Brazil.** 08 nov. 2018. Disponível em: <https://variety.com/2018/digital/news/eone-birdo-studios-cupcake-dino-netflix-brazil-disney-xd-brazil1203022934/#utm_medium=social&utm_source=email&utm_campaign=social_bar&utm_content=bottom_amp&utm_id=1203022934> Acesso em 29 dez. 2018.

APÊNDICE A – REFERÊNCIAS DAS ENTREVISTAS

- BRANDÃO, Ulisses. **Entrevista.** Concedida a Amanda Aquino pessoalmente, em 25 de setembro de 2018. [A entrevista se encontra transcrita no apêndice A desta dissertação]
- FELDHUES, Marília. **Entrevista.** Concedida a Amanda Aquino pessoalmente, em 25 de setembro de 2018. [A entrevista se encontra transcrita no apêndice A desta dissertação]
- FERREIRA, Pablo. **Entrevista.** Concedida a Amanda Aquino pessoalmente, em 21 de setembro de 2018. [A entrevista se encontra transcrita no apêndice A desta dissertação]
- FRANÇA, Marcos. **Entrevista.** Concedida a Amanda Aquino pessoalmente, em 21 de setembro de 2018. [A entrevista se encontra transcrita no apêndice A desta dissertação]
- MARINHO, Erickson. **Entrevista.** Concedida a Amanda Aquino pessoalmente, em 21 de setembro de 2018. [A entrevista se encontra transcrita no apêndice A desta dissertação]
- PAULO, Raoni. **Entrevista.** Concedida a Amanda Aquino pessoalmente, em 25 de setembro de 2018. [A entrevista se encontra transcrita no apêndice A desta dissertação]
- RICARDO, Alisson. **Entrevista.** Concedida a Amanda Aquino por hangouts, em 25 de setembro de 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fgugdFNZbY4&feature=youtu.be>> Acesso em 22 nov 2018. [A entrevista se encontra transcrita no apêndice A desta dissertação]
- SILVA, Bruno Antônio da. **Entrevista.** Concedida a Amanda Aquino pessoalmente, em 21 de setembro de 2018. [A entrevista se encontra transcrita no apêndice A desta dissertação]

APÊNDICE B – TRANSCRIÇÕES DAS ENTREVISTAS

Entrevistas realizadas na Viu Cine, entre os dias 21 e 25 de setembro de 2018.

Erickson Marinho

Amanda:

A primeira pergunta é justamente pra tu descrever tuas atividades durante a série, tanto Além da Lenda quanto Pedrinho.

Erickson

O meu trabalho na verdade começa na criação do projeto, na gênese. A gente recebe um edital, e vê quais são as características, qual é o público-alvo e a partir de então a gente começa a gerar ideias pro formato daquela série. Depois que a gente define as ideias, a gente começa a afinar como é que vai ser a série, como é que vão ser os personagens, como é que a gente vai abordar o tema, qual é o tom, qual é a quantidade de comédia e de ação que a gente tem que ter. A gente pensa em tudo isso. Quando a gente define, que amarra o formato da série, o tom, a gente começa a escrever argumentos, que são textos mais corridos. Com o argumento aprovado a gente começa desenvolver o roteiro. Que ele é re-escrito várias e várias vezes. É basicamente isso. Meu trabalho começa na gênese e vai até o desenvolvimento, até antes do Storyboard, digamos assim.

Amanda:

Ah, sim, sim. Massa.

Erickson

Ele começa na gênese e vai até roteiro. O próximo passo depois do roteiro é o storyboard, aí já não é mais com a gente. A gente até dá pitaco, assim, se a gente ver que as cenas que tão sendo desenhadas elas vão de alguma maneira comprometer a estrutura do roteiro. Aí a gente vai e chega junto. Mas, no mais é até aí mesmo.

Amanda:

Já rolou alguma coisa de precisar refazer depois de chegar no storyboard? Refazer alguma coisa do roteiro ou não?

Erickson:

Já. Já aconteceu de refazer, por questões de falha de comunicação. Acontece bastante. E, muitas vezes, aconteceu também do pessoal de Storyboard não ler o roteiro até o fim e começar a construir coisas, criar coisas durante o processo. Não lia o roteiro até o fim, então, por exemplo: no final tinha que acontecer uma coisa que foi estabelecida no início. Mas como eles não leram o final, leram só o início, aí “ah, isso aqui é desnecessário, vou tirar”. Só que aí, tá entendendo? Já aconteceu.

Amanda:

Entendi. Nas duas séries? Ou só em Pedrinho?

Erickson:

Nas duas séries aconteceram, mas acho que mais no Além da Lenda.

Amanda:

Massa. Aí tu pode descrever as etapas de produção da série do Além da Lenda inteiro? Da forma como tu enxerga.

Erickson:

Ah, da forma como eu enxergo. É que minha visão é limitada mesmo ao meu setor, mas basicamente é assim: a gente cria a ideia, aí vem o roteiro. Do roteiro já começa o pessoal a produzir arte e o storyboard. Aí depois tem o processo de vozes, depois vem o processo de animação, montagem e finalização. Acho que é isso. Mas aí minha visão é mais limitada mesmo ao meu setor.

Amanda:

Aí tu pode descrever essas etapas em Pedrinho também? Tem alguma diferença?

Erickson:

De Além da Lenda pra Pedrinho?

Amanda:

Aham

Erickson:

Não, a diferença é que Além da Lenda, como os episódios tinham sete minutos, a gente pensou numa história única. Tendo uma única trama pra cada roteiro. Pedrinho, como os episódios tem onze minutos a gente resolveu criar duas tramas. Cada episódio de Pedrinho ele tem duas tramas que é paralelo. Tá entendendo? E Além da Lenda ele tinha um único

foco, todos os personagens queriam basicamente a mesma coisa, né, que é encontrar um novo significado no mundo atual. Além da Lenda todos queriam. Pedrinho foi um pouco diferente, a gente resolveu em cada episódio abordar um tema diferente, ligados à pré-adolescência. Teve só essa diferença com relação à pesquisa mesmo, ao conteúdo.

Amanda

E que dificuldades vocês encontraram na produção da série em geral? Tanto a parte tua de roteiro quanto que tu tenhas visto dos outros também.

Erickson:

É, dificuldade de comunicação às vezes acontece e pode gerar grandes problemas. Quando, por exemplo, alguém passa por cima do outro, mesmo que sem querer. Enfim, isso atrapalha, tá entendendo? E um pouco da falta de experiência também da gente. Porque foi o que, foi em 2017. Foi bem no começo. A gente olha hoje alguns roteiros, a gente já não faria do mesmo jeito. Então a falta de experiência, de compreender mesmo assim como é que funciona o todo eu acho que atrapalha. Eu acho que mesmo a gente só sendo roteirista é importante a gente entender um pouco de produção e tal. Porque, por exemplo, pra a gente não sair criando episódios muito mirabolantes e não ter orçamento e quantidade de animadores e efeitos pra isso. Então um pouco de falta de experiência da gente também atrapalhou um pouco. Tá entendendo? É até uma auto-crítica que eu faço.

Amanda:

Sim, total. E também, imagino que tenha sido o primeiro trabalho de vocês pra série de TV né?

Erickson:

Pra série de TV foi Além da Lenda, foi a minha primeira experiência. Pedrinho foi a segunda. Por isso que eu acho Pedrinho um pouco mais resolvido do que Além da Lenda, em termos de roteiro. E se eu fosse escrever uma segunda temporada de Pedrinho ou de Além da Lenda agora em 2018, com certeza muita coisa da experiência que a gente teve a gente já ia trazer né, pra esses novos trabalhos.

Amanda:

Eu acho que tu já falou um pouco, mas, tu acha que teve uma melhora no processo de produção de Pedrinho, em comparação com Além da Lenda?

Erickson:

Sempre. Sempre. O bom de trabalhar com criação assim é que cada trabalho é uma experiência nova. E aí a gente tá evoluindo sempre. Até porque a gente vai lendo mais, vai se informando mais, vai vendo mais séries, mais referências, então a gente tá crescendo sempre. A gente tá sempre evoluindo, digamos assim.

Amanda:

Pronto. É isso. Brigada, Erickson.

Marcos França

Amanda:

A primeira pergunta é pra tu descrever as tuas responsabilidades nas duas séries. Em Além da Lenda e Pedrinho.

Marcos:

Então, um negócio que acontece muito aqui na Viu Cine é que o Diretor geralmente tem não só a função de dirigir os animadores, não só dar seu modo de ver à animação como um todo, mas também é um pouquinho de produtor, e produtor de linha também. Então a gente além de pensar em como manter uma estética legal, dar uma visão geral artística pra série, a gente também tem que ver o pessoal que vai trabalhar com a gente, analisar quais são as cenas pra cada animador, distribuir tarefas pro pessoal da arte também. Então é bem diversificado.

Amanda

No Além da Lenda e em Pedrinho tu foi diretor também?

Marcos:

Sim, fui diretor. Dividi trabalho com Alisson, na maioria das vezes. E acho que em Pedrinho eu consegui ir um pouquinho mais pra Direção de Animação. Que eu consegui dividir com Alisson algumas outras etapas. E... é isso.

Amanda

E tu fez o Rig também né? Dos personagens.

Marcos:

É, separadamente da parte de Direção, eu fiz os rigs dos personagens... Tu quer saber alguma coisa específica do Rig?

Amanda

Não, é mais tipo saber o que é que tu fez na série toda. Tu dirigiu, fez os rigs... trabalhou em mais alguma coisa da pré-produção? Tipo, nos animatics, alguma coisa do tipo. Roteiro? Tu chegou a trabalhar em roteiro?

Marcos:

Não, não fiz o roteiro... Em Além da Lenda eu fui um dos criadores da ideia geral. Mas em Pedrinho eu não trabalhei nem nos roteiros nem storyboard. Eu cheguei a dar uma breve geral no animatic. Mas de modo geral também não teve uma... eu diria que foi até um dos pontos fracos da gente, foi não ter uma direção pro animatic. A gente não teve esse controle, deixou os meninos bem livres e meio que no decorrer eu e Alisson tivemos que fazer vários ajustes nos animatics pra ficar legal. A gente fez o processo inverso. Espero que não aconteça de novo. E eu fiz os Rigs dos personagens. Também estabeleci algumas tarefas, inclusive uma delas foi pra você, que foi fazer as bibliotecas dos personagens. Fazer no Photoshop mesmo as bibliotecas de mãos, bocas, olhos. Aí depois veio pra mim de novo, eu vetorizava, colocava na biblioteca do Toon Boom pra que os animadores tivessem todos esses objetos disponíveis. E depois, o que eu tô fazendo agora é a edição de Pedrinho. Tô responsável por juntar tudo, deixar bonitinho. Assistível. (risos)

Amanda

Assitível! (risos)

Marcos:

Assistível, é... e acho que essas são as funções.

Amanda

Tu fez os efeitos também no after? Além de montar as cenas tu fez todos os efeitos?

Marcos:

É, alguns efeitos que precisavam... como... eu uso muito linhas de ação, às vezes, quando não tem um cenário atrás. Até pra evitar ter que ter tanto trabalho de fazer um cenário que vai passar rápido. Então uso alguns efeitos do After Effects que dá impressão de ação. Às vezes quando tem efeito de luz também que precisa ter. Tem uma parte lá que tem fachos de luz, não sei se tu chegou a ver. No episódio Prova de Recuperação tem uma espécie de showzinho de Marta com Pedrinho lá, ela dando aula a ele.

Amanda:

Ah, sim sim.

Marcos:

Eu coloquei isso também.

Amanda:

Acho que eu que animei essa cena que ela tá explicando as coisas, e as coisas vão passar atrás dela. Só que eu só animei e não tinha nada atrás.

Marcos:

É, pronto. Nesse caso eu coloquei os painéis lá, que foi Jacquie que fez o cenário. Algumas vezes eu só precisava pegar o cenário e colocar lá.

Amanda:

Aí tu pode descrever, assim, da forma que tu vê como se deu as etapas de produção do Além da Lenda? Todas as etapas de uma forma geral.

Marcos:

De Além da Lenda? Deixa eu tentar lembrar... Primeira etapa foi a criação da ideia geral, que foi estabelecida no edital. Então depois de criado isso, que a gente achou, modéstia à parte, a gente achou bastante criativo o que a gente fez. Passamos a missão de roteiro pra Erickson. Que foi Erickson e uma supervisão de Ulisses. Logicamente que nenhum dos dois tinha tanta experiência assim de criação de roteiros, aí quando Alisson chegou pra ajudar na equipe né, pra dirigir junto, ele viu que tinha vários problemas. E ele tava totalmente certo. Tanto é que muitas coisas que são divertidas hoje é resultado dos esforços dele. E ele não modificou tudo, mas ele aperfeiçoou bastante coisa do que a gente tinha feito no roteiro. E aí, feito esse universo todo né, estabelecido como funcionava o universo lá, como cada personagem interagia um com o outro, a gente passou a missão pra Pablo fazer junto com o roteiro de fato, um roteiro novo, ele fazer os storyboards. E aí nessa parte as ideias vieram vindo na hora, e aí sempre com supervisão minha e de Alisson. E também de alguns animadores que tinham lá. Sempre tinha uma conversinha, “Oa, galera, como é que tá? O que e que vocês acham disso?” “não aquele ponto ali acho que não tá engraçado, poderia ficar engraçado se fosse de tal forma”. Foi bem colaborativo nessa hora porque a gente também não tinha tanto tempo assim de parar, sentar, vamo lá: resolver todo o roteiro. A gente teve que fazer o roteiro meio que junto do storyboard.

Amanda:

Sim, aí vocês diziam só tipo umas linhas gerais do que é que precisava ter no episódio...

Marcos:

É, no episódio vai acontecer isso, isso e aquilo. Toda a cadeia tava lá formatada. E as ideias e gags, vinham na hora com Pablo, basicamente. Aí tudo que era de loucura basicamente veio dele.

Amanda:

Tá, e no Pedrinho?

Marcos:

Eu nem falei do resto! (risos)

Amanda:

Ah, desculpa! É verdade. (risos)

Marcos:

Depois do Storyboard vem a divisão de cenas pros animadores. A gente fez toda a divisão certinha, que a gente aqui tem um método de colocar a quantidade de secundagem igual pros animadores. Na época eram três só. Era até bem mais fácil fazer isso... e o que eles faziam era: eles pegavam os Rigs que eu já tinha feito, os cenários que já estavam estabelecidos...

Amanda:

Os rigs e os cenários tipo, vocês definiam no board? Ou na hora do roteiro? Que eu acho que faltou a etapa de arte aí... Entre board e animação...

Marcos

Sim sim, pronto, durante o storyboard tava tendo a produção de arte também. Que nessa hora tinha o model sheet do personagem, o turn around, biblioteca de mãos... mãos olhos e bocas como sempre... e ao mesmo tempo, assim que terminava um já ia fazendo o Rig e deixando pronto.

Amanda:

E os cenários foram Marília?

Marcos:

Os cenários foram feitos por Marília e por... cenários e props por Marília e Felipe Soares. E aí foi feito também de forma concatenada. Eles sempre tavam um pouco à frente da gente, mas nunca terminavam tudo e a gente começaria animação. A animação ia rolando com alguns cenários e personagens já prontos. Meio que sempre um episódio à frente.

Amanda:

Entendi. É porque todo episódio de Além da Lenda tinha um personagem novo né?

Marcos:

É, tem isso também. Isso foi uma coisa que complicou um pouquinho. Porque a gente não conseguia reaproveitar bem os personagens pra o outro episódio. Quase sempre tinha personagem novo, quem mais se repetia era o LH, e um ou outro personagem secundário que aparecia na história como o “personagem da pinta no rosto” lá. Haha, você sabe quem é. Pronto, então a gente foi pra etapa da animação, que aí a gente tinha, como eu falei, cenários e props já estabelecidos um pouco mais a frente da animação... Tu tava fazendo o que Amanda? Tu tava nessa parte? Tu não participou do Além da Lenda não?

Amanda:

Não, eu tava começando na Viu Cine nessa época. Tava só aprendendo Toon Boom com Alisson. Por isso que eu aparecia lá de vez em quando. Mas eu não participei não.

Marcos:

Ah, é mesmo. Então, aí depois, durante a animação a gente passava pros animadores e ia tendo uma correção por parte da gente, que também a gente pecou um pouco nessa parte, por falta de experiência. Que a gente não tinha o controle tão rigoroso quanto teve em Pedrinho, agora.

Amanda:

Ah sim, da animação

Marcos:

Isso, a gente meio que deixou passar umas coisas por várias razões: a gente tava fazendo muitas coisas ao mesmo tempo, por exemplo, eu e Alisson então a gente não só supervisionava cenas. Além de tá envolvido em outros projetos da Viu Cine, a gente também tinha várias funções no Além da Lenda. Então era uma coisa que a gente não tinha como controlar de forma eficaz. Mas assim, eu acredito que quando o animador terminava a cena, a gente olhava... via, se tinha alguma coisa muito gritante a gente mandava voltar, mas geralmente, sempre passava. Facinho assim, sem voltar tanto. E depois de tudo animado, veio a parte da pós-produção que nesse foi o primeiro, eu decidi caprichar bastante. Deu um trabalho danado. Que eu resolvi colocar sombra nos personagens, uma espécie de brilhozinho o tempo todo. Quando estavam em área externa assim sempre tinha uma espécie de *rim light* na silhueta deles. Aí tinha que exportar personagem separado do cenário, aí duplicava a camada dos personagens, fazia um esquema lá no after pra deslocar...

Amanda

Pra todo episódio?

Marcos:

Pra quase todos.

Amanda

É um bocado mesmo. Então, pronto, agora descreve como foram as etapas da produção de Pedrinho.

Marcos:

De Pedrinho a gente já tava um pouco mais calejado, já aprendeu um pouquinho com os erros, tentou começar com uma pré-produção com bastante tempo agora. E a ideia era ter os cenários e personagens já prontos pra depois começar a animação. E aí o que aconteceu: a gente separou em equipe de arte, que era arte de cenários e props e equipe da arte pra personagens. De personagens começava pelo *turnaround*, depois a criação das bibliotecas, e depois tudo passava pra o Toon Boom pra vetorização e criação de todos os elementos do personagem. E do outro lado tinha a criação de cenários, e props. Aí durante esse processo, antes de começar a animação, tiveram alguns problemas na equipe de arte de cenário, que a gente teve que trocar algumas pessoas lá, e teve a questão da verba também. Que a gente não conseguia começar a animação porque a verba só tinha sido liberada até a pré-produção.

Então ficou um hiato enorme aí em Pedrinho, a gente foi fazendo também os animatics, foram bem mais devagar, porque esses davam pra ser ainda controlados financeiramente. Tanto é que, quando finalmente lançou a verba, tava bem no finalzinho do último animatic, que foi o do Carnaval. Do episódio do Carnaval.

Amanda:

Massa. Foi quase um ano né? Pra liberar a verba?

Marcos:

É, quase um ano. Aí quando liberou a gente fez os últimos detalhes né. Viu o que é que tinha... “vamo dar uma revisada geral aqui em tudo: cenários, personagens, se os animatics tão funcionando”. E aí, ainda teve outro problema (risos), que como a gente teve alguns problemas de cenários e props, de entrega... Como tiveram alguns problemas com cenários e props, a gente precisou usar um pouco da verba da animação pra continuar os cenários. Por isso que até o final tinha alguns cenários que não tinham sido feitos. E durante a animação, aí sim, teve uma equipe bem maior em relação ao Além da Lenda, a gente já colocou uma tabela bem mais elaborada agora, bem mais controlada pra saber os prazos de cada um, saber quem tava atrasado ou não... tinha sempre, todas as vezes que terminava um episódio, uma cena, na verdade, do animador, ele vinha pra mim e pra Alisson pra a gente dar feedback, fazer rascunhos em cima, de como a gente queria a cena, como pensava... Sem falar que antes disso, antes dos animadores começarem, a gente também dava um briefgzinginho de como queria, se a cena fosse um pouco difícil de ler no animatic... A gente dava esse briefing. E... acho que é isso. Basicamente é isso... tô esquecendo de alguma coisa?

Amanda

Não sei, acho que não.

Marcos

Quer perguntar alguma coisa específica de animação?

Amanda:

Não, é que as etapas também... é bem parecido com o de Além da Lenda né? Só que pelo que eu tô vendo aqui a diferença é mais que em um teve mais tempo né, pra fazer as coisas né? Aí depois da animação é montagem né?

Marcos:

Vale também mencionar que a gente fez uma espécie de curso, rapidinho, pra que os animadores... Alguns animadores de um outro projeto que a gente tava fazendo em parceria com outro estúdio, pra que eles pudessem continuar com a gente em Pedrinho. Uma troca de favores que a gente teve basicamente.

Amanda:

É verdade. Foram quantos? Foram 12 né?

Marcos:

Foram 12 animadores, que depois virou 13 porque um precisou sair, e a gente conseguiu dividir a verba dele pra dois estagiários.

Amanda:

Tá, acho que tu já falou um bocado aqui também, mas... que dificuldades vocês encontraram durante a produção das duas séries? Acho que tu já falou um bocado, mas se tu lembrar de mais coisa... de outras etapas também do processo...

Marcos:

Um dos pontos que eu sempre menciono aqui e que eu quero que a gente evite nas próximas produções é fazer o storyboard antes das vozes. A gente sempre tem essa tendência de fazer o animatic, pensar em como o personagem vai se comportar, mas no final, mesmo com a direção, de dublagem, a gente não consegue deixar da maneira que tá no animatic. Ou sai um pouco diferente do que a gente pensava inicialmente.

Amanda:

Uhum, aí tu acha que era melhor gravar as vozes...

Marcos

Com certeza era melhor gravar as vozes primeiro... Lógico que você precisa estudar o roteiro direitinho.... pra saber como o personagem vai se comportar, como ele agiria naquela cena, pra poder guiar bem a pessoa que vai fazer a voz. E a gente quer evitar, a gente quer

fazer o contrário agora. A gente quer fazer primeiro tem toda a gravação de vozes, pra depois fazer o animatic. Acho que vai ser até mais fácil pro storyboarder.

Amanda

Massa, vocês tão fazendo isso no filme agora?

Marcos:

Isso. É. O filme na verdade tá tendo... a gente não tem os dubladores oficiais ainda, mas a gente tá fazendo com que o storyboarder coloque pelo menos as vozes guia. Interpretando, de uma maneira já né... de uma maneira decente. Pra que a gente tenha uma noção de como o personagem vai se comportar. Pelo menos isso a gente vai fazer.

Amanda

A última pergunta é se tu acha que teve uma melhora do processo de produção do Além da Lenda pra Pedrinho.

Marcos

Teve sim. Com certeza. Só o fato de a gente não estar fazendo o roteiro junto com o storyboard já foi um salto enorme. Sabe? Mas eu ainda acredito que a gente tem que melhorar muita coisa na pré-produção. Tem que afinar bem melhor. Eu acho que é o que a gente tá fazendo agora também.

Amanda

Mas em relação ao tempo ou a organização?

Marcos

A organização e a quantidade de coisas que precisam ter de fato pra que a animação flua bem mais tranquila. Acho que... conseguir ver melhor como recortar os cenários, não deixar escapar nenhum cenário, nenhum objeto, pra não ser feito depois. Ou pelo menos o mínimo possível. E antes a gente não conseguia pensar, por falta de experiência, lógico, pensar muito bem como seria o design do personagem voltado pra animação. Hoje eu acho que a gente já melhorou muito nisso. Sabe? Em ver como... que mãos a gente usa, por exemplo, que mãos a gente vai colocar na biblioteca pra que seja realmente funcional, que bocas vão funcionar... Uma coisa que a gente viu em Pedrinho é que determinado tipo de boca

que a gente usou lá não funciona. A gente já vai evitar. Então é sempre uma melhora. A gente sempre vê coisas que precisam ser melhoradas e a gente vai sempre aperfeiçoando. A gente nunca volta atrás no erro, sabe?

Amanda:

Só por curiosidade quais foram essas bocas de Pedrinho?

Marcos

Acho que... não é que foram bocas específicas, é que, por exemplo a gente usou um design que mostrava os dentes de baixo e a língua. Isso causa uma confusão, quando você vai animar o personagem lá parece que ele tá gesticulando muito a boca... como se fosse um ventríloco bizarro. E chama muita atenção. A gente fez um teste, inclusive, agora nesse novo que vai sair agora a gente já mudou isso e viu que fica bem melhor.

Amanda:

No do filme?

Marcos

Sim, no Além da Lenda. A gente viu também outras séries, prestou atenção nisso e realmente eles usam muito pouco. Só em situações exageradas tipo grito ou coisas desesperadoras, sorrisos exagerados.

Pablo Ferreira

Amanda:

Primeiro eu vou pedir pra tu descrever as tuas tarefas tanto no Além da Lenda quanto em Pedrinho.

Pablo:

É, no Além da Lenda quando eu comecei a trabalhar, tipo, eu comecei mais como Storyboarder né, mas com o tempo assim, eu fui meio... como era um processo de criação baseado em *Storyboard-driven* eu meio que fui também fazendo, junto com os meninos e o diretor, fui fazendo também um papel também um pouco de roteirista em algumas coisas. E posteriormente eu comecei a participar das dublagens também, da série.

Amanda:

Massa, e no Pedrinho também?

Pablo:

Ah sim, esqueci. Não, no Pedrinho, no caso, os roteiros eram mais bem definidos assim, então eu seguia mais o roteiro, né. Então foi bem storyboard e também dublagem só. No Pedrinho.

Amanda:

Tu pode descrever pra mim assim, da tua visão, quais são as etapas assim do todo da produção da série do Além da Lenda ?

Pablo:

Do Além da Lenda? Massa, vamo lá: tipo, como era *Storyboard-driven*, às vezes só tinha um argumento do episódio. Que é uma versão bem resumida assim do roteiro. Coisa de dois ou três parágrafos do que deve acontecer no episódio, e eu deveria criar as Gags a partir daí né. Então, às vezes eu vinha lá e tinha o argumento... e muitas vezes também o argumento não funcionava, então a gente tinha que desenvolver um outro roteiro. Mas enfim, vinha o argumento, então a partir dali eu começava a fazer o storyboard. Já tentando pensar num modo de encaixar piadas assim, sabe, entre aquelas situações. Inicialmente eu abria um documento e começava a escrever as ações que vão acontecer , e tentava encaixar piadas ali.

Mas com o tempo eu achei mais prático ir fazendo mesmo. Aí depois que eu começo a fazer, eu mostrava em blocos, em cenas assim pra o diretor e a gente fazia um tipo de... um feedback ao vivo assim com as pessoas da equipe pra ver se tava funcionando as piadas e tal, aí se tivesse tudo ok, beleza. Partia pra parte de... eu ia gravar umas trilhas guias, né, pra temporizar legal assim o episódio. E já entregava ele pronto assim, sabe. Caso não tivesse ok algumas piadas eu ia voltar pra refazer e ia ter outro feedback, enfim. Mas todos passavam por essa etapa de gravar uns áudios-guias e depois mandar pra edição né. E daí ia pros animadores, né, Marquinhos eu acho que cortava, e ia pros animadores a partir daí, se não me engano, e pra galera de arte também. (3:08)

Amanda

Ah sim, é que a arte foi feita em paralelo, né?

Pablo

É, inclusive tinha coisas que tipo eu ia fazendo assim, aí a gente dava um jeito de achar a melhor solução, de reaproveitar coisa que a gente já tinha, sabe? Mas, é, muita coisa foi pra arte, e tipo, depois que eu comecei a conversar mais com a arte, assim, das coisas que tipo, a demanda tava muito grande de cenários, a gente começou a enxugar mais assim, o nível de cenários pra série, baseado no que já tinha. Então é isso. Aí quando eu gravava o áudio guia, antes de ir pra animação a gente tinha que gravar também a dublagem, sabe? Quando ainda eram episódios periódicos, mas aí depois começou a gravar blocos de episódios, sabe? Pra deixar já no banco de dados.

Amanda

E em Pedrinho? Como é que tu enxerga essa produção como um todo?

Pablo

Ah, eu acho que Pedrinho foi menos caótico, sabe? Porque Além da Lenda foi a primeira série de animação, não só pra mim, mas acho que pra algumas pessoas ali na produção, então tipo, a gente foi lidando com problemas que a gente nunca tinha enfrentado. E em Pedrinho a gente já tava meio que um pouco mais calejado com isso. Então foi um pouco mais tranquilo assim, primeiro que, como eu disse, não era *storyboard-driven*, era mais modelo mesmo de roteiro básico assim, então foi muito mais tranquilo. Eu já tava um pouco mais ciente do nível de cenários que eu poderia usar, do nível aceitável de se usar cenários

numa produção de animação 2D aqui. Então eu fui seguindo essa linha também. O processo de dublagem foi mais tranquilo também, porque os dubladores vinham aqui, porque a gente aqui tem um estúdio legal pra isso. Antes não tinha. Depois passou a ter, mas antes não tinha. A gente tinha que se virar indo pra estúdios e tal, e era muito ruim assim, encontrar com os dubladores. Eu acho importante a gente dublar com uma galera junta, não ao mesmo tempo, mas pra saber o *mood* assim. Agora claro que quando o dublador é mais experiente, como Marcelo Trigo, por exemplo, ele consegue desenrolar sozinho, sabe? Aí é massa.

Amanda

Mas se fosse colocar numa linha do tempo, como é que tu vê as etapas de produção de Pedrinho? Tanto Pedrinho como Além da Lenda também.

Pablo

Tá, vamo lá: primeiro vem o roteiro né, no caso de Pedrinho, vem o roteiro, com o argumento, quando o roteiro tá fechado com o Diretor e os Roteiristas, parte pra a gente, pros Storyboarders, eu e o Jota. Então a gente vai lá, lê o roteiro todo, no caso, começou eu, ele e Clari Cabral, a gente começou dividindo os episódios. Mas acabou que com o tempo era mais produtivo, na verdade, cada um fazer um episódio separado, sabe? Então tipo, seguindo essa linha, a gente ia, pegava o episódio e já começava a fazer né. Eu não destrinchava o episódio pra começar a fazer, eu fazia ele do início ao fim assim, sabe? Então eu começava a fazer, quando eu terminava, eu gravava o áudio guia, temporizava no tempo certo, e botava no *drive* pra os diretores e, enfim, a galera de arte ter acesso, sabe? Se tivesse tudo ok, beleza, eles iam lá, passava uma parte pra galera de arte né, pra eles já irem fazendo os cenários e os props usados pro episódio. A partir daí o Marquinhos também vai separando as cenas para os animadores, sabe? E em paralelo, talvez antes do storyboard estar pronto, nesse período há o processo de dublagem, onde os tempos são todos assim, já setados e tal. Então muitas vezes a gente tinha que, acho que o Marquinhos é que fazia isso, tinha que pegar os áudios já gravados e botar no animatic né, pra ver se tava tudo rolando, aí a partir daí os animadores pegavam. Eu acho que algumas vezes até sem cenário completo, quando era cenas um pouco mais simples assim, eles iam fazendo né. Eu acho que o que eles tinham que entregar muito mais na pressa assim era os props porque iam ser muito usados no episódio.

Amanda

E os personagens também né, que são feitos antes da animação?

Pablo

É, exato. São feitos antes da animação. O certo é começar já com personagens e alguns cenários-base pra você ter mais ou menos a noçãozinha, até pra o storyboarder criar a partir daí. Então, você tendo isso aí, quando tá tudo separadinho já, os animadores vão animar, já com os props e os cenários e tal. Aí a partir daí a animação vai sofrer um bocado de refações e feedbacks até ficar no padrão uniforme da série, depois daí ela vai pra... se eu não me engano, vai pras mãos do Editor, né, onde ele vai cortar e já pós produzir, deixar com a iluminação legal e tal, e daí segue pra composição de trilha, pra pessoa que é responsável por fazer toda a trilha sonora da série, e às vezes tipo, adicionar umas vozezinhas aqui e ali pra preencher, fazer multidão e tal, pra terminar o episódio. É isso.

Amanda

Pra complementar o ambiente né?

Pablo

Exato. É isso.

Amanda

E que dificuldade vocês encontraram durante a produção das duas séries? Pode até ser de outro setor que não seja o teu.

Pablo

O Além da Lenda não foi só a primeira série que eu trabalhei, mas tipo, foi o meu primeiro trabalho na área de cinema. Então tipo, eu era bem inexperiente em várias coisas. Eu me formei na AESO mas eu tinha mais interesse na área de animação do que storyboard. Hoje é o contrário. Eu gosto de storyboard pra caramba. Não queria fazer outra coisa não. Então eu tive que aprender muita coisa enquanto eu ia fazendo, sabe? Nos primeiros episódios, acho que foi no primeiro e no segundo que eu trabalhei, Alisson tava me ajudando no board. Mas depois tipo, ele viu que eu podia seguir sozinho aí eu fui lá né. Nessa parte foi um pouco assustador porque eu não tava acostumado com feedbacks, não sabia um pouco de direção de câmera, então eu tive que bater muito a cabeça pra aprender isso. E por causa disso, da minha inexperiência, eu acho que prejudicou um pouco a arte, por exemplo, que eu botava cenário pra caramba de alguns lugares assim, que já tinha cenários suficientemente bons pra eu poder

reutilizar, só que eu não tava ligado nisso, então tipo, a sala do LH, por exemplo, do Além da Lenda, tinha cenário pra caramba que eu tinha botado no storyboard e chegou num limite que Alisson falou: “Chega! Vai usar só os que tem e pronto.” Aí eu: “Tá. Beleza.”

Acho que trabalhar com storyboard-driven foi bem difícil assim porque... tipo, eu acho que eu gostaria de ter trabalhado mais com um roteiro fixo, sabe? Pela minha inexperiência assim... hoje eu não diria que eu não trabalharia de novo, eu acho que trabalharia sim. Eu acho que de uma certa forma, embora trabalhoso, eu acho bem divertido também. Tipo, eu sinto que eu tenho um pouco mais de liberdade no caso. Mas naquela época eu gostaria de ter trabalhado com o roteiro mais fechadinho assim. Então eu acho que tipo, o roteiro, um pouco dessa etapa de arte, os problemas que surgiram por causa disso... Acho que uma das coisas mais difíceis também era manter o prazo, pra mim, na época.

Em Pedrinho, eu vi que deu alguns problemas em roteiro né. A convergência de algumas pessoas assim, aí tipo, tentar deixar a série uniforme, sabe? Pessoas dando ideias muito diferentes assim. Acabou, não prejudicando, mas dando uma dorzinha de cabeça pra a gente deixar tudo aquilo uniforme como foi pensado pelos roteiristas originais desde o início. Mas assim, eu não tive problema nenhum da minha parte, claro que tem uns probleminhas, por exemplo, a gente teve um episódio que deu uma doideira que esse episódio sumiu! A gente não tava ligado que era pra fazer tal episódio até tal dia e a gente acabou pulando esse, sabe? E foi fazer outro. E a gente percebeu que tava com um episódio a menos então tipo a gente teve que correr com todas as nossas forças “ah meu Deus!” e fazer logo assim, sabe? Mas rolou, assim, tipo, tem atraso como em qualquer série. A galera de arte achei relativamente tranquila também. Acho que deu um pouquinho de problema pra animação por causa também dessas divergências de roteiro que eu falei, sabe? Uma galera convidada veio com ideias novas assim que não casou muito bem e aí acabou dificultando o processo de animação assim, e storyboard também.

Amanda

De Pedrinho?

Pablo

Sim, de Pedrinho. Mas fora isso eu achei tranquilo. Ao meu ver, né?

Amanda

Sim, massa. Tu acha que teve uma melhora do processo de produção do Além da Lenda pro Pedrinho?

Pablo

Ah, teve. Teve. Não só no processo, mas na qualidade também. Tipo, primeiro que foi muito mais tranquilo fazer Pedrinho, como eu disse, porque o roteiro tava pronto. Então quando chegava pra mim, já tava no grau. A não ser que tivesse tipo, o roteiro tivesse com muitas páginas, com ações que seriam complicadas de animar... mas isso eram coisas que se resolviam muito rápido com os meninos. Tanto de storyboard, de props de arte, cenários, eu acho que tipo foi menos caótico do que foi o Além da Lenda. A animação, por mais que tenha sido trabalhosa em alguns momentos eu acho que o nível dela subiu muito pra o nível do Além da Lenda, por exemplo. Então tipo, a dublagem também, eu acho que o Além da Lenda é muito bom, e eu gosto também muito de Pedrinho. Mas em questão de qualidade eu acho Pedrinho um pouco mais superior, sabe?

Bruno Antônio da Silva

Amanda

A primeira pergunta é pra tu descrever tuas tarefas na série Além da Lenda e em Pedrinho.

Bruno

Bom, em Além da Lenda eu comecei já na metade do projeto fazendo roteiro. Eu trabalhava diretamente com Pablo, fazendo os brainstorms. Isso nos primeiros episódios da metade pro fim. E os últimos três episódios eu transcrevi os roteiros também. Além de roteirizar, eu transcrevi os roteiros pra dublagem e tal. Então foi um trabalho de roteirista e de transcrever o projeto. Em Pedrinho eu sou roteirista, e aí é do começo do projeto até o final. Trabalhamos nos roteiros: eu, Erickson e Ary com acompanhamento de Ulisses e Alisson. É, foi isso. Focado em roteiro. O Pedrinho teve uma certa diferença porque o Pedrinho, apesar de ser baseado num livro que já existia, a gente teve muita liberdade, e o próprio autor do livro ele deu pra gente essa liberdade. Então a gente pôde criar muita coisa por cima. A gente mudou totalmente a história, criou personagens novos, tirou outros, re-significou alguns também. O projeto do Pedrinho série de animação é muito diferente do que você vai ver no livro. É totalmente diferente do que você vai ver no livro.

Amanda

E do curta também né?

Bruno

Do curta também, porque o curta já é uma adaptação mais próxima do livro. A série se distancia bastante. Tanto na mensagem da série quanto nos elementos narrativos. É diferente, um é mais focado no drama e o outro é mais pra comédia mesmo.

Amanda

Tu pode descrever pra mim, numa linha do tempo, quais são as etapas de produção da série do Além da Lenda?

Bruno

Do Além da Lenda... Das que eu trabalhe ou totalmente?

Amanda

Não, no geral.

Bruno

Ah, no geral. Além da Lenda teve um processo muito diferente que foi o storyboard-driven. Ou seja, grande parte das resoluções dos episódios eram desenvolvidas já na parte do storyboard. Eu e Pablo, a gente sentava, conversava, íamos tendo ideias e Pablo ia rascunhando no papel, às vezes ia anotando, fazendo *beats* mesmo, e depois ele criava o storyboard por cima. Além da lenda foi um ponto meio fora da curva porque ele começou com os roteiros de Erickson, que foram pro Edital, foram aprovados. Quando retornou pra cá, quando a gente foi pra parte de produção teve algumas adaptações que Erickson fez em roteiro, mas daí, Alisson, como diretor, optou por trabalhar nesse método de storyboard-driven. Funcionou muito bem até por volta do episódio 08 ou 09, quando a gente percebeu que pra fechar o arco final, contar a história da forma que a gente queria, a gente precisava realmente fazer do método mais tradicional. Aí foi quando eu fui convidado pra realmente escrever o roteiro em si, ao invés de fazer storyboard-driven como havia sido nos primeiros episódios. E aí depois disso foi direto pra animação, que já tinha o animatic, e por fim o “Mago”(Felipe Andrade) fez o som, a sonorização. Já Pedrinho... é pra falar de Pedrinho agora?

Amanda

É, já já. Deixa eu só perguntar outra coisa: a parte de arte também corria em paralelo com os roteiros?

Bruno

Sim, corria em paralelo. Não por ser o ideal, mas pela nossa falta de tempo mesmo. Então muita coisa ia se resolvendo ao longo da série. Eu trabalhei até no Rig também, por pouco tempo, a gente tava com pouco prazo então eu dei uma força pra Marquinhos porque tava correndo em paralelo e a gente tinha pouca equipe também.

Amanda

Imagino. Tá, agora é pra descrever nessa timeline a produção de Pedrinho.

Bruno

O Pedrinho foi um pouco diferente. A gente já tinha uma pré-produção mais estabilizada, e funcionava nós três: eu, Erickson e Ary nos reuníamos, conversávamos sobre o episódio e definíamos como ia ser o episódio num argumento mais de texto corrido mesmo. Com esse argumento em mãos, a gente se dividia em partes. Cada um pegava um desses argumentos e roteirizava. Quando esse roteiro tava pronto a gente fazia um draft: o roteiro de um passava pro outro, que passava pro outro que passava pro outro. Aí a gente ia corrigindo, fazendo anotações, conversando. Se tivesse alguma cena que fosse mais problemática, a gente modificava, e a gente fazia isso até todos terem acesso àquele roteiro. Com esse roteiro pronto, a gente colocava ele numa pasta do drive onde tanto Alisson, quanto Marquinhos, quanto Ulisses, quanto Fred Pinto, que num primeiro momento também nos auxiliou...

Amanda

Fred Pinto é o autor de Pedrinho?

Bruno

Não, é complicado. (risos) Fred Pinto era pra ser o consultor da série, mas ele abandonou. Mas inicialmente ele tava lá. O Marcelo Cavalcante (autor de Pedrinho) também tinha acesso, aí eles liam o roteiro e colocavam anotações: “Olha, não entendi isso”, “Olha, eu acho que se a gente colocar algo aqui relacionado a futebol fica mais legal”, “Essa cena aqui tá com tal problema, vamos consertar”. Aí a gente fazia essas alterações de acordo com o que eles pediam e ia pro pessoal do storyboard. O pessoal do storyboard também fazia suas anotações, já fazendo o storyboard. Se eles vissem uma cena que, por exemplo, ia ficar muito complicada... a gente sabe que o Toon Boom não trabalha muito bem com mais do que três personagens na cena... Então se tivesse alguma cena que tivesse a necessidade a gente já modificava. Se tivesse alguma cena que a gente visse que ia ser muito complexa, sei lá, um overlap, um erro bem conhecido aqui é o chicote do Vaqueiro (Misterioso) que era bem complexo na época. Aí a gente já evitou no Pedrinho. Então tudo isso a gente foi resolvendo junto com a galera do storyboard., essa parte mais visual, pra aí poder passar pros animadores, que já foi uma etapa mais a frente, já demorou alguns meses, e agora tá no som. O Mago (Felipe) tá sonorizando os episódios aí pra estreiar mês que vem.

Amanda

Foi quanto tempo mais ou menos esse processo todo?

Bruno

De roteiro?

Amanda

De roteiro até a finalização de Pedrinho... quantos meses já tá?

Bruno

Ó, a gente começou no finalzinho de dezembro de 2016, aí passamos trabalhando até junho de 2017. Aí foi quando acabou a verba da pré-produção e a gente ficou esperando a verba da produção em si. A gente já tinha os animatics prontos, alguma coisa da arte também já tava encaminhada, mas a produção em si atrasou porque atrasou a verba.

Amanda

Sim sim, acho que foi quase um ano né? Que a ANCINE atrasou...

Bruno

É, acho que quase um ano. Porque vocês começaram no começo desse ano, não foi?

Amanda

É, eu comecei em Fevereiro.

Bruno

É, pronto. Foi quando começou realmente o pessoal a animar.

Amanda

E que dificuldades vocês encontraram na produção das duas séries? Pode ser de outros setores que tu viu que foram problemáticos.

Bruno

Pra gente primeiro foi experiência. Além da Lenda foi a primeira série de animação que eu trabalhei na vida. Antes eu só tinha estudado né. Então a prática é bem diferente da teoria. A maioria dos problemas foram voltados pra essa parte de experiência. Por exemplo: a gente nunca tinha trabalhado com storyboard-driven, então a gente teve que aprender. A gente teve que aprender alguns conceitos mais interessantes de como segurar a atenção do público. O atraso da verba também foi um problema, porque apesar de não ter impactado tanto a gente

de roteiro, com o tempo a gente vai amadurecendo, vai conhecendo melhor a série, vai vendo onde melhorar, mas a gente não podia mais mudar. Já tava mais parado o projeto. Problemas de atraso, que são normais, assim: tal funcionário acaba atrasando por N motivos. Acho que foram esses os problemas.

Amanda

E tu acha que teve uma melhora no processo de produção quando você compara o Além da Lenda com Pedrinho?

Bruno

Sim, com certeza. Novamente a ideia da experiência, sabe? Eu e Erickson já estávamos mais entrosados, então já tinha um norte melhor. A gente já sabia como ia criar a comédia alí, como ia fazer piada, a gente já entendia bastante o contexto de como a Viu Cine queria trabalhar com histórias. O primeiro, por ele ser o primeiro, a gente ainda tinha que entender o que os produtores queriam, qual era a ideia que os produtores tinham. Já em Pedrinho a gente já sabia mais, como agora em IuriUdi a gente já sabe mais, como no filme do Além da Lenda a gente já tem um controle melhor. A gente vai alinhado a ideia dos personagens aos poucos. Apesar de que Pedrinho também foi um projeto maior, então a gente trabalhou dois plots por episódio, que é uma parada um pouquinho complexa também porque tem que cruzar os episódios... é mais tempo pra segurar o espectador, então dá mais trabalho. O tempo também de produção pra o roteiro em ambos foi uma parada mais industrial, sabe? Então esse tipo de coisa vai fazendo a gente aprender mais rápido, mas querendo ou não, também esgota um tanto.

Marília Feldhues

Amanda

Descreva as tarefas de sua responsabilidade no Além da Lenda e no Pedrinho.

Marília

Vamo lá... Além da Lenda série, no caso, né?

Amanda

É, a série.

Marília

No Além da Lenda série eu tava como Diretora de Arte, e aí na verdade a equipe de arte se reduziu a duas pessoas, que era eu e Felipe. Aí, o Além da Lenda começou de um jeito meio caótico porque a gente não tinha noção de qual era o escopo de produção. E aí a gente foi meio que aprendendo ao longo do tempo. Eu fiz criação de personagem, fiz criação de cenário, eu fazia a decupagem do *board*, que depois eu explico melhor, e fazia a planilha de acompanhamento tanto minha quanto de Felipe. Aí tipo, foi ficando um pouco mais claro o que eu tinha que fazer com o tempo. No começo eu fiz os *concepts* de personagem, até pra edital e coisa assim. Depois que o projeto passou, a gente foi pra etapa de *rigging*. Na época eu não tinha noção de como funcionava o rig, quantidade de peças e tal, então eu ia numa linha de raciocínio de design de conceito puramente, e aí a gente foi nos primeiros dois episódios quebrando bastante a cabeça com o fato de que o design que eu tava fazendo não funcionava no rig. Por conta de quantidade excessiva de peça, por conta de tipo muitas coisas meio quinadas e tal, aí a gente foi pensando em como é que isso poderia ser resolvido. Aí eu bati muita bola com Marquinhos e com Alisson também, pra saber como resolver. Aí a gente foi deixando o design mais funcional pro rig específico, e aí ao longo do processo eu fui aprendendo melhor também como é o pensamento de design pra cut-out. No começo eu fui fazendo essas coisas de personagem, e no começo também, como a gente não tinha um cronograma fechado, era um cronograma hiper-aberto, a gente tinha a ideia de tentar fazer desenvolvimento de alternativas de cada coisa que aparecia na série. Pra tipo: “o quarto de duas crianças que vão aparecer, como é que esse quarto vai ser? Aí eles vão ter um beliche, como vai ser esse beliche?”. Aí fazia uma geraçãozinha de alternativa, aí conversava, tinha muita etapa de aprovação. Em pouquíssimo tempo a gente tava bem atrasado, por conta do

ritmo da série, e aí a gente teve que ir queimando essas etapas de geração de alternativas, pra já ir fazendo de fato. Então a gente teve pouco trabalho de uma direção de arte mais consistente de fato. Apesar de eu ter pego o nome de Direção de Arte, eu entendo basicamente que, se a gente for pegar os nomes de mercado, é como se eu tivesse executando arte, mas fazendo uma produção de linha da área de arte. Tá ligada? E como é que funcionava essa produção de linha? Era tipo: eu pegava o storyboard do episódio, aí eu saía dividindo entre as etapas do que a gente tinha que fazer, tipo dividir entre personagem, prop e cenário. Personagem sempre tinha alto grau de prioridade, tinha que estar pronto logo porque ainda ia passar por mais etapa. Aí normalmente personagem eu deixava pra eu fazer, porque eram duas pessoas e como a gente tinha uma direção de arte pouco consistente e pouco tempo de revisão, na verdade, nenhum tempo de revisão, então eu tinha que fazer com que pelo menos os personagens ficassem um pouquinho mais consistentes. Aí eu fazia os personagens e passava pra Felipe fazer a biblioteca dos personagens. No geral, a gente se dividia: primeiro fazer tudo de personagem, depois a gente fazia uma decupagem que envolvia os props, aí os props vinham como segunda prioridade, porque eram coisas que iam ser mexidas na animação. E tinha também a decupagem de cenários, onde eu ia tirando print de tudo que ia entrar na cena e dividia aqueles cenários que iam precisar passar por uma lineart antes porque eles iam ser importantes pra animação. A gente não tinha tempo de fechar nenhum cenário antes da animação, aí o que a gente fazia era: “faz a line antes, e aí o pessoal começa a animar com line e depois a gente vai fechando os cenários.” Aí eu executava tudo isso de maneira igual com Felipe ao longo do Além da Lenda.

Aí no Pedrinho já foi um processo diferente. No Pedrinho tinha uma direção de arte mais ou menos fechada já, tinha já mais tempo de outra pessoa executando cenário, mais tempo de outras pessoas fazendo personagem e tal, então eu fui bem executora de fato. A princípio eu tava entrando em prop e cenário. Depois eu acabei ficando um pouco mais com cenário de fato, os props foram ficando mais pra lá, tá ligada? E eu cheguei a fazer alguns personagens também, acho que o pessoal do time adversário do Tremendão, eu cheguei a fazer alguma coisa. Mas foi bem execução realmente, e aí outra pessoa que fazia a decupagem. Outra pessoa fazia a decupagem, me mandava tudo e eu só ficava executando de fato.

Amanda

Acho que foi Jacquie (Jacqueline Lima), né?

Marília

Foi. Foi Jacquie.

Amanda

A Direção de Arte de Pedrinho ficou com Alisson, então?

Marília

Eu considero que sim. Tipo, no edital me colocaram com Diretora de Arte, mas eu não me considero, porque eu não participei de nada de decisão, tá ligada? Aí eu considero que a Direção de Arte foi de Alisson.

Amanda

Quais as etapas de produção da série Além da Lenda? Tipo um overview geral assim de linha do tempo.

Marília

A gente teve a princípio o conceito, a ideia daquilo, isso ia na etapa de Pré (pré-produção). A princípio ia ter roteiro, depois a gente ignorou, mas eu acho importante entender que houve uma época em que foram escritos os roteiros. Depois isso foi deixado de lado e ela foi meio que storyboard-driven. Então começava muito com Pablo, que fazia o storyboard, bolando ideia junto com Alisson. E eles faziam meio que um outline do quê que ia acontecer no episódio. Eles já definiam também quais os personagens que iam participar e tal. Enquanto eles estavam fazendo o outline, dependendo de como tava minha execução do episódio anterior ou algo assim, Alisson já ia me dando também um briefing de como o personagem que eu tinha que fazer era. Quando eu tava mais adiantada já dava pra ir construindo algo daquele personagem, ou então tentado fazer, pelo menos. É porque enquanto tava no outline, o ideal era que eu já tivesse fechando os personagens principais, porque aí quando fosse pro board, o personagem já tava feito, mas eventualmente acontecia de não ter todos os personagens feitos, tá ligada? Porque como era uma série storyboard-driven, a gente não tinha previsão de tudo o que ia acontecer no board, ela ia surgindo enquanto o pessoal ia criando. Aí tipo, desse outline, que é meio que esse descritivo de ações, Pablo fazia o board. Aí ele fazia o board e muitas vezes não tinha nem o áudio ainda. Ele inventava o áudio depois. Era um processo bem dinâmico, assim, e eu acho que bem centrado nele. Eu considero ele a figura de criação mais importante do Além da Lenda. Aí ele fazia isso, depois a gente assistia

o board, o animatic, no caso, aí dava algum feedback, ele já ia dando umas revisões. Esse board pronto, eu fazia as decupagens, aí dessa decupagem eu saía dividindo o que é que tinha que ser feito ainda de personagem, prop e cenário, como eu tinha falado anteriormente. Aí a gente vinha pra essa parte de produção de arte, o personagem ele ainda se desmembra mais: eu fazia a parte de conceito, aí quando era principal era eu, quando um pouco mais secundário era Felipe que fazia o turnaround do personagem, aí sempre Felipe fazia a biblioteca de personagem, de olho, boca, mão e tal, tudo. Aí passava essa biblioteca e esse turn pra Marquinhos *rigar*. Enquanto Felipe estava fazendo as bibliotecas, normalmente Marquinhos já estava *rigando* o personagem, ele que vetorizava e *rigava*. Daí enquanto ele tava terminando essa parte de vetor e tal a gente tava montando props, pra poder depois ir pra line. Aí normalmente, o prop ficou pronto, a equipe de animação começava. A equipe de animação pega as cenas divididas, elas eram divididas normalmente por Marquinhos, eles abriam lá o arquivo com as cenas que tinham que matar, baixava o personagem, animatic, tudo o que tinha que fazer.

Amanda

Nessa etapa já tinha gravado o áudio final?

Marília

Isso é uma boa pergunta. Variava. Eu me lembro que tem coisa que chegou a ir sem ser o áudio final, mas no geral já tinha sido feita a dublagem. É porque a dublagem na época não acontecia só na Viu, porque a gente ainda não tinha o estúdio bem montado. Aí eu, que não fazia parte da direção, não tinha tanto controle. Mas era feita a dublagem. Acho que enquanto a gente tava resolvendo a parte de arte tinha lá a equipe de dublagem correndo em paralelo. Aí era montado isso por Marquinhos em geral. Aí Marquinhos dividia as cenas e passava pros animadores. Aí eles começavam lá a fazer as cenas, e era bem comum tá faltando alguma coisa de arte: ou algum prop não funcionou ou então ficou em dúvida de uma mãozinha, alguma coisa assim. Aí a gente ia fazendo o suporte da galera de animação meio que em tempo real. Às vezes eles tinham um pouco de dificuldade de desenho, a gente parava e desenhava junto alguma coisa no Toon Boom mesmo. Feito isso, fechava a cena, subia tudo num canto (servidor) que quem montava era Marquinhos, e aí, no caso do Além da Lenda que era muito corrido, basicamente não teve revisão, só quando era na hora mesmo. Aí chegou a montar tudo, e aí Marquinhos fazia duas versões: uma versão com sete e outra com cinco minutos. Porque a gente passou num edital pra cinco, mas a gente resolveu fazer os episódios

pra sete porque eles eram mais comerciais com esse formato, que encaixa melhor em algumas janelas. Aí foi feito mais tempo do que a gente foi aprovado, no caso. Daí seguia pra o “Mago” (Felipe de Andrade) que ele ia fazer toda a parte de som, aí ele gerava a trilha, equilibrava melhor o som dos áudios e tal, aí eu acho que volta pra Marquinhos pra ele fechar algo de edição. Fechar um pouquinho eu acho que efeitos e tal, e pronto, daí era mandar pro pessoal do Funcultura, que tinha que receber sempre em determinados momentos. O cronograma foi bem baseado no que o Funcultura também pedia. Mas eu acho que como um grosso o workflow era esse.

Amanda

E no caso de Pedrinho? Como é que tu enxerga esse workflow?

Marília

No caso do Pedrinho a gente já não teve mais o storyboard-driven. Só deixando claro que o Pedrinho eu acompanhei menos o processo porque eu trabalhei só na execução e eu estava muito em casa. Mas o Pedrinho ele já deixou de ser storyboard-driven, tinha realmente o roteiro. Do roteiro é que passava pro board, do board pra arte não teve tanta diferença assim, com exceção da etapa de decupagem, que eu acho que rolou um pouco diferente porque a gente tinha necessidades diferentes pra esse projeto. Porque o Além da Lenda foi feito assim: o projeto começou a rodar em janeiro e a equipe de animação já ia começar em fevereiro. Então a gente não teve nada de pré-produção, foi na doida assim pra fazer. O Pedrinho já foi o contrário: rolou atraso de verba de animação e a gente teve uma diferença de quase um ano desde o início do projeto até a equipe de animação começar. Então uma vez que a gente não tinha uma equipe de animação pra a gente estar fomentando de um jeito tão rápido assim, a prioridade da decupagem mudou. Muitas vezes Jacquie, que estava fazendo a decupagem, preferiu priorizar tipo cenários, por exemplo. Aí foi funcionando desse jeito. Daí passava pra equipe de animação, acabou que rolou bastante coisa, mais do que o Além da Lenda, de coisa de arte que estava faltando.

Amanda

E foi?

Marília

Foi, foi. Eu não sei se isso é importante tu botar no teu projeto não, mas assim, depois que eu terminei meu contrato no Pedrinho, continuou chegando volume de trabalho pra mim igual, como se eu não tivesse acabado. Aí no final das contas foi uma decupagem que ficou “meio assim”, e na verdade foi feita a decupagem de metade das coisas que tinham que ser feitas. A outra metade estava faltando. Aí rolou uma bola de neve meio que sem necessidade assim pro Pedrinho, mas aconteceu isso. Eu acho que em parte por conta da falta de feedback rápido, porque a animação ficou muito distante. No Além da Lenda, quando a gente errava, a gente já sentia rápido e a gente corrigia. No Pedrinho a gente não teve esse feedback rápido então rolou um acúmulo de falhas. Daí o Pedrinho já tem um processo um pouquinho diferente no sentido das revisões, porque na revisão foi colocado o Syncsketch, né, de todo mundo terminar as cenas e subir material e receber uma revisão que chega a re-corrigir realmente as cenas. Coisa que a gente não conseguia ter tempo hábil de fazer no Além da Lenda. Mas eu acho que como um todo o processo não mudou radicalmente não, sabe?

Amanda

É só que as etapas ficaram mais espaçadas, né?

Marília

Isso. E aí tem etapa que ficou mais enxuta, talvez, tem etapa que ficou um pouco mais longa, sabe? Mudou um pouquinho o tamanho. A equipe de animação ficou maior, mas eu acho que como um todo tipo, o tempo de animação do pessoal é basicamente o mesmo. A secundagem não mudou tanto do Além da Lenda pro Pedrinho.

Amanda

Tu já falou um pouco, mas que dificuldades tu encontrou na produção dessas duas séries? Tipo, não só tu, mas o que tu enxerga nas duas séries como um todo.

Marília

Vou começar pelo Além da Lenda. Teve muito o problema da inexperiência, porque a equipe inteira era nova e a gente não sabia fazer. Então a gente errou pra caramba com o processo como um todo. Teve o fato do tempo realmente de execução, porque eu considero um tempo mal planejado, pelo fato de que ninguém fez nada de pré e ela já vai começar um mês depois, como se fosse uma pré de um episódio que já tem uma direção de arte, já tem os personagens feitos e tal. Eu considero isso uma bronca assim realmente. Por exemplo, o fato

de eu não saber como funcionava algumas coisas do cut-out, me fez gerar muitos personagens que realmente tem muitas pontas e tal, que não é tão redondinho assim e tudo, e aí quando a gente vai pra animação isso atrapalha demais, sabe? Aí a gente tinha personagens em que não funcionavam tão bem determinadas pecinhas, por exemplo, o giro do personagem não funcionava tão bem, e foram coisas que tipo, aconteceram. Por mais que tenham sido minimizadas ao longo dos episódios, elas foram acontecendo como um todo assim durante a série inteira. Por outro lado a gente também tinha algumas falhas acontecendo um pouquinho em cada função. A gente tinha por exemplo: o storyboard era feito sem seguir à risca o *model* do personagem. Eles era bem soltos, sabe? Não tinha muito de estilo exigido. Até porque tinha muita coisa sendo resolvida na etapa de storyboard. Mas o fato é que os personagens eram completamente diferentes do que estava no conceito. Aí isso resultava em alguns problemas: quando o personagem vinha, muitas vezes, ele estava numa proporção em relação ao cenário que não funcionava, que não tinha como aquilo rolar. Outras vezes a gente tinha a bronca de que o personagem fazia coisas com o corpo que saía completamente do *rig*, e o modelo de trabalho era o mesmo de Pedrinho, que era cheio de *tweens*, cheio de *motion*, então não dá pra você quebrar muito o *rig* se você pensa a animação dentro desse aspecto. Só que o *board* não ia por esse caminho. Aí acaba que o personagem fazia muitas coisas que não funcionava. As expressões também eram bem engraçadas, mas fugiam completamente de como era o personagem. Aí o que acontecia, quando a gente ia pra arte, a gente muitas vezes não conseguia manter uma expressão engraçada que tinha no *board*. Perdia muito quando ia pra arte porque a gente tinha que ficar pensando naquilo funcionando pra cut-out, e aí caía pra caramba a graça de alguma cena por conta do exagero de alguma expressão. Por outro lado, a gente também não explorou o quanto dava pra poder ir, justamente porque não tinha uma direção de arte fechada. Então de repente não ia naquela expressão, mas a gente tinha outra expressão que estava dentro no *model* que conseguia chegar no mesmo ‘quê’ emocional. Mas a gente não tinha o tempo de chegar lá, não tinha base de estudo de direção de arte pra isso. Algumas coisas desse tipo ficaram a desejar. Aí outra coisa também aconteceu que foi as bibliotecas, e isso tanto pro Pedrinho quanto pro Além da Lenda foi um ponto fraco, foram feitas de um jeito isolado. Era feita a biblioteca de olho, de boca, de mão, tudo separado. Quando, na verdade, quando você tem uma expressão vinda do board, aquela expressão funciona junta com o conjunto de olho, nariz, boquinha etc. Funciona de uma determinada maneira. Como a gente fazia tudo separadinho, o que acontecia? A gente nunca chegava na gag do que a expressão pedia realmente. E isso também era vetorizado de maneira isolada, e passava pra equipe de animação de um jeito isolado. Então a equipe de animação pegava o

board, pegava a arte, via duas coisas completamente diferentes em um e outro, e ficava tentando interpretar qual que seria o olhinho que deveria usar, qual que seria a mãozinha que deveria usar, porque não estava exatamente ali. Aí começa a ficar passando os olhinhos (na biblioteca do Toon Boom) e tentando ao máximo montar aquela expressão. Aí muitas vezes o animador vai pro outro caminho de interpretação, aí perde também um pouquinho de expressão nesse caminho. Então eu considero que assistir os boards, do Além da Lenda pelo menos, era muito mais divertido do que assistir o episódio final muitas vezes. Por conta dessa perda de piada e de flexibilidade de desenho que a gente ia tendo.

Amanda

Eu senti isso em Pedrinho também. Até porque eu que fiz as bibliotecas de Pedrinho, e foi a minha primeira experiência também e eu não sabia como juntar. Se eu me preocupasse em juntar, ia demorar mais...

Marília

A gente tá resolvendo isso agora no Além da Lenda filme, que já tem biblioteca de expressão. Tem muita coisa que tá muito diferente de como estava rodando. Por sua vez, o board também não passava por revisão fechada. A revisão que tinha de board era basicamente uma revisão de roteiro, porque o roteiro estava sendo martelado naquele momento. Então a atenção da gente estava voltada pra narrativa de uma maneira mais ampla, e não pra narrativa no sentido de produção, que muitas vezes o board precisa ser um material que vai lhe dar todo o escopo de produção do episódio. Aí a gente não tinha isso no Além da Lenda, porque como a vibe estava sendo narrativa, muitas vezes a gente tinha, por exemplo, o cenário era criado de um jeito, aí você estava dentro do mesmo ambiente, mas o personagem virava pra um outro lado e de repente surgia uma mesa ali. Aí você “oxe, por que que essa mesa tá aqui?”, aí daqui a pouco o personagem fazia outra coisa e o ambiente se moldava à situação. Não existia uma construção realmente de como aquele ambiente deveria ser. Isso porque estavam sendo priorizados os aspectos de narrativa de maneira ampla, o board não estava sendo usado no sentido de que o escopo de produção vai ser tirado dali. Aí isso foi gerando também vários outros problemas, que foram: geração de cenário grande, refação de cenário de um jeito absurdo porque a gente ia descobrindo como aquele cenário tinha que estar. Muitas vezes, falta de coerência de uma coisa com outra, que vai passando na narrativa, sabe? Mas tem esses problemas. E como um todo, a gente também estava fazendo tudo no Photoshop, inclusive os props no Photoshop, e eu considero isso uma falha de produção, porque os props

vão pra animação e o animador não consegue mexer em como aquele prop vai estar. E normalmente era feito um desenho do prop, aí você não tinha vistas daquele prop e tal. Isso também por conta do tempo de produção, que a gente tinha um modelo que a gente tinha que fazer todos os props em uma semana, todos os cenários em outra semana e tal. Aí a gente tinha vezes de ter de fato mais de 30 cenários pra fazer em uma semana só, então era muito surreal o tempo. No final das contas, todos esses errinhos respondem a um erro maior que é todo o planejamento de tempo e tudo o que a série tinha que ter visando o orçamento que ela tinha. Aí eu acho que isso foi uma das falhas. No Pedrinho eu acho que alguns erros foram minimizados, tipo os personagens são muito mais bem resolvidos, no sentido de funcionar pra cut-out, do que o Além da Lenda foi. Apesar de eles ainda terem algumas coisinhas e tal, mas se for comparar com o Além da Lenda, principalmente no começo, é outra coisa. As decupagens não funcionaram tão bem, realmente muita coisa deixou de ser feita. Em certa medida, o board não evoluiu, no sentido de que ele não passou a ficar mais dentro do model, ele não fez tanto um material assim de tipo “olha, isso aqui vai ser a produção realmente do filme”. Ele ainda tem muita variação de um cenário pra outro. Alguns errinhos persistiram, e outros foram sendo corrigidos.

Amanda

Entrou gente nova no board né? Que nunca tinha feito isso antes.

Marília

Sim.

Amanda

A última pergunta é pra saber se tu acha que teve uma melhora no processo do Pedrinho comparando com o Além da Lenda.

Marília

Eu acho que pouca. Acho que a melhora poderia ter sido muito melhor. Eu acho que melhorou aspectos de construção de personagem, design de personagem melhorou bastante. Não no sentido do design em si, mas na questão de ele ser funcional pro cut-out. Querendo ou não, as revisões melhoraram, porque passaram a ter. E isso daí é um avanço e tanto. Mas eu acho que tiveram outros aspectos que meio que retrocederam também. Então como um todo eu não avalio uma melhora. Eu tô sendo bem sincera. Eu acho que o controle de board

retrocedeu. Chegou a ponto de a gente ter boards sendo feitos com metade do tempo que o episódio tinha que ter, e depois é que todo mundo corre atrás de como é que preenche isso. Aconteceu muito problema desse tipo. Eu acho que no geral as revisões, tirando de animação, animação melhorou a revisão e todo o resto a revisão piorou. Piorou muito a revisão de board, entrou também uma etapinha nova né, que foi a de roteiro, que eu acho que, querendo ou não é um desafio novo você saber como lidar com roteiro. Em certa medida, do roteiro pro board eu acho que teve talvez alguns pontos de diálogo que não funcionaram tão bem que eram roteiros com muitas páginas virarem boards bem pequenininhos, e às vezes o contrário acontecer. Aí eu acho que algumas métricas não ficaram tão boas assim. Eu considero a narrativa do Além da Lenda, no sentido de história eu acho mais bem resolvida, assim, alguns aspectos, do que o Pedrinho. Tiveram coisas que eu achei que não deu uma evoluída muito boa, por exemplo, a gente continuou fazendo os props em Photoshop. A gente melhorou muito, não tá no perfeito, mas melhorou muito a direção de arte de cenário também. Porque teve direção de arte de cenário. A gente tinha um processo que era muito doido. Era só faz, faz, faz, faz. Aí nesse de agora rolou uma mudança de arte no meio, motivos eu não sei, mas alguma linha era de um jeito, passou a ser usada de outro, umas coisas assim. Mas ao mesmo tempo você teve um pouquinho mais de coerência de como são as cores e tal. O estilo de arte funcionava melhor pro tempo que a gente tinha também. O Pedrinho ele usa mais uns tons mais chapados. O Além da Lenda ia numa vibe de gradiente e tal que era muito difícil de acertar no tempo que a gente tinha. Mas por exemplo, a quantidade de cenário feito não melhorou de uma série pra outra. Continuou sendo um número meio absurdo. Aí o personagem, por mais que tenha ficado legal, ele não foi muito bem pensado em relação a contrastes, então o fato de ele não ter outline faz ele desaparecer em alguns cenários completamente. Aí eu não sei se foi uma decisão muito legal, sabe? Acho que tinha que talvez ter passado mais tempo de direção de arte pra poder chegar nessas soluções. Acho que dublagem eu não posso falar muito porque é uma etapa que eu não acompanho tanto. Acho que é mais ou menos por aí.

Raoni Paulo

Amanda

A primeira pergunta é pra tu descrever tuas atividades, tanto em Pedrinho quanto em Além da Lenda.

Raoni

Certo. Nos dois eu fui animador. Eu animei todo o projeto, personagem, cena, tudo relacionado a animação no Além da Lenda e em Pedrinho também.

Amanda

A segunda é pra tu descrever as etapas de produção de Além da Lenda. Da forma como tu enxerga o geral assim.

Raoni

As etapas da produção basicamente foram roteiro, depois do roteiro teve refinamento, com o roteiro, infelizmente a gente teve que fazer umas adaptações porque o roteiro antigo era mais complexo do que o que foi feito. Aí Alisson fez um tipo de roteiro em que ele trabalhava o animatic com os meninos, enquanto ele fazia o roteiro ao mesmo tempo. Ele pegou a base do roteiro antigo e ele tirava um dia ou dois pra fazer o roteiro do episódio. Então todos os episódios basicamente foram isso: pegar a base do roteiro, juntar todo mundo, fazer o brainstorm, as ideias vinham e criava em cima disso o roteiro. Em seguida passava pro animatic, aí eles faziam o animatic depois fazia o check-up, depois passava pra animação, fazia divisões, decupagem, né? E animava em cima. Em seguida, Marquinhos pegava as cenas, fazia a montagem, podia cortar, adicionar alguma coisa, efeitos, edição... Aí em seguida era o som, aí tinha efeitos especiais... A dublagem... eu acho que do Além da Lenda foram feitas depois, algumas. Foi, algumas foram feitas antes, algumas durante, mas algumas foram feitas depois também.

Amanda

A partir do Animatic já podia fazer a dublagem?

Raoni

Sim. Algumas foram feitas antes do animatic. Como eu disse, tinham alguns roteiros, então já foram feitas algumas coisas. Mas normalmente fazia o animatic e fazia a dublagem depois. Basicamente é isso. Aí depois o som, a edição final, basicamente foi isso.

Amanda

Massa. Aí descreve essas etapas em Pedrinho também.

Raoni

Pedrinho foi diferente. Não foi feito como o Além da Lenda. Tinha realmente um roteiro, aí os roteiristas todos, eram três, se juntavam, faziam o roteiro, faziam a aprovação, aí passava pro animatic. Eventualmente eles tinham liberdade pra fazer alterações, Marquinhos e Alisson ainda faziam umas correções, fazia a decupagem, dividia as cenas, passava pros animadores, as animações foram feitas, no decorrer das animações tinha revisões, feedbacks pra fazer, vai e volta, vai e volta. Finalizava a animação, Marquinhos pegava, fazia as exportações, conversões. O áudio veio antes. Em Pedrinho o áudio veio antes. Só algumas coisas que foram adicionadas, mas realmente a base veio antes. Então já estava com áudio, o único personagem que teve áudio inserido depois foi a chuteira. Porque não tinha. Então foi inserido depois porque o áudio em si da chuteira era uma sonoplastia que não tinha dublagem. Aí música, essas coisas também o Mago (Felipe de Andrade) fez tudo, edição, montagem, correção de cor, essas coisas basicamente. A única diferença do Além da Lenda pro Pedrinho basicamente foi a maneira que foram feitos o roteiro e o animatic.

Amanda

E por que tu acha que teve essa diferença do Além da Lenda pro Pedrinho? O pessoal teve mais tempo de fazer as coisas?

Raoni

A diferença foi porque no Além da Lenda o roteiro era muito complexo, e além de ser um pouco mais complexo, a maneira que era explicado não era tão engraçado, não era tão dinâmico. Era mais parado.

Amanda

Não estava no estilo pra série de TV, né?

Raoni

Pronto. Não era o estilo que a galera queria. Não é que estava ruim, mas era o estilo. Eu não sei se você se lembra ou sabe que o antigo roteiro era um divã, uma sala onde estava todo mundo e tal. Tinha muito personagem, aí todos o episódios estavam meio “cheios”. Aí Alisson, “não, vamos quebrar e vamos tentar fazer”. Aí como o tempo ficou curto, realmente não teve o tempo de “ah, vamos sentar, fazer e depois passa pro animatic”. Teve que fazer tudo ao mesmo tempo. Tipo, tirava um dia ou dois, fazia e já passava pro animatic. Pedrinho não, Pedrinho teve mais tempo em relação a isso. Muito mais tempo.

Amanda

Tu já falou um pouquinho, mas que dificuldades tu encontrou nesse processo? Ou vocês todos? O que tu viu de dificuldades que houveram nas duas séries?

Raoni

O problema do Além da Lenda é que, do meu ponto de vista pelo menos, é que como as coisas foram feitas muito em cima da hora, muita coisa teve ser corrigida no decorrer da série. Às vezes a adição de uma coisa impactava em outra coisa lá na frente. Eu posso dar o exemplo do Vaqueiro e do chicote mesmo. O chicote não existia. Só que aí Pablo fez uma inserção do chicote, só que esqueceu do roteiro. Aí o roteiro teve que se adaptar a isso porque já tinha passado. Por isso que foi um probleminha essa parte do roteiro. Em termos de animação, tinham três animadores só. Isso é um problema. Apesar de Andrew ser mais experiente, Camila ter já vindo de uma faculdade muito boa, eu também já ter trabalhado em outras coisas aqui, não teve muito problema com relação a isso. Mas a interação dos três no começo foi meio complicada. Tanto que apesar de a gente ser mais parecido, no começo cada um animava de uma maneira e tal. Aí realmente, até acertar um padrãozinho que desse pra encaixar, demorou um pouquinho. O resto era besteira, tipo Pablo errava inversão de câmera, mas aí é ter atenção, isso sempre acontece, não é uma coisa atípica. O problema de Pedrinho, eu vou ser bem sincero, teve uns problemas com roteiro. Porque eram três roteiristas, aí teve umas confusões de ideias...

Amanda

Ah sim, mas que não afetou a produção? Foi durante a elaboração do roteiro?

Raoni

Então, não é que não afetou a produção. Eu vou ser bem sincero. Afetou. Em alguns episódios, como o roteiro teve algumas divergências, aí quando chegava pra animação, em algumas partes não batia direito. O episódio que tem uma roda de ratinho, era pra ter sido tirado, mas teve uma confusão e acabou ficando.

Amanda

Acho que é o Tremendão versus Ferrim, né? Que eles tão fazendo treinamento...

Raoni

Isso, isso mesmo. Teve uma divergência gigante. Essa foi a primeira coisa. Mas aí fugiu da alçada de muita gente. Com relação à animação, teve mais animadores, consequentemente teve mais disparidade de animação. Eu não vi o episódio, mas quem viu, às vezes uma animação fica muito diferente da outra. Normal, mas o animatic também, como tinha mais gente, aí algumas coisas também não ficavam homogêneas. Não dava pra seguir uma linha. Quando for ver a série, você vai ver que algumas vezes acontece isso. De som, não teve problema, aparentemente. Acho que teve algumas falas que foram esquecidas, mas realmente isso foi muito pouco. Foi um pouco mais curto. Eu acho que foi um pouco mais curto o de Pedrinho do que de Além da Lenda.

Amanda

O tempo de animação?

Raoni

Não. O tempo de produção de som. O tempo de animação de Pedrinho e de Além da Lenda foi parecido.

Amanda

É, a diferença é que tinha bem mais gente.

Raoni

É. A diferença é que tinha mais gente mas foi muito parecido. Acho que um mês ou dois meses de diferença. O som é que foi menor, parece. Porque acabava a animação, fazia o episódio, já mandava pro som, tinha que acabar... Tipo, Além da Lenda acabou todos os episódios e depois foi feito o som. Não foi muito rápido assim não.

Amanda

E tu acha que teve uma melhora da produção de Além da Lenda pra produção de Pedrinho?

Raoni

Sim, sim. Isso aí é inegável. Eu acho que em termos de animação ficou melhor porque a gente aprendeu mais coisa. Por mais que tenha mais gente inexperiente, a gente conseguia passar mais coisa em Pedrinho do que em Além da Lenda. Apesar de que eu acho que em Além da Lenda a gente tinha uma vantagem do roteiro e animatic, como era só Pablo que fazia, saía mais coerente. Era mais linearzinho. Eu acho que o animatic foi uma das coisas que melhorou em alguns aspectos, mas eu acho que em termos de linearidade Além da Lenda é melhor porque era uma pessoa só fazendo. O resto, só melhorou.

Ulisses Brandão

Amanda

A primeira pergunta é pra tu descrever as tarefas que foram de tua responsabilidade. Tanto em Além da Lenda quanto em Pedrinho.

Ulisses

Além da Lenda tinha uma característica um pouco diferente em relação à minha participação e em relação a Pedrinho. Em Além da Lenda eu sou um dos criadores da série, então a minha participação começou desde o início. Então quando lançou o edital, eu sentei com Marquinhos e com Erickson e a gente pensou num projeto que encaixasse no que o edital pedia. Aí a gente tinha algumas ideias e eu dei umas diretrizes pros meninos, a gente começou a criar e chegamos no Além da Lenda. Depois Erickson ficou com a função mais de pesquisa, de trazer as informações, depois nós três formatamos, depois entra Marília pra fazer os desenhos e a gente apresenta no edital. Então eu tô desde o início da coisa e fomos até a inscrição. Depois que aprova, aí eu participei um pouco mais, não exatamente como roteiro, porque não tinha roteiro propriamente dito, a gente criava direto no storyboard, o que foi até uma coisa diferente do usual, proposto por Alisson. Aí a gente criava direto no storyboard. E aí eu não participava diretamente desse processo de criação, mas aí depois passava por mim, e pela equipe toda, a gente sentava, eu lembro de várias vezes a gente conversando todo mundo, pra entender caminhos, como a série ia caminhar, porque o Além da Lenda que foi pro ar é muito diferente do Além da Lenda que a gente pensou inicialmente. Se você pegar, depois eu posso te mandar, se você quiser, o animatic original que a gente botou no edital é completamente diferente desse que tá no ar. Então assim, a gente teve outras reuniões ao longo do processo pra poder se ajustar porque não tinha muito a ver com aquilo que a gente escreveu. Então eu participei muito mais desse processo criativo do Além da Lenda. Aí depois quando começou de fato a animação mais dura, que o pessoal ficou mais imerso no trabalho mais técnico lá, aí eu não participei tanto. Aí eu fiquei de fato acumulando o que é de origem a minha função que é a produção executiva. Que é assina cheque, passa cheque, assina cheque, passa cheque, presta conta, é toda essa parte burocrática do caminho. Então eu fiquei mais com isso depois de um certo momento. Me dediquei apenas a isso. Depois, com a série pronta, aí eu comecei a correr atrás de buscar canais, buscar parceiros, depois veio o livro, o aplicativo, essas outras coisas que a gente pode até conversar mais depois. Pedrinho não. Pedrinho eu participei muito mais do curta de 2015, eu sou um dos roteiristas, a gente

começou a conceber e tal. Marquinhos dirigiu aquele especial lá de 2015. Pra série a gente já tinha Erickson como roteirista fixo da casa e já tinha Bruno chegando, ele já tinha participado do Além da Lenda com algumas contribuições, então assim, a gente já tinha um núcleo de roteiro. Então eu já não participei tanto. Eu me sinto roteirista também, mas eu não participo tão duramente do dia a dia porque eu não tenho tempo. Então o que é que acontece: eu passo as diretrizes, os meninos pegam e fazem por si, depois eu vou só acompanhando. No caso de Pedrinho eu acompanhei bem superficialmente, foi até uma falha minha. Eu não consegui estar mais imerso nisso, mas aí como estava Marquinhos, estava Alisson também, eu fiquei meio que tranquilo em relação a esse ponto. Aí eu não participei tanto. Depois os meninos entraram com o storyboard, eu também não fiquei muito diretamente dentro disso, então no caso de Pedrinho, comparando com o Além da Lenda, minha participação no criativo foi muito menor, muito menor mesmo em relação ao criativo. A minha outra função que é produção executiva, essa foi igual. A mesma coisa: passa cheque, assina cheque, passa cheque, presta conta, entrega pra prestação de conta, vai, volta. Toda essa parte burocrática foi igual. Então assim, nessa comparação, do ponto de vista de produção executiva/produção, foi basicamente a mesma coisa. Em relação ao criativo, aí minha participação foi muito maior em Além da Lenda e muito menor em Pedrinho.

Amanda

A segunda pergunta é pra tu descrever as etapas de produção da série como um todo. Como tu vê, desde o começo até o final, quais são as etapas que acontecem? Primeiro o Além da Lenda, depois tu me diz de Pedrinho.

Ulisses

Além da Lenda ela nasceu... eu vou contar só a parte da aprovação, não é isso? Só a parte da aprovação né? Pronto. Depois que aprova, aí vem toda parte burocrática, eu digo que às vezes a melhor parte é escrever no edital. Depois que passa é um trabalho da p****. Porque aí tem toda a questão burocrática da ANCINE, e tá cada vez mais burocrático isso. Aí a gente passa essa etapa de burocracia, mandando documentação, depois que passa toda essa caminhada, o dinheiro cai na conta. Aí a partir daí é que a gente começa de fato. No caso de Além da Lenda, a gente já tinha feito uma série e um curta, que é quase um média metragem, que é Pedrinho, e alguns trabalhos de animação pontuais. Mas eu considero que Além da Lenda foi nosso primeiro grande projeto, apesar de ser pequeno se você comparar com outras produções, você tá falando alí de 455 mil reais, que parece muito, mas não é nada se você

comparar minimamente com outros projetos. Mas de fato, pra gente, àquela altura era o maior projeto. Então a gente tinha uma estrutura de três animadores, duas pessoas na arte, era uma estrutura gigantesca pro que a gente era acostumado. Então de fato, depois que aprova, que começa, a gente tem que se adequar a tudo isso, então nossa primeira etapa foi montar a equipe com o orçamento enxuto, e a gente não tem muito juízo na cabeça, a gente pegou uma série que eram 13 episódios de 5 minutos e fez como 7 minutos. Ou seja, o dinheiro que já era pouco pra 5, a gente resolveu fazer 7. Então é muito maior do que o que estava proposto inicialmente. Então diante disso a gente definiu a equipe, chamamos a equipe, contratamos a equipe e cada um começou a atuar. Ela teve um processo de produção diferente porque tinha um processo criativo diferente. Normalmente a gente começa no roteiro, depois a gente vai pro animatic, o animatic já em paralelo com a arte, e depois começa a animação pra depois vir a montagem e entra a parte de som, e depois entra a parte de audiodescrição, legenda e libras. Nesse caso do Além da Lenda não teve isso porque como não tinha exatamente a função do roteirista, a gente brinca que o roteirista escrevia depois o que estava no animatic, era só a função burocrática mesmo, não tinha o roteiro do ponto de vista criativo. A gente criava uma storyline, uma sinopse ampliada, e a partir dela a gente fazia o animatic. Então a gente tinha uma força criativa muito maior concentrada nessa função. Aí Alisson ficava muito dentro dessa parte, ele gostava muito. Na época ele estava muito concentrado em storyboard, ainda está, na verdade. Então era todo o foco aí. Depois dessa etapa a gente começava a animação de fato, mas como eram 13 episódios e o orçamento era muito curto, a gente não tinha como dar um espaço muito grande, então era basicamente a equipe acabando o storyboard hoje, e sei lá, segunda-feira já começava animar esse storyboard, era um prazo muito curto porque a gente tinha um intervalo muito pequeno de produção por causa do orçamento. Aí a animação atuava junto, parece loucura mas é verdade, com o storyboard e com a arte. Então às vezes tinha uns probleminhas de entrega de arte por causa do prazo que tava muito em cima em relação ao processo de animação, então quando juntava isso virava um negócio meio doido, mas deu certo. A gente nem teve grandes problemas nesse sentido, então a gente teve simultâneas as três etapas, com o storyboard começando um pouco antes só, mas foi muito perto um do outro. Quando a gente ia acabando de animar, a gente já ia montando, a gente também teve um prazo muito apertado pra entregar o material pronto, então a audiodescrição quase me mata, tem um pessoal lá da áudiodescrição, com exceção de Bruna, que acho que nem gosta de mim porque deve ser p*** comigo, mas paciência, acontece, porque ficou um prazo muito curto mesmo. Então as etapas meio que ficaram quase que produção industrial: acabava um, no outro dia começava outro, que começava outro... Mas teve um lado bom, que

foi o seguinte: a gente conseguiu entregar no prazo. A gente foi a única produção desse edital no Brasil que entregou no prazo. Inclusive eu falo isso porque quando eu estava na banca de outro projeto do Funcultura, tinha uma menina da Ancine que estava aqui. Aí eu falei que a gente entregou dentro do prazo... Aí ela disse assim: vocês não só entregaram dentro do prazo, como foram os primeiros e únicos que entregaram no prazo de todo o edital. Isso na hora foi f*** assim, mas na banca de outro projeto a mulher diz isso. Não só não me pega na mentira, como ainda reforça mais do que eu estava dizendo. Então isso me deixa muito orgulhoso, porque como produção, e você sabe disso, a nossa filosofia é a gente tem que entregar no prazo, porque é isso que vai tornar a gente respeitado no Brasil. E pra trabalhar com grandes canais prazo tem que ser inegociável. Aí a gente teve um processo um pouco estressante nesse final pela entrega, a gente teve alguns problemas técnicos também de entrega, mas mesmo com tudo isso a gente conseguiu entregar dentro do prazo. Deu certo o nosso planejamento. No Pedrinho a gente teve uma estrutura um pouco diferente: primeiro porque a gente não recebeu o dinheiro de uma vez só como foi com o Além da Lenda. Pedrinho pelo modelo de aprovação a gente recebeu uma parte do dinheiro, pra depois dar entrada na ANCINE pra receber a outra parte do dinheiro. Isso fez com que a gente tivesse um processo de produção diferente. Ou seja, com a primeira parte do dinheiro que a gente recebeu, a gente fez toda a parte de desenvolvimento: roteiro, fez toda a parte de arte de pré-produção e storyboard. Aí houve um atraso muito grande do repasse da parte da ANCINE. Então ficou um *gap* grande, a gente terminou toda a parte de pré, pra começar a produção depois. Apesar de não ser sido junto como foi o Além da Lenda, aquela coisa corrida, mas terminou sendo mais estressante e mais problemático do que o modelo do Além da Lenda, porque houve um erro na produção de linha nessa primeira fase, que a gente não identificou, e que na produção começamos a sentir falta de alguns props, alguns cenários... E aí é uma merda porque não tinha mais equipe. Porque a equipe já tinha acabado o serviço meses antes. Por sorte, como a gente tem uma estrutura contínua de projeto, a gente tem um departamento de arte, então a gente teve meio que parar eles um pouco pra eles ajudarem em Pedrinho. O que ocasionou um stress e tal. Não acarretou num problema financeiro, mas influencia na qualidade do trabalho dos outros projetos. Porque a gente teve que parar pra fazer uma coisa que a gente não fez antes. Se a gente estivesse numa produção contínua, a gente provavelmente teria percebido a tempo de ter terminado o contrato da equipe de arte, mas não foi feito, a equipe de produção de linha falhou nesse aspecto e a gente teve esse probleminha. Então a gente teve com Pedrinho esse processo um pouco diferente por causa de *delay* entre a pré e a produção. E a entrega também está um pouco corrida porque a gente, por ter atrasado

o começo por causa do repasse, ficamos com um prazo apertado de entrega pro canal. Então por isso que o Mago tá correndo ali desesperado pra a gente entregar. A gente entregou hoje, inclusive, dois sábados. Então a gente ganha 15 dias: sábado 06 e sábado 13. Isso já dá um alívio, mas eu acredito que semana que vem eu já leve os outros dois sábados.

Amanda

Então pro som acabou ficando corrido né?

Ulisses

Pro som ficou corrido. Tem uma parcela de culpa dele também porque a gente ia entregando e ele foi deixando um pouco, mas de qualquer forma já ficaria corrido mesmo. Mas o Mago segura a onda. Mas assim, não houve gargalo de produção, a gente conseguiu entregar com certa folga. Mas houve um gargalo pro som em relação à entrega do episódio pro canal. De resto de produção não foi tão corrido como foi o Além da Lenda, mas em compensação deu merda que não deu em Além da Lenda, por causa desse processo mais corrido. São coisas que cada produção vai tendo, né? O filme já tá perto do ideal que é você ter junto, não exatamente ao mesmo tempo, mas junto, muito perto um do outro e em tese, sem o desespero da entrega, então me parece que quando você for fazer o do filme vai ser um processo menos estressante todo.

Amanda

Massa. Todas essas produções foram cada uma em um edital diferente?

Ulisses

É, são três editais separados, mas a gente tem o Funcultura que vai se repetir, mas a gente não começou, que é o Zoopedia. Zoopedia foi Funcultura igual a Pedrinho. Iuri Udi, é igual a Zoopedia que é igual a Pedrinho, o mesmo edital. Mas o filme é outro edital e o primeiro Além da Lenda é um outro edital. Aí nesse edital de Além da Lenda eu coloquei Além da Lenda temporada 2, e estou muito esperançoso que a gente consiga aprovar a temporada 2. E no que aprovou o filme, quase o mesmo edital, eu coloquei o filme do Chibamba, que eu também tenho muita esperança que passe. Aí vamos ver o que acontece.

Amanda

Tu já falou um bocado, mas tem uma pergunta aqui específica sobre que dificuldades vocês encontraram nas duas séries, tu tens mais alguma coisa pra acrescentar?

Ulisses

De Além da Lenda eu acho que a dificuldade era natural do primeiro projeto maiorzinho. Então todas as dificuldades vieram desse aspecto. Como a gente não tinha tanta experiência em produção maior, a gente se atrapalhou um pouco. Mas são problemas que eu acho que são naturais de quem tá começando. Se você comparar com outras produtoras que começaram, e a gente até ajudou uma delas inclusive, você que o nosso problema não era nada perto do problema deles. Então eu acho que são problemas naturais que a gente soube remediar muito bem. Mérito de Marquinhos, Alisson e Marília. Em Pedrinho eu acho que o problema não foi exatamente nosso. É um problema da conjuntura Brasil de ser, que a gente recebe uma parte do governo do estado e recebe uma parte dos recursos da ANCINE, do governo federal. Aí por burocracia deles a gente passa quase um ano entre um recurso e outro. E aí você montar uma produção contínua, que exige uma coisa mais interligada, com tanta distância entre um e outro, claro que vai dar problema. Aí teve problema. Então eu acho que a dificuldade maior de Pedrinho foi justamente isso: o fato da gente receber os recursos em momentos diferentes e muito longe um do outro. Aí isso ocasionou problemas pra a gente. Conseguimos remediar a um custo um pouco maior do que foi o Além da Lenda. Acho que as maiores dificuldades foram essas: lidar com a parte dos recursos em Pedrinho, e em Além da Lenda se adaptar de fato a um produção maior.

Amanda

E tu acha que teve uma melhora na produção, se comparar Além da Lenda com Pedrinho?

Ulisses

Eu separo em dois aspectos: do ponto de vista de animação, técnica, melhorou muito. Eu acho que aquele bracinho do Sr. LH troncho que dava vontade de matar, não teve. Apesar de que tem um pouquinho, mas tá bem melhor, em termos de animação eu acho que a gente deu um salto bom. Mas em termos de conteúdo narrativo eu acho que a gente não fez melhor. Coincidentemente, pra revisar pra Globo, eu assisti aos dois novamente. Vários episódios de Além da Lenda e vários episódios de Pedrinho, um logo depois do outro. Eu ainda acho que, do ponto de vista narrativo, Além da Lenda foi muito mais legal do que Pedrinho. Não é que eu não goste de Pedrinho, acho uma boa série. Mas eu acho Além da Lenda melhor. Como projeto também eu gosto dos dois. Acho que apesar de ter uma mesma faixa, eles dialogam

com perfis diferentes de público. Mas eu acho Além da Lenda uma série mais legal de assistir. Ela é mais engraçada, os personagens são mais divertidos, a estrutura eu acho melhor, narrativamente falando. Pedrinho eu acho que os episódios até por serem maiores, a gente sofreu um pouco nisso, eles se arrastam mais. Tem vários momentos que são dispensáveis do ponto de vista de fala de personagem. Tem vários personagens que não tem muito sentido. Eu acho que narrativamente a gente apanhou mais com Pedrinho. Acho que Pedrinho ficou abaixo do que foi a entrega de Além da Lenda. O que é ruim, porque em tese era pra Pedrinho já ser a melhora do que foi Além da Lenda. Mas não aconteceu isso. O que a gente entrega pro público em Pedrinho é pior do que o que a gente entrega com o Além da Lenda.

Amanda

Tu achas que foi porque teve mais roteiristas?

Ulisses

Eu acho que a gente não se adaptou bem aos 11 minutos. São episódios maiores, então você tem uma dificuldade maior. Uma coisa é você contar uma história em 5 minutos que a gente esticou pra 7. A gente sentiu falta de querer contar mais coisa. Outra coisa é você ter 11 minutos, aí eu acho que a gente errou a mão um pouco nisso. Além disso eu acho que faltou um pouco da mão da direção, do ponto de vista criativo. Acho que faltou exigir mais. Talvez o *delay* tenha atrapalhado um pouco. Porque você faz o roteiro e o storyboard e oito meses depois você vai animar. Pode ser que isso tenha atrapalhado, ainda não tive esse diagnóstico. Mas eu acho que o fato é que alguns dos episódios, a maioria, na verdade, não tem um ritmo tão legal, é meio enfadonho. E tem vários personagens que eu acho que ficaram abaixo. Por exemplo, a Marta, que é uma personagem que eu gosto, mas que eu não gosto na série. Ela é muito chata. Ela é insuportavelmente chata. Alguns episódios aliviaram, e aí Marquinhos já me explicou o porquê. Mas assim, no geral eu acho ela muito chata. Tadeu também, que era um personagem que eu esperava muito, não correspondeu. Por outro lado, teve o Silvano, que eu gostei muito. É um personagem que eu achei massa, a dublagem ficou muito boa. O Washington galeroso também, eu adorei. Tem bons momentos, não é que a série é ruim, eu gosto da série. Mas eu acho que ela entrega menos do que a gente poderia entregar. Eu acho que a gente é melhor do que aquilo que a gente tá entregando. Acho que a gente poderia fazer mais. E eu já falei pra eles, do roteiro. Óbvio, faz quase um ano que a gente escreveu isso, na verdade, acho que faz mais de um ano. A gente escreveu no final de 2016. Então eles estão muito melhores do que aquilo, pode ver pelo filme. Mas eu acho que a gente ficou um pouco

abaixo. Pode ser até que o público nem ache, mas eu acho. Eu acho que comparando os dois é isso, eu acho que o Além da Lenda é melhor. A gente entregou um projeto mais forte. É tanto que quando eu fui na Globo, depois que a gente entregou, um pedaço e um e um pedaço do outro, eles só falavam do Além da Lenda. Os caras ficaram pirados. Começaram a comentar, só falavam do Além da Lenda e praticamente não falavam de Pedrinho, ou seja, nessas pequenas coisas você começa a sentir o feedback. Tudo bem que não era exatamente o público-alvo de Pedrinho. Porque ele também tem isso, como é muito ligado a futebol, você tem um recorte menor. Na verdade o recorte é maior, em relação a público, do que é o Além da Lenda. Além da Lenda consegue abranger melhor porque você tem a Cumade Fulozinha. Cumade Fulozinha é um personagem que dialoga com todo mundo. Um público mais velho, mais novo. E Pedrinho, futebol é uma coisa que tem um recorte diferenciado. Mas de qualquer forma eu senti que o apego foi maior ao Além da Lenda, sabe? Eu acho que tá muito ligado a isso. Eu imagino que, tudo bem, Pedrinho vai ter mais tempo de exibição porque os episódios são maiores, mas eu tenho a ligeira impressão de que Além da Lenda vai ser mais comentado do que Pedrinho ao final do mês de Outubro. Eu acho que Pedrinho vai ter menos repercussão apesar do tempo de exposição maior, até pelo feedback que a gente recebe nas redes sociais, é muito forte o Além da Lenda.

Amanda

Só botando minha opinião aqui: eu acho que a ideia de Além da Lenda é mais original mesmo, assim, é uma coisa totalmente nova. Eu acho que vocês trabalharam as lendas de uma forma criativa sem ficar chato, sem ficar com cara de coisa didática. Até agora, foi o melhor projeto que eu já vi de pegar o folclore brasileiro e transformar numa coisa legal, sabe? Porque eu não vejo o pessoal conseguir fazer isso.

Ulisses

Esse tipo de feedback é bem legal, porque, de fato, eu percebo isso também. Surpreende muita gente, porque é muito diferente do que você vê. A gente pesquisa muito antes. Hoje em dia eu não vejo tanto, mas na época a gente pesquisou muita coisa. Quase sempre é muito formal. É uma coisa muito idealizada, o curupira é quase um herói de José Alencar, tipo aquele O Guarani. É muito certinho. Até o de Maurício de Souza mesmo, é muito certinho. Além da Lenda meio que quebra tudo isso: tá a Cumade Fulozinha tirando catôta num episódio, o Curupira é todo abestalhado, a Cabra Cabriola é um pé na viadagem, sabe? É tudo muito doido, não segue uma lógica comum. E aí eu acho bem diferente também.

Eu acho que esse é o grande mérito da série, porque ela quebra tudo isso. É folclore? É, mas é completamente diferente. É muito mais humor. É muito mais essa relação dos personagens. É tanto que uma vez fizeram uma pergunta pra mim, foi uma pergunta embutida de uma crítica, mas como veio de alguém de São Paulo eu sempre entendo que é normal, São Paulo é f***. Aí era tipo: “mas você não acha que o fato de ser de folclore brasileiro vai limitar os personagens”? E aí foi logo no começo, a gente estava produzindo ainda o Além da Lenda. Porque tinha um momento em que você apresentava, aí eu fiz um este de Pitch com Além da Lenda. A galera gostou muito e tal, mas essa mulher da coordenação fez essa pergunta. Eu nem precisei responder! Quem respondeu foi Carla Francine, ela na hora fez uma defesa que eu nunca faria. Devia ter gravado pra saber, porque ela fez uma defesa genial. Ela falou, em linhas gerais, que os personagens são universais. Os dilemas que eles têm são universais, às vezes o nome e forma são locais, brasileiros, mas a relação entre os personagens, a forma como eles agem, são universais. Então não tem porque uma criança, por exemplo, norueguesa não se identificar porque são dilemas universais. Só que ela falou isso muito melhor. Foi uma defesa fantástica. Na hora que foi pra eu falar eu falei “tá, é isso mesmo”. E aí foi bem massa, porque ela conseguiu captar bem a essência do que é o Além da Lenda, que são os dilemas universais. O Curupira, os pés pra trás e o cabelo de fogo são brasileiros, mas se você pegar os dilemas dele, os poderes que ele tem, qualquer pessoa do mundo vai entender. Não é algo brasileiro que impeça alguém de entender. Acho que nesse sentido, a gente é também universal, apesar de ser um recorte brasileiro do ponto de vista de folclore e tal, mas eu acho que é universal. E esse feedback eu tenho recebido bem legal, de todas as pessoas. Eu já tive reunião com canais que “pô, esse projeto é muito bom”. Eu tenho recebido esse feedback sempre muito bom em relação ao Além da Lenda. E nesse ano a gente vem trabalhando muito o Além da Lenda: tem o livro, vai ter o game agora da Manifesto, e alguns brinquedinhos que a gente fez, algumas outras atividades que a gente vai fazer. A gente teve um investimento também nas redes sociais, canal do YouTube, pra poder justamente ter mais conteúdo. Tipo, a gente estava na feira agora, na Fenelivro, chegou um boy, quando viu que era Além da Lenda reconheceu. A gente perguntou de onde ele conhecia e ele disse: “eu vi lá no Museu (Cais do Sertão*)”. Porque ele tinha ido lá no Museu do Cais. Ou seja, dessas pequenas ações você começa a ter frutos. A ideia é que com a exposição na Globo, pra Pernambuco inteiro, e a gente tá negociando outras praças, eu vou pra João Pessoa, vou pra Natal, já falei com Alagoas, tô falando com Sergipe. Pra botar em outras praças de Recife, e tô conversando com a Nickelodeon também. Eles ficaram bem interessados, só que tá com um desencontro de agendas, mas eu vou tentar oficializar isso de fato. Tentar uma janela ainda maior pro Além

da Lenda. Nosso problema hoje pro Além da Lenda é pouco conteúdo. Porque são muito pequenos (os episódios). Aí eu vou ver com a Globo a possibilidade de a gente fazer mais um especial de meia hora pelo menos, alguma coisa. E aí quando tiver esses episódios, se a gente conseguir aprovar a segunda temporada, com o filme, aí sim a gente vai ter um volume muito grande de coisa. Você vai ter aplicativo com game, vai ter livro, vai ter produtos, vai ter um especial de meia hora, um filme longa-metragem, duas temporadas, aí você começa a ter uma coisa mais robusta do ponto de vista de marketing, do ponto de vista comercial, mercadológico. Porque hoje a gente tenta abraçar, só que tem uma limitação muito grande de conteúdo, porque tem pouca coisa.

Amanda

Essa segunda temporada, se for aprovada, vai ter mais episódios e mais tempo também?

Ulisses

Eu não lembro como é que tá no edital, tem que ver lá, mas com certeza são 10 minutos por episódio. Por sinal, é um tempo muito doido, mas é o edital. Mas se eu tiver que fazer em qualquer outro edital eu vou fazer de 7, pra manter o padrão com o que já tem. Mas aí eu vou fazer no mínimo 26 episódios. Podendo ser 39. Pra ter muito mais episódios. Agora a gente vai ter um probleminha porque a gente vai ter que encontrar uma outra dinâmica, porque não adianta mais as lendas irem pro divã, não tem mais sentido essa configuração. Aí a gente vai ter que encontrar outra configuração pra série. Tipo se vai ser numa floresta, se vai ser eles numa cidade, onde eles vão atuar, mas ainda tem que encontrar. O que vai ser um dilema, mas a gente vai ter que encontrar. Aí pronto, o feedback tem sido muito bom. Tanto que eu até brinco que onde o Além da Lenda se inscreve, ele passa. A Manifesto aprovou duas vezes, a gente aprovou. A gente só não aprovou no Funcultura desse ano porque eu disse pra não aprovar porque eu escolhi Iuri Udi. Mas se eu tivesse dito Além da Lenda, passaria Além da Lenda. O filme também passou. O filme foram centenas de projetos escritos, passaram 9, a gente ficou entre os 9. O Além da Lenda foi pra final de outro edital, a gente só foi eliminado porque já tinha ganhado esse primeiro edital, porque não podia ganhar os dois. Aí a gente aprovou no Ministério da Cultura e foi pra final do outro, que é o mais importante edital de cinema. A gente foi pra final, mas aí quando foram fazer a busca, viram que já estava aprovado em outro edital, aí eles cancelaram, mas também foi pra final. Onde você coloca ele passa, ou chega na final. Nunca é um projeto que a galera não gosta. Sempre tem

um feedback bom. É bem legal. Outra coisa, a gente começando como estúdio tínhamos vários projetos, não sei se tu chegou a acompanhar, tinha GIP, Zoopedia, tinha milhões de projetos. E hoje eu quero restringir ao máximo possível. Eu não quero ficar como a Mr. Plot que tem um projeto, mas eu também não quero que a gente tenha 15 projetos. Porque se você tem 15 projetos, você termina não tendo nenhum, porque você não consegue dar a atenção que ele precisa. Então a gente hoje centraliza: Pedrinho, Além da Lenda e Iuri Udi. São os nossos 3 principais projetos. Mas a gente aprovou Zoopedia. Então a gente agora tem 4 projetos. Aí o bom de Zoopedia é que dialoga com um público mais novo, pré-escolar, os outros 3 são públicos um pouco mais velhos. Então a gente hoje tem os quatro projetos do estúdio da gente: Iuri Udi, Além da Lenda, Pedrinho e Zoopedia. Aí o que é que a gente faz, por exemplo, a gente faz Mundo Bitá, como prestação de serviço. Faz Desenha Bia, como prestação de serviço, Roqueirinhos, a gente faz. Tem um outro dos gatos que pode ser que a gente faça. Mas são projetos paralelos, sabe? Não são projetos com a nossa assinatura. Com a nossa assinatura são esses 4, e não tem nenhuma previsão de abrir mais. Só esses 4. Aí é trabalhar pra ter mais temporadas desses 4. Fazer filmes desses 4, sempre trabalhar a partir desses 4 projetos, essa é a nossa dinâmica pros próximos anos. Se der tudo certo. Aí por exemplo, Pedrinho, a gente fez agora, então a ideia da gente é no próximo edital colocar a segunda temporada. Além da Lenda já tá rodando a segunda temporada, a de Pedrinho também já tá em alguns editais. Iuri Udi vamos fazer a primeira, Zoopedia vamos fazer a primeira mas aí depois a ideia é fazer a segunda, sempre trabalhar os que a gente já tem em vez de criar projetos novos. Claro que pode ser que surja a oportunidade de criar um outro, não estamos fechados pra isso, mas a gente não quer. A gente quer fazer os que a gente já tem na casa. E fazer os 4 bombarem dentro de certos limites, essa é a nossa ideia.

Alisson Ricardo

Amanda

Eu queria que tu descrevesse as tarefas que foram de tua responsabilidade durante a produção de Além da Lenda e durante a produção de Pedrinho.

Alisson

Eita! Hahaha, é um bocado de coisa. Tem o oficial né, a nomenclatura oficial da coisa, mas na prática tem um monte de baixo disso.

Amanda

Sim, sim, mas pode falar tudo mesmo.

Alisson

No Além da Lenda... é porque tem uma característica de todos os trabalhos que eu pego, é comum eu entrar muito no desafio de implementar coisas novas. Não sei que sina eu tenho que todo projeto que alguém me chama pra fazer, na maior parte das vezes, é pra implementar algo novo dentro de algum lugar, dentro de algum estúdio ou abrir um estúdio, é sempre nessa pegada. Então acaba que o Além da Lenda foi o primeiro projeto de série da Viu. Teve o Zé Alegria e teve o curta do Pedrinho, mas o Além da Lenda foi o primeiro com uma equipe maior, com alguma coisa pra TV mesmo, pro edital da ANCINE. Aí eu entrei como diretor da série. Num primeiro momento o roteiro dela tinha problemas tanto de produção, todos os personagens atuavam numa sala, né, iam pra sala do LH e ficavam lá conversando sentados, todos ao mesmo tempo na sala, e além de ser um pouco trabalhoso de fazer rigging, a gente não tinha prazo pra fazer e tal, estava meio chato também, os episódios estavam meio monótonos. Aí a gente resolveu o desafio de fazer storyboard driven, a gente não usou o roteiro original, até tentamos escrever de novo, mas não estava funcionando. Aí a gente tentou o storyboard driven, fez direto no animatic. Eu fiz o primeiro, aí depois o Pablo foi fazendo o restante. Eu fazia a linha estrutural mais ou menos da história e junto com Pablo a gente ia desenvolvendo. Nos últimos episódios da temporada a gente ainda fez um roteiro, então eu entrei um pouco nisso também: planejamento de roteiro, de storyboard, direção geral. Aí dentro da direção vinha uma coisa de Produção de Linha, que eu nem sabia que existia essa função. E aí acabei entrando um pouco nessa parte de gestão também. As planilhas que a gente usa lá na Viu foram todas criadas naquela época, aí eu programei

tabelas, com a lógica de dividir o serviço que tinha pelo prazo. Aí eu comecei a pesquisar formas de calcular de uma maneira mais automatizada os dias úteis do ano e dividir as tarefas que tínhamos por esse tempo. Além disso teve umas artes também. Acho que a sala do LH, algumas artes de cenário, alguns personagens também eu fui fazendo no Além da Lenda. Direção de voz também, acho que é isso. Quase tudo! Hahaha

Amanda

É, um monte de função acumulada.

Alisson

Ah sim, sim. Isso era um monte. Porque só tinha três animadores. Inclusive eu animei cena também, mas pouca coisa. Tinha pouca gente, né? A quantidade de gente disponível e capacitada pra animação aqui era pouca, sempre é um problema que a gente teve aqui. A equipe toda estava começando, a Marília também, era o primeiro projeto dela em animação. Pra quase todo mundo era a primeira vez, então tinha todo o trabalho de capacitar essa galera também. Mas aí era isso, por isso que a gente acumulou muita função, e até por causa da verba também, a verba não era tão alta. Eu não lembro os valores, mas era baixa.

Amanda

Eu acho que até Ulisses me falou hoje, era 400 e poucos mil (...)

Alisson

Eu acho que essa foi do Pedrinho, o Além da Lenda era menos. (...) É que 430 ou 470 e poucos é o do Funcultura com a Ancine. Esse do Pedrinho e o do Iuri Udi quando vier é por aí também. Mas o do Além da Lenda era mais baixo, até porque a secundagem dele era menor. A gente fez 13 episódios de 7 minutos. Aí o edital era bem menos, pra TVs públicas, e era osso, era bem complicado pra fazer porque o orçamento era bem baixo. Aí depois teve um gap gigante de projetos. No meio disso eu ainda fazia muito freela, muita coisa pra Rovio (empresa que fez Angry Birds), pra outras empresas também fazia storyboard. Eu evitava pegar, na maioria das vezes, mas quando era um projeto maior assim eu pegava. Aí quando chegou Pedrinho eu direcionei um pouco mais né, eu já estava dividido em outros projetos, estava no Iuri Udi também. O Marquinhos ele oficialmente pegou a direção. Ele ficou acompanhando os roteiros e os storyboards, porque era na época que eu estava fazendo Iuri Udi, você estava no projeto também. Mas por outro lado eu entrei mais diretamente na arte. Eu criei o design dos personagens, junto contigo né, você teve participação também fazendo

os turn-arounds dos personagens. Então toda a parte de personagem foi comigo. A direção dos cenários, apesar de que eu não executei os cenários mas eu dei um caminho pro Gil, na época que ele estava. No começo eu estava acompanhando o trabalho dele, dando as coordenadas de direção de arte pros cenários. Depois eu fiz supervisão de animação durante o período todo e produção de linha do Pedrinho. Eu acompanhei algumas vozes também porque eu fiz a co-direção, então acompanhei algumas vozes alí no início, dividindo com Marquinhos. Acho que foi isso, geralmente eu fico por aí. As áreas que eu não pego mesmo, que em nenhum dos projetos eu toquei foi Rigging, apesar de que no Pedrinho eu desenvolvi um novo método de rigging, eu pesquisei e desenvolvi o modelo do rigging que Marcos utilizou nos personagens, mas eu não fiz o rigging de nenhum exatamente. E a pós produção é toda com Marcos. Todo o resto eu me meto um pouco.

Amanda

Como tu enxerga todas as etapas de produção do Além da lenda? O passo a passo da produção como um todo.

Alisson

Como a gente utilizou o método storyboard-driven, a gente não estava seguindo muito à risca o roteiro. Então a gente meio que começa por um outline, a gente tinha uma ideia do que era... No início do projeto mesmo eu fiz umas fichas de personagem, quase como em jogo de RPG. Eu criei umas fichas de personagens porque eu queria uns personagens mais cômicos, eu queria que tivesse um pouco mais de profundidade nas características de comédia. Aí eu desenvolvi umas fichas que tinha defeitos, qualidades, qual era o poder especial dele, alguma característica dele, o que é que ele queria. Tinha umas coisas mais específicas assim. Aí com base nisso a gente decidiu que cada episódio ia apresentar um personagem. A gente ia fazer aquele modelo de chamar o nome dele e a partir daí mostrar como é que ele está na terapia e fazer uns flashbacks contando o passado dele. Alguns episódios a gente queria mudar um pouco. Era o andamento a partir do aconselhamento do LH, então a história era no presente, ao invés de flashbacks do passado. Aí alguns personagens a gente resolveu interligar entre eles, quando a gente via que tinha alguma afinidade, por exemplo, a Cumade Fulozinha e o Curupira que eram os dois da floresta, e eram jovens, a gente decidiu que eles tivessem alguma relação: eles se conheciam e se estranhavam. A gente reforçou características de personalidade que eram ditas no livro do Câmara Cascudo, que é uma Enciclopédia de Folclore Brasileiro. Ele falava um pouco das lendas e a gente sempre

puxava tirando uma brincadeira, o Boto era o conquistador e não conseguia pegar ninguém. Todos eles tinham um problema, tinham características maiores de personalidade e conflitos. A partir daí a gente fazia o outline, e começava a fazer o board. Era direto com thumbnail e já rascunhando, já era muito visual a coisa. A partir daí a gente mostrava pra equipe, eu gostava de receber feedbacks da própria equipe pra que todos se engajassem na ideia ali, pra ver se estava engraçado, se estavam compreendendo a história, se tinha alguma sugestão do que a gente poderia melhorar. A gente fazia pelo menos uma rodada, uma interação, porque não dava pra fazer muito mais do que isso, tava bem apertado o prazo. A partir dessa interação a gente fazia a edição do animatic, tinha que dar a secundagem, tinha que dar 7 minutos. Aí já partia pra dividir (as cenas) e começar a animação. Em animação a gente dividiu as etapas, também porque a equipe teve uma curva de aprendizado. Todo projeto, exceto o Pedrinho que já estava com a equipe um pouco mais experiente, eu faço uma escala crescente de velocidade de produção. Então no Além da Lenda a gente começou com 2 ou foi 3 segundos por dia, e foi aumentando essa escala até chegar em 6. A equipe teve dificuldade no começo, era a Camila, o Andrew e o Raoni só. Eles tiveram dificuldade, principalmente a Camila que nunca tinha animado em Toon Boom, ela foi aprender Toon Boom ainda durante o processo. Aí começaram a fazer, infelizmente na época a gente estava muito aprendendo a fazer, o pessoal estava com uma dificuldade grande de entrega, aí eles não tinham revisão. Então não tinha supervisão de animação. O que eles entregassem estava bem entregue. Aí tem muitas falhas de animação, não tem uma qualidade como a gente gostaria por isso, até por falta de experiência da equipe toda. As ferramentas que a gente usou posteriormente no Pedrinho a gente não tinha descoberto ainda, Syncsketch eu acho que não tinha disponível. Não que eu conhecesse. As tabelas eu estava programando ainda, então estava muito no começo. Aí era esse o workflow, depois de animação entrava os efeitos. Algumas cenas a gente fazia em pós produção, entrava em After Effects e tal com Marquinhos. Ah sim, antes disso tinha o som, a gente fazia o animatic já sonorizado, a gente fazia toda a gravação de vozes. O próprio Pablo que era o Storyboarder também era a voz de vários personagens. Aí fazia o sync labial, toda parte de sonoridade que servia de base também pro arquivo dos animadores. Depois na pós era montado no Premiere, tinha a última parte ali que era o delivery, que, pra quem trabalha com impressão, era quase um fechamento de arquivo, que é o material de entrega pro canal, que é uma parte bem complicada, bem trabalhosa, extremamente técnica e difícil de fazer. A gente não imaginava que ia ser uma dor de cabeça tão grande de fazer, mas foi. E antes disso, antes do delivery ainda tinha a transcrição de libras que são exigências do canal, então teve toda a transcrição de libras, pra deficientes auditivos e tal. Ah sim, faltou também o som. O

Mago lá, o Felipe, fazendo toda a parte sonora, toda a parte de música, a gente acompanhava, eu dava toda a parte do briefing do que é que eu esperava em cada episódio, referências. Às vezes a gente montava um animatic com referências, aí todo esse pacote junto ia pra pós produção e pro delivery depois, na última parte.

Amanda

A etapa de arte vocês faziam logo depois do Storyboard?

Alisson

Era em paralelo, acabei pulando ela. Porque assim, o Além da Lenda tinha um problema muito grande de prazo. Geralmente a arte estava 1 ou 2 episódios na frente da animação. Acabava um e já era o outro, acabava um e já era o outro. Então a gente decidiu fazer o rigging de personagem por episódio, por isso que a gente reduziu a quantidade de personagens por episódio. A cada episódio um personagem ser apresentado e no máximo um cenário ou dois, a gente deixava o mais simples possível. Reaproveitamento da sala do LH e tal, então teve muita coisa do roteiro direcionada pra isso, e a arte nesse ponto aí era muita coisa de fazer o personagem do episódio e fazer os cenários que fossem necessários pra apresentar aquele personagem naquele contexto. Então quase não tinha reaproveitamento de cenários fora a sala do LH, que eles sempre retornavam a essa sala. Era o único rigging que a gente conseguia aproveitar e ocasionalmente algumas coisas de árvores, ruas, mas na maior parte das vezes tinha que desenhar de novo. Aí passava pelo rigging, o Marquinhos tinha que fazer, e sempre assim, era muito colado um no outro, então do início ao fim nunca tinha uma coisa da etapa estar bem adiantada em relação ao restante. Acho que a maior dor de cabeça toda foi cenário. O rigging dos personagens era obrigatório estar feito antes, e pelo menos a linha dos cenários, o contorno. Mas a pintura dos cenários foi rolando e até depois da animação ainda tinha coisa pra terminar. Tinha muita coisa pra pintar e tudo, mas com o já tinha pelo menos as linhas, a gente já sabia as proporções dos elementos, das mesas e tal. A gente tentava encaixar, mas não é a melhor solução, às vezes dá um desencaixe, é meio complicado, mas deu certo, a gente terminou. É isso, ele peca na qualidade. Quando a gente não tem um workflow ideal, perde um pouco o controle da qualidade, mas com um bom planejamento você consegue garantir a entrega. No Pedrinho já foi um pouco diferente, não sei se entra no teu processo...

Amanda

É, a próxima pergunta é justamente a mesma coisa só que sobre Pedrinho. Descrever as etapas da produção de Pedrinho.

Alisson

A do Pedrinho já foi um pouco mais organizada, até por questões maiores do que a gente. Infelizmente os prazos não eram muito grandes, mas por causa de um atraso da liberação da verba da ANCINE, que demorou mais de um ano, a gente acabou ganhando um tempo de produção que foi razoável. Então 1/3 da verba a gente usou na pré-produção, então a gente trabalhou ali todos os personagens, os riggings. Agora a gente já estava com um pouco mais de experiência também, já fez o desenvolvimento dos personagens um pouco mais trabalhado, tinha um roteiro. Então a gente já estruturou um pouco melhor. Ainda assim ficou abaixo do que é o ideal de um workflow de produção internacional, de um workflow mais profissional, mas já foi melhor do que o Além da Lenda. O Além da Lenda foi pra apagar fogueira. Aí a gente fez toda arte, fez os cenários, até o final do projeto ainda tinham algumas coisas que a gente estava fazendo de arte, mas estava muito adiantado em relação à animação, então estava bem tranquilo. Os animadores já pegavam as cenas prontas, os riggings bem trabalhados, o que já facilitava um monte. Os animatics também já estavam prontos, já foi com o roteiro, não teve storyboard driven. Por outro lado tinha a exigência de mais tempo, o tempo do episódio era maior, 13 episódios de 11 minutos, e outra dificuldade que a gente teve foi a equipe né, a gente não podia contar com os poucos animadores que eram do Além da Lenda. A gente teve que buscar uma nova equipe, que eu tive que capacitar quase que do zero. Juntando um pessoal que estava no Portomídia, de uma oficina de apenas 1 semana que eu ministrei em dezembro. Aí desde a seleção dos alunos pra oficina eu escolhi os que já tinham uma vivência com alguma coisa After Effects ou outros programas similares que permitissem eu me aprofundar na animação. Eram 50 inscritos, dos quais 20 tiveram aula, dos quais 10 entregaram os exercícios, dos quais 8 foram selecionados pra produção, e que ficaram 7 ou 6. Aí ao longo do projeto juntou com você e com mais outros que tinham sido capacitados num sistema meio de gambiarra, por fora, com visitas no estúdio ou capacitações online de teste que eu estava fazendo e mais o pessoal do Bia Desenha, que foi a prestação de serviço que a gente fez pra complementar a capacitação do pessoal. Foi uma semana de aula e mais 3 meses dessa prestação de serviço pra que eles pudessem ganhar experiência de vivenciar um estúdio, de trabalhar no dia a dia. Também numa escala crescente a gente trabalhou de 2 segundos até 6 segundos por dia ao longo dos 3 meses, pra que no Pedrinho a gente ficasse em 6 segundos por dia do início ao fim. Então era uma equipe que toda ela já

tinha passado por algum projeto, no mínimo 6 episódios cada um, e foi possível fazer o Pedrinho do início ao fim nessa secundagem sem maiores problemas. Em paralelo a isso teve o áudio. Essa já foi uma produção mais tranquila no total, já estavam mais experientes, os prazos estavam mais tranquilos, então ao longo do que a produção já estava sendo feita, a pós também já começava porque já tinham todos os assets prontos, então o Marcos já estava fazendo a pós enquanto estava acontecendo a animação, o Mago já estava fazendo o som assim que ele recebia os episódios, então já estava super adiantado. Quando terminou o prazo pra exibição da Globo agora em outubro, a gente tinha feito o plano de produção com 12 animadores, que depois viraram 13 porque entraram 2 estagiários no lugar de um dos animadores, e a gente conseguiu fazer a entrega sem maiores problemas, foi tranquilo até o final. O delivery também era menos exigente, não tinha transcrição de áudio. Eu acho que foi isso, não deu maiores problemas na produção não.

Amanda

Tu já falou um pouco, mas a próxima pergunta é que dificuldades vocês encontraram ao longo da produção das duas séries?

Alisson

Olha, a maior delas ainda é a carência de profissionais na região. A gente tinha poucos profissionais, foi difícil superar isso, mas foi um desafio muito recompensador. Acaba que a gente conseguiu gerar novos animadores, foi um desafio que outros estúdios da região tiveram, e a gente conseguiu resolver de uma maneira legal, que acabou gerando outras possibilidades. Inclusive abriu os olhos de novos estúdios se instalarem na região. Uma coisa das coisas que a Chatrone visualizou como possibilidade de instalação do estúdio aqui era justamente porque a gente conseguiu resolver esse problema. Eles viram que tinha um potencial de a gente crescer aqui. Outra coisa é que o planejamento e o modelo de negócio dos estúdios ainda estão muito voltados pros editais, e acaba que é muito imprevisível, entram projetos pra fazer com o prazo meio apertado, o workflow não é muito planejado. A gente vai meio que fazendo na cabeçada. Então essa falta de planejamento, do modelo de negócio do estúdio ser mais direcionado à qualidade pra parceria com os canais acaba que compromete um pouco, a gente fica meio apertado ali e faz o que dá. Mas foi desafiador, foi bom, a gente aprendeu muito durante o processo. Em outros projetos que o foco é mais a qualidade, aí muda um pouco o contexto, mas a gente tentou o melhor possível dentro do que a gente podia, e acho que a gente acabou se destacando na região e vem ganhando outros editais. A

gente não inscreve em premiações, não tem nada disso, mas passar em outros editais com folga já é um indicativo de sucesso. Desde 2014 a Viu Cine vem passando em todos os editais que se inscreve. Então é um referencial bom de sucesso pra equipe.

Amanda

Tu achas que houve uma melhora no processo de produção de Pedrinho em comparação com o Além da Lenda?

Alisson

Sim. Sim. Pela experiência que a gente foi pegando e também por essas adversidades que a gente teve, que acabaram se revertendo em maior prazo, maiores orçamentos, ele todo foi melhor. Foi mais desafiador porque era uma equipe maior, e pela capacitação lá do início, mas a gente pulou de 3 animadores pra 13 numa produção, e com um prazo muito maior, com roteiro, com toda uma estrutura de trabalho que foi muito mais interessante, mais tranquila pra fazer. Então a gente aprendeu muito, e continua aprendendo, tudo o que eu aprendi no Pedrinho eu já evolui depois disso. Hoje em dia eu tô fazendo projetos pra Chatrone, então é um processo de crescimento constante e cada vez com maiores exigências. Hoje em dia a própria Viu Cine também está com o longa do Além da Lenda, as exigências vão pulando cada vez mais de tornar possível de acontecer, antes era o simples fato de existir a série, era meio binário a existência ou não existência da série, e hoje em dia é a existência com cada vez mais qualidade. Então os projetos que a gente vem fazendo lá, o Bitá, que hoje eu não estou mais na Viu Cine, mas eu acompanho o que o pessoal vai fazendo e sempre a exigência de qualidade vem crescendo. O Bitá é um cliente que foi conquistado por causa desse sucesso e dessa evolução que a Viu Cine teve, aí é uma exigência maior de qualidade, e o longa do Além da Lenda também né. E os profissionais também. A gente vê que o crescimento de qualidade dos profissionais foi visível ao longo do projeto. Cada um aprendeu muito mais e percebeu evolução na própria qualidade do trabalho. Aí foi isso, foi mais eficiente, no final das contas, e com mais qualidade. Cada vez mais evoluindo.