

Estudo do processo de realização da produção de animação em longa-metragem do filme “Até que a Sbórnia nos Separe”

Fabiano Pandolfi¹, Marsal Alves Branco², Cristiano Max Pinheiro³

Universidade Feevale

Resumo:

Este artigo tem como **tema**, o processo de realização audiovisual de animação em longa-metragem. Traz como **problema**, a falta de uma sistematização eficiente desse processo no cenário nacional. Aprofundam-se quatro **hipóteses** para o problema supracitado: a) a ausência de uma pré-produção e planejamento adequados; b) a ineficácia da comunicação entre os membros da equipe; c) a escassez de profissionais capacitados nas instâncias deste processo; d) a total dependência de recursos públicos. A **metodologia** do artigo foi balizada em uma pesquisa descritiva através de estudo de caso, com coleta realizada com base nas técnicas de observação participativa. Fundamentando a análise, utilizaram-se os autores GERBASE (2012), CATMULL (2014), HAHN (2008) e THOMAS (1981). O objeto de estudo de caso é animação de 2013, “Até que a Sbórnia nos Separe”. Como **resultado** busca-se entender o processo de realização deste filme, obtendo-se assim, um panorama do cenário contemporâneo da produção audiovisual brasileira. **Palavras-chave:** Gestão criativa. Animação. Produção audiovisual. Cinema nacional. Tangos & Tragédias.

Abstract:

This article **focuses** the process of an animated feature film realization. It has as a **problem**, the absence of an efficient systematization of that process at the brazilian scenario. There are four **hypothesis** for the aforementioned problem: a) the lack of an adequate pre-production and planning; b) the inefficacy of communication between team members; c) the shortage of qualified professionals in the instances of the process; d) the utter dependence upon public funds. The **methodology** of the article was elaborated based on a descriptive research, with data gathering conducted based on participant observation methods. Substantiating the analysis, the authors

¹ Especialista em Cinema Expandido pela PUCRS

² Doutor em Comunicação pela Unisinos

³ Doutor em Comunicação pela PUCRS

GERBASE (2012), CATMULL (2014), HAHN (2008) and THOMAS (1981) are used. The case of study is the 2013's animated feature film "Until *Sbornia* do Us Part". As a **result** is sought to understand the process of realization of this film, thus obtaining an overview of the contemporary scenario of Brazilian audiovisual productions.

Keywords: Creative management. Animation. Audiovisual production. Brazilian cinema. Tangos & Tragédias.

INTRODUÇÃO

As indústrias criativas no Brasil estão em um momento de expansão, em especial aquelas relacionadas à produção de animação. O mercado brasileiro está crescendo não só em volume de material produzido, mas também na qualidade destas produções.

De acordo com dados fornecidos pela Ancine⁴, no período entre 1995 e 2005, foram lançadas apenas três animações nacionais de longa-metragem. Percebe-se o contraste em relação aos anos compreendidos entre 2006 e 2014, onde foram catorze os filmes nacionais exibidos comercialmente. Este crescimento continua, pois somente no ano de 2014, outros nove projetos se inscreveram para buscar financiamento via edital do BNDES⁵ e foram feitos, junto à Ancine, noventa e três pedidos de autorização de captação para projetos de cinema, televisão e vídeo. Segundo Mauro Garcia, diretor executivo da ABPITV⁶, a produção audiovisual reflete um mercado movimentado com novos desafios para produtoras, que buscam atender à demanda criada pela lei 12.485/2011⁷. Ao mesmo tempo, Garcia atesta que os canais brasileiros assumem maior presença na grade das operadoras, com uma cota de até doze horas diárias de conteúdo nacional. Deste montante, parte é composto por animações brasileiras como "O Sítio do Picapau Amarelo", da Mixer⁸ e "Peixonauta" da TV PinGuim⁹. Temos ainda, uma diversificação de formatos já utilizados no mercado nacional de animação, abrangendo curta-metragens, séries para *web*, aplicativos, jogos digitais e vinhetas publicitárias. Existem também, trabalhos criados por entusiastas, que ganham visibilidade e fama compartilhando suas criações de forma independente nas redes sociais, como é o caso do "Cuieco"¹⁰ de Ronaldo de Azevedo.

⁴ Agência Nacional do Cinema - oca.ancine.gov.br/

⁵ Banco Nacional do Desenvolvimento - www.bndes.gov.br/

⁶ Associação Brasileira de Produtoras Independentes de Televisão

⁷ Esta lei rege que os canais da TV paga devem transmitir, pelo menos, três horas e meia de conteúdo nacional em horário nobre - www.ancine.gov.br/lei-da-tv-paga

⁸ www.valor.com.br/empresas/1136636/rede-globo-e-mixer-preparam-relancamento-do-sitio-do-picapau-amarelo

⁹ www.tvinguim.com/

¹⁰ www.youtube.com/user/OGatoGalactico

Essa abundância de produções em animação se dá, principalmente, devido ao acesso e popularização das tecnologias digitais para sua realização (que outrora eram restritos por seu valor proibitivo¹¹), a rapidez de divulgação e *feedback* do material criado (pela utilização da internet como palco de realização e exibição) e a frequente distribuição de verbas governamentais através das leis de incentivo à cultura e editais¹². Como reforça a antiga produtora da Lucas Film Animation, Catherine Winder (2011), hoje é possível realizar um projeto de animação sozinho no porão de casa, ou mesmo globalmente, com centenas de artistas trabalhando em múltiplas localizações, com múltiplos fusos horários, linguagens e culturas.

Nota-se neste cenário, além do já citado acréscimo quantitativo de produções, um acréscimo qualitativo, tanto em execução técnica quanto em conteúdo. A criatividade “brasileira” das produções nacionais de animação, as quais fogem aos consagrados, mas já exauridos padrões de arte, técnica e narrativa¹³ empregado pelos grandes estúdios no exterior, também está sendo reconhecida e celebrada. Festivais dentro e fora do país estão concedendo premiações à produção nacional. Temos como exemplo o Prêmio Cristal, entregue ao melhor longa-metragem da mostra competitiva do festival de animação francês de Annecy¹⁴. Num feito inédito, os filmes brasileiros “Uma história de Amor e Fúria”¹⁵ de Luiz Bolognesi e “O Menino e o Mundo”¹⁶ de Alê Abreu, receberam este prêmio respectivamente nos anos de 2013 e 2014. Ainda neste último ano, a produção “Até que a *Sbórnia* nos Separe”¹⁷, de Otto Guerra e Ennio Torresan Jr. também teve espaço de destaque no festival, porém fora da mostra competitiva.

Pioneira no cenário nacional de animação, a Otto Desenhos Animados¹⁸, atua desde 1978 na criação de filmes e comerciais que em nada lembram o padrão hollywoodiano de cinema¹⁹. Ao todo, são três longas-metragens, dez curtas e mais de quinhentos filmes publicitários. O quarto filme do estúdio, “A cidade dos Piratas”, baseado na obra do cartunista Laerte²⁰, está em

¹¹ Segundo Otto Guerra, “naquela época (1978), a TV broadcast exigia 720 por 486 linhas de definição e o mínimo para alcançar esse patamar era a película 16mm. Uma câmera Paillard Bolex usada custava algo como 8 mil dólares!” (Pressbook do filme “Até que a *Sbórnia* nos Separe”, 2014 p.11)

¹² www.cultura.gov.br/editais; www.procultura.rs.gov.br/index.php?menu=facinf; www.brde.com.br/fsa/

¹³ Jornada do Herói - Segundo Joseph Campbell, são 12 os passos clássicos que os heróis têm de enfrentar na sua jornada. Essa estrutura narrativa gera empatia do público pela identificação e é utilizada à exaustão pela indústria do cinema, principalmente a americana. (CAMPBELL, 1997)

¹⁴ www.annecy.org/about/archives

¹⁵ www.umahistoriadeamorefurria.com.br/

¹⁶ omeninoeomundo.blogspot.com.br/

¹⁷ www.fuga.etc.br

¹⁸ www.ottodesenhos.com.br/

¹⁹ nerdpai.com/o-padrao-de-hollywood-para-o-cinema/

²⁰ www2.uol.com.br/laerte/

fase de produção. Seus dois primeiros longas, adaptaram quadrinhos do cenário udigrudi brasileiro, como “Os Caubóis Gays”²¹ de Adão Iturrusgarai e “Wood & Stock”²² de Angeli. Seu terceiro longa-metragem animado, “Até que a Sbórnia nos Separe” representa um estágio rumo à maturidade da realização técnica e artística do estúdio. O filme conta com um padrão de qualidade que se aproxima das produções estrangeiras e tem sido avaliado de forma positiva pela crítica, obtendo uma pontuação de 7.5/10 pontos no IMDB.com, respeitado site sobre cinema e vídeo²³.

Mas evidenciar apenas críticas e prêmios não revela o trabalho feito pela equipe da Otto Desenhos Animados para que o *Sbórnia* ganhasse as telas (para facilitar a leitura do artigo, entenda “o *Sbórnia*” como menção ao filme “Até que a Sbórnia nos Separe”). Como em qualquer outra técnica de animação, quer ela empregue procedimentos rústicos ou sofisticadas tecnologias de computação, há uma sequência de processos comuns que precisam ser pensados, organizados e gerenciados pelos realizadores para que se possa, em vista dos limites orçamentários disponíveis, concluir o projeto, fazendo com que este, esteja minimamente de acordo com a sua proposta inicial. No caso do *Sbórnia*, não foram poucos os desafios encontrados pelos seus realizadores. A falta de uma cultura gerencial sólida por parte da produtora, a ausência de uma pré-produção e planejamento adequados, a inexperiência da equipe com projetos deste porte, a escassez de profissionais capacitados e a dependência de recursos públicos, foram problemas que quase inviabilizaram a conclusão da obra. Por outro lado, a consolidação de parcerias e a vontade de criar, a despeito das dificuldades encontradas, um produto compatível com a qualidade do espetáculo musical “Tangos & Tragédias”²⁴ (no qual o filme é livremente inspirado) geraram motivação suficiente para que o filme fosse concluído. Tanto os problemas encontrados, quanto os méritos da produção, são frutos dos caminhos adotados durante o processo de realização do filme, que por sua vez, acabava sendo moldado por esses aspectos, num movimento cíclico e interdependente. Mesmo assim, apesar dos objetivos terem sido atingidos, os revezes foram tantos que fizeram com que o estúdio, pelo menos por enquanto, desistisse de produzir obras de mesmo porte.

²¹ adao-tiras.blog.uol.com.br/

²² deposito-de-tirinhas.tumblr.com/post/109541296507/wood-stock-por-angeli

²³ A fim de comparação, animações de conceituados estúdios que estrearam no mesmo ano, como “Universidade Monstros” da Pixar e “Meu Malvado Favorito 2” da Illumination Entertainment, receberam, respectivamente 7.4 e 7.5 pontos. “Frozen” da Disney, o maior sucesso de animação daquele ano e talvez um dos maiores da história, obteve 7.7 pontos, apenas 0.2 pontos acima do *Sbórnia*.

Mais informações sobre estes filmes em: www.pixar.com/features_films/Monsters-University; www.universalpictures.co.uk/own-it/despicable-me-2; frozen.disney.com/

²⁴ pt-br.facebook.com/tangosetragediasoficial

Propõe-se com este texto, analisar de forma qualitativa o processo de realização do longa-metragem “Até que a *Sbórnia* nos Separe”. O filme, objeto deste estudo, pode ser visto como um produto síntese do desejo de maturação necessária à indústria audiovisual nacional. Para fins de embasamento e comparação, foi feito primeiramente uma pesquisa bibliográfica sobre o processo de realização audiovisual já consagrado mundialmente, baseado nas experiências de grandes estúdios de animação, como Disney²⁵, Pixar²⁶ e DreamWorks²⁷. De acordo com Prodanov, este tipo de pesquisa é:

elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa. Em relação aos dados coletados na internet, devemos atentar à confiabilidade e fidelidade das fontes consultadas eletronicamente (PRODANOV, 2013 p.54).

Uma vez que inexistente bibliografia disponível sobre o processo de realização de filmes de animação no Brasil e há, até o momento, apenas uma tese sobre o objeto de estudo deste artigo, recorreu-se à pesquisa participante, que segundo Prodanov:

Caracteriza-se pela interação entre pesquisadores e membros das situações investigadas. A descoberta do universo vivido pela população implica compreender, numa perspectiva interna, o ponto de vista dos indivíduos e dos grupos acerca das situações que vivem (PRODANOV, 2013 p.67 *apud* GIL, 2010, p. 157).

É importante ressaltar que, no caso específico do filme “Até que a *Sbórnia* nos Separe” o autor deste artigo, participou ativamente do projeto como Diretor de Animação, vivenciando todo o processo de produção cotidianamente durante oito anos, sendo responsável direta e indiretamente por grande parte das decisões que deram forma ao filme. Com base nesses conhecimentos, da pesquisa de material de acervo, do banco de dados da produção (que engloba o plano de negócios, o conteúdo enviado para os editais, os organogramas e cronogramas do projeto), de conversas junto à equipe e do registro das próprias vivências, será possível realizar uma análise crítica do processo de produção do *Sbórnia*, comparando modelos empregados no mercado a partir do que afirmam os autores GERBASE (2012), CATMULL (2014), HAHN (2008) e THOMAS (1981) e o que ocorreu na produção sob a ótica do autor. Ao criar este registro, busca-se entender de que modo as decisões tomadas ao longo do processo de realização afetaram o resultado final da obra.

²⁵ disney.com.br/

²⁶ www.pixar.com/

²⁷ www.dreamworksanimation.com/



FUNDAMENTAÇÃO E ANÁLISE – PROCESSO DE REALIZAÇÃO AUDIOVISUAL

Em qualquer lugar do mundo, o processo de conceber um projeto audiovisual é mais ou menos semelhante. Tem-se uma ideia, escolhe-se a técnica mais adequada, o canal pelo qual esta ideia chegará ao seu público de destino (cinema, televisão, *webseries*,...), juntamente com a torcida para que tudo caiba dentro do orçamento estipulado. Após, cumprem-se uma série de tarefas que balizam todo o processo: argumento, roteiro, *storyboard*, direção de arte, *layouts*, animação, composição, edição, *foley*, trilha sonora. Procedimentos comuns, tanto às superproduções dos grandes estúdios, quanto em realizações mais modestas, como a que é objeto de estudo deste trabalho. Segundo Winder (2011), realizar uma produção audiovisual é um processo tanto criativo quanto técnico. Graças às inovações tecnológicas, as opções para produção e distribuição de conteúdo são ilimitadas. Deste modo, a tentativa de promover uma definição clara entre os diferentes formatos (de conteúdo audiovisual), bem como a tentativa de criar um modelo de realização audiovisual que abranja todas as variáveis é quase impossível. Mas ainda assim, há como caracterizar ao menos uma estrutura básica, que sirva como ponto de partida para esses processos. Gerbase (2012) fragmenta o processo de realização de uma obra audiovisual em cinco etapas: **criação, pré-produção, produção, pós-produção e circulação.**

Primeira Etapa – Criação

É onde a **ideia** do produtor ou do diretor se transforma em argumento, o qual é trabalhado para se tornar um roteiro. Aconselha-se, manter uma ideia sólida e facilmente reconhecível pelo público. Don Hahn, produtor de alguns dos filmes da chamada “segunda era de ouro dos estúdios Disney”²⁸ afirma:

os melhores conceitos geralmente surgem de uma ideia muito simples: leões na África, piratas no Caribe, carros, (...) esses conceitos já estão pré-concebidos na mente do espectador. O público vai ao cinema com uma ideia sobre o conceito e seu mundo, então os realizadores têm que surpreender a plateia com uma história que vá além das suas expectativas (HAHN, 2008 p.15).

²⁸ Período que a animação 2D de longa-metragem produzida nos estúdios Disney, voltou à ser aclamada pelo público e lucrativa para a empresa. Inicia em 1989 com o lançamento de “A pequena Sereia” e dura toda a década de 1990, encerrando com “Tarzan” em 1999. Fazem parte dessa era filmes como “A Bela e a Fera” (1991), “Alladin” (1992) e “O Rei Leão” (1994).

Walt Disney dizia que a “história deve ser considerada o coração do negócio. Bons animadores podem fazer de uma boa história um enorme sucesso. Não há muito que os melhores animadores possam fazer com histórias ruins” (THOMAS, 1981 p.79).

Otto Guerra percebeu um grande potencial para animação, quando assistiu em 1984, a peça “Tangos & Tragédias”. Apresentada pela dupla musical Hique Gomes e Nico Nicolaiewsky (*in memoriam*), era um resgate humorístico (porém não debochado) de músicas esquecidas do cancionário nacional, conhecida pela sua *mise en scène*, pela qualidade musical, pela interação com o público, pelo humor e pela química que os músicos apresentavam em palco. Estes fatores já tornavam o espetáculo interessante, mas, o que acabava por destacar o show era o universo ficcional em que a dupla se inseria (A ilha da *Sbórnia* e suas tradições). Curiosamente, muito pouco desta cultura ficcional era mostrada na peça. Kraunus e Pletsckaya (os *alteregos* de Hique e Nico) instigavam o espectador por revelar apenas pequenas doses do imaginário deste universo. Com criatividade e improviso, acabavam por adicionar mais e mais do folclore *sborniano* em eventuais entrevistas e artigos relacionados ao show. Aos poucos, esse universo foi ganhando forma, cultura, sistemas político, religioso, financeiro e até mesmo um esporte nacional. Assim, sem muita pretensão e meio que ao acaso, a *Sbórnia* foi sendo construída pela ação não só dos atores e criadores do espetáculo, mas também pela curiosidade do público, que acabou transformando a *Sbórnia* num exemplo de cultura participativa e transmidiática do sul do Brasil. De acordo com Jenkins (2006), a cultura participativa é uma nova vertente da indústria cultural, onde os consumidores são encorajados a procurar novas informações e fazer suas próprias conexões entre conteúdos midiáticos dispersos, mas que retratam um mesmo universo. As narrativas transmidiáticas, ainda segundo Jenkins (2006), desenrolam-se por meio de múltiplos canais de mídia, cada um deles contribuindo de forma distinta para a compreensão do universo narrativo.

A primeira grande tomada de decisão na realização do *Sbórnia* foi que o produto final deveria fazer jus, técnica e artisticamente à qualidade do material base. Essa pretensão, mesmo que bem intencionada, gerou problemas que quase inviabilizaram o projeto, pois a equipe, empolgada com a oportunidade de trabalhar com o universo *sborniano*, acabou negligenciando aspectos fundamentais, como capacidade de produção, verba disponível e cumprimento de prazos.

O **argumento**, passo seguinte da definição da ideia, é um pequeno texto com começo, meio e fim, que dá ao leitor uma noção geral sobre a essência do filme (GERBASE, 2012). O **roteiro**, por sua vez, é o principal instrumento de trabalho de uma equipe de realização audiovisual. “É o mapa do filme e o ponto de partida para qualquer produção audiovisual” (HAHN, 2008 p.18). É o filme escrito de forma literária, com descrição dos ambientes, situações e diálogos, se

houver. Cada página de roteiro equivale aproximadamente a um minuto de projeção, portanto, uma produção de noventa minutos de projeção, terá aproximadamente, um roteiro de noventa páginas. Tanto Gerbase (2012) quanto Hahn (2008) discorrem sobre a necessidade de o roteiro ser fluído, mudando de acordo com as novas ideias que surgem e se desenvolvem, podendo assim, passar por várias fases de trabalho, chamadas tratamentos.

Foram escritas várias versões de roteiro para o *Sbórnia*, mas o principal mote do filme que era a “aculturação” estava sempre presente. Os tratamentos no roteiro foram tantos e as ideias foram se aglomerando de modo que uma das últimas versões possuía algo próximo a duzentas páginas, precisando ser reduzida a oitenta a fim de viabilizar o projeto. Mesmo a versão “definitiva”, aprovada pelos editais, foi recebendo gradativas mudanças e adaptações ao longo da produção, quase resultando em uma história diferente. Muitas dessas mudanças ocorreram na decupagem (conversão do roteiro para o *storyboard*). Algumas piadas, como a em que os *sbórnicos*, ao comer pistache com casca chocavam os grã-finos do continente, eram engraçadas no texto, mas difíceis de executar visualmente sem recorrer a muitas explicações que comprometessem o seu *timing*. Deste modo, percebe-se que “o que funciona bem na página escrita, pode não funcionar bem ao ser desenhado” (Hahn, 2008 p. 26). A criação de cenas muito complexas visualmente, com explosões vulcânicas, multidões e atropelamentos (tudo ao mesmo tempo), também contribuíram para o encarecimento do projeto. Hahn (2008) comenta sobre a necessidade de os roteiristas de produções animadas trabalharem próximos aos diretores de arte e *layoutistas*, para criar situações que funcionem bem visualmente. Como sugere Hahn, se os roteiristas do *Sbórnia* tivessem tido mais contato com a equipe de produção, essas cenas poderiam ter sido melhor distribuídas e elaboradas, amenizando parte dos problemas enfrentados.

Ainda na etapa da criação, se define o **escopo do projeto**, isto é, qual público-alvo pretende-se atingir. No *Sbórnia*, a meta da produtora era atingir a censura livre, mas o filme foi classificado para maiores de 10 anos²⁹, por possuir “temas sugestivos”. Também são definidos nesta etapa, o **formato da produção**, sua **duração** (tempo de projeção), seu **custo** e de onde sairão os **recursos** para viabilizá-la. Além de um possível aporte do produtor, Gerbase afirma que:

É comum que se busque dinheiro de outras fontes como coprodutores (nacionais ou internacionais), concursos públicos, participação do Estado (a nível federal, estadual ou municipal), empresas privadas (via *merchandising* ou incentivos fiscais) (GERBASE, 2012 p.148).

²⁹ Sobre as classificações indicativas: culturadigital.br/classind/

Projetos criativos no Brasil, em especial no setor audiovisual, dependem muito do auxílio governamental para que possam sair do papel e com o *Sbórnia* não foi diferente. Para a viabilização do projeto, foi preciso contar com financiamento e patrocínio de diversos setores públicos e privados³⁰, totalizando um aporte próximo a quatro milhões de Reais. Esse montante pode parecer muito num primeiro momento, mas levando em conta o número de pessoas envolvidas na equipe (cerca de trezentos profissionais) e o tempo que o projeto levou para ser executado (oito anos), fica claro que este recurso precisou ser administrado com certa parcimônia.

Um dos problemas em relação à captação de recursos para a produção de animação, é que a maior parte dos editais ainda não considera adequadamente os processos de produção desta linguagem, tendendo a agrupá-la junto às produções de imagem real, cujo cronograma é bem mais enxuto. Isso gera incoerências e a necessidade de “adaptações” que visam tornar o projeto elegível aos olhos do edital, mas cuja praticabilidade é impossível. A produtora do *Sbórnia*, por exemplo, precisou compactar o processo de produção num prazo de treze meses, mesmo tendo ciência de que esse processo levaria ao menos três anos para sua conclusão (acabou levando seis). Desde modo, foi necessário solicitar várias vezes aos órgãos governamentais “adiamentos de entrega”, manobra legal que dava respiro para o cronograma da produção, mas inviabilizava a Otto Desenhos Animados de captar novos recursos e concorrer com novos projetos durante esse período.

É rotineiro às produtoras nacionais de animação enfrentar este tipo de problema, ligado à dependência do setor para com os auxílios governamentais e o descompasso destes agentes com as reais necessidades de produção. Há também o desconforto desta não autonomia da indústria audiovisual no Brasil, tanto por parte da opinião pública, quanto pelas próprias produtoras. Otto Guerra comenta essa polêmica:

Esse modelo brasileiro de o cinema ser mantido por grana pública é um lance polêmico pra burro: cinema deveria ser uma indústria com o ingresso pagando a produção. Daí tem essa distorção de o cinema não precisar atrair público. Sempre questionei isso: o pessoal fala do lance de dar grana pra filmes e não pra hospitais, por exemplo. Mas é um exagero: um país não ter uma produção de cinema causa uma doença de falta de identidade (*Pres-book* do filme “Até que a *Sbórnia* nos Separe”, 2014 p.11).

No final das contas, os quatro milhões acabaram antes do término da produção. A equipe de funcionários foi reduzida aos cargos essenciais e os que permaneceram, tiveram seus sa-

³⁰ Instituições financiadoras: Fumproarte, Prefeitura Municipal de Porto Alegre, Governo do Estado do Rio Grande do Sul, Sistema Procultura RS, Iecine RS, Polo Audiovisual, FINEP, BRDE, ANCINE, FSA e Governo Federal. Patrocinadores: BNDES, Banrisul, Banrisul Corretora, Petrobrás e RGE.

lários cortados ou acabaram sendo pagos com os equipamentos utilizados no processo (para retirar à *posteriori*). Otto precisou recorrer a um empréstimo particular para dar o último fôlego que o projeto necessitava. Esse grau de aporte pessoal revela o quanto se acreditava na obra, embora não seja caso isolado na indústria. Disney também recorreu a esse tipo de recurso, hipotecando a sua própria casa para concluir “Branca de Neve e os Sete Anões”, em 1937³¹.

Segunda Etapa – Pré-produção

Na etapa seguinte (que em estúdios como a DreamWorks, pode levar até dois anos), é feito o **planejamento**, o **cronograma da produção** e são cumpridas as burocracias de **contratação da equipe**. Essa é uma etapa crucial. A produção terá que lidar diretamente com a consequência de suas escolhas, pois elas serão refletidas no produto final. O presidente da Pixar, Ed Catmull, defende uma posição interessante a respeito da formação de equipes criativas:

Uma boa equipe é feita de pessoas que se complementam umas às outras. (...) Conseguir as pessoas e a química certas é mais importante do que conseguir a ideia certa. (...) (Devemos) encontrar, desenvolver e apoiar boas pessoas, e elas, por sua vez, irão descobrir, desenvolver e possuir boas ideias (CATMULL, 2014 p.88 e 89).

Otto diz que seu maior dom é o de escalar os profissionais mais adequados para certas tarefas, deixando alguns espaços vagos na produção propositadamente para que estes sejam ocupados de forma espontânea por membros da equipe. Dessa forma, avalia a postura profissional de seus funcionários, suas capacidades técnicas e de articulação, os recompensando através de um esquema próximo à meritocracia. Durante o início do *Sbórnia*, o que se tinha era uma equipe inexperiente e receosa. Muitos, recém-saídos de cursos de animação realizados pela própria produtora, estavam participando de seu primeiro trabalho. Ninguém sabia direito como abordar suas tarefas, levando cerca de um ano para que a equipe começasse a se integrar e a produção a ganhar ritmo. Mesmo assim, apenas em torno do quarto ano de produção é que a equipe estava afinada e em sintonia, sendo capaz de executar qualquer desafio imposto pelo projeto. Para chegar neste ponto de entrosamento, a comunicação direta e franca entre os membros da equipe foi fundamental. Em grandes produtoras, esse desafio não é diferente, só maior:

“Como a produção de um grande filme envolve centenas de pessoas, é essencial uma cadeia de comando. (...) Cometemos o erro de confundir a estrutura de comunicação com a estrutura organizacional. (...) Daqui em diante, todos podem falar com todos, em qualquer nível, a qualquer momento, sem medo de reprimendas. A comunicação não teria mais de se dar pelos canais hierárquicos. (...) Pessoas falando diretamente uma com a outra e depois informando o gerente era mais eficiente do que tentar se certificar de que tudo acontecia na ordem “correta” e pelos canais “adequados” (aspas do autor)” (CATMULL 2014, p.78).

³¹ omelete.uol.com.br/filmes/artigo/tomorrowland-os-misterios-da-vida-de-walt-disney/

Outro aspecto responsável pela lentidão no início da produção foi a falta de profissionais experientes em longas de animação para conduzir o projeto. Não havia mão de obra. Os poucos que detinham um mínimo de conhecimento acabavam por ensinar os demais sobre os procedimentos necessários para a realização das tarefas. Foram muitos os profissionais que aprenderam o ofício durante a produção, com “testes” que, caso fossem bons, acabavam indo para o filme. Essa também é uma realidade das demais produções de animação ao redor do mundo e pode ser encarada de forma positiva. O profissional inexperiente costuma ser mais empolgado e aberto aos ensinamentos. Além disso, é muito mais barato. A Otto Desenhos cita em seus relatórios, a importância da tutoria no ambiente de trabalho ao comentar que “o mercado de animação tem grande potencial gerador de empregos” e que a grande força da realização do *Sbórnia* é “dar continuidade à formação e profissionalização de pessoas que se dedicam já há algum tempo a essa arte e trazer ainda para junto delas, novos profissionais que beberão nessa mesma fonte” (MACHADO, 2006) Essa é uma aposta alta, mas que costuma render bons frutos para toda a equipe. Pixar e Disney também relatam experiências positivas em relação ao ensino no ambiente de trabalho. Catmull afirma que “o ensino dos processos da Pixar faz com que os funcionários analisem como fazem as coisas, o que leva a melhoramentos para todos” (CATMULL, 2014 p.154). Thomas complementa que na Disney “cada nova geração de animadores era beneficiada pelo o que a anterior aprendia por meio de tentativa e erro (...) e por isso, era mais flexível nas coisas que podia fazer, podendo alcançar maiores resultados” (THOMAS, 1981 p.39).

Ao mesmo tempo em que a escalação e preparo da equipe são feitos, realiza-se a *decupagem* do roteiro, define-se a direção de arte e são criados os *storyboards* e *animatics*. A *decupagem* (ou análise técnica do roteiro) verifica cada plano do filme detalhadamente, descrevendo os objetos necessários, efeitos especiais, figurinos, etc, para, deste modo, “organizar o trabalho da produção e antecipar tudo o que deverá ser feito nas filmagens” (GERBASE, 2012 p.148). Neste estágio também começa o processo de **direção de arte**, que no caso de uma animação, estende-se até o final da etapa de produção. A direção de arte é responsável pelo modo como o filme “parece” ao definir os vocabulários de *design* e cor do filme. Tudo o que se vê na tela é pensado, debatido e criado, a fim de gerar um mundo coeso, capaz de cativar o espectador e ajudar a contar a história (HAHN, 2008).

Inicialmente, o *Sbórnia* foi pensado para ser uma animação em *stopmotion*. Bonecos articulados de Kraunus e Plestskaya foram criados pela artista plástica italiana, Lavinia Chianello³². A

³² portacurtas.org.br/busca/specSearch.aspx?spec=ficha_t%C3%A9cnica&artist=Lavinia%20Chianello

complexidade desta técnica, fez com que o estúdio recuasse para a computação gráfica, mantendo o aspecto visual dos bonecos criados por Lavinia. Mais uma vez, os testes não empolgaram e optou-se por seguir o caminho da animação 2D, técnica que o estúdio tem sólida tradição. Deste modo, houve mais atrasos até que um novo diretor de arte fosse escolhido e tivesse seu trabalho aprovado. Três diretores de arte criaram suas versões do universo *sborniano*, mas foi a *Sbórnia* de Eloar Guazelli³³ que ganhou as telas.

Nesta etapa de criação do universo do filme, são feitas pesquisas e estudos que vão de elementos geográficos, cidades e monumentos, até os menores detalhes como talheres, brinquedos e abotoaduras, por exemplo. Os grandes estúdios têm verba disponível para que a equipe de criação viaje para os locais de inspiração de seus filmes, como brinca o diretor do filme “Por água Abaixo”³⁴, David Bowers:

A equipe de “O Caminho para El Dorado”³⁵ foi ver as antigas ruínas Maias, os que trabalharam em “O Príncipe do Egito”³⁶, visitaram o Egito para fazer pesquisas sobre o projeto. Eu, tive que descer num bueiro na ponta Leste de Londres (ZAHED, 2014 p.130).

Ainda não há uma cultura de pesquisa de campo nas produções nacionais. Ninguém da equipe do *Sbórnia* foi enviado ao Leste Europeu, cuja arquitetura e vestuários, que remetem ao final do século XIX, serviram de referência estética para a criação da ilha e do povo *sborniano*. Mesmo porque isso seria um luxo totalmente fora dos padrões orçamentários da produção. O que foi visto do Leste Europeu, foi retirado de livros e da internet. Em contrapartida, a equipe tinha acesso facilitado ao espetáculo e aos bastidores de “Tangos & Tragédias”, durante toda a produção do filme.

O **storyboard** é a primeira transposição da história contada no roteiro para uma linguagem visual. É um trabalho inicial de pensamento e exploração. As ideias começam a tomar forma e são arranjadas de modo que se possa lê-las como a uma história em quadrinhos (HAHN, 2008). É no *storyboard* que são definidos os posicionamentos dos personagens em cena (*staging*), os enquadramentos e ângulos de câmera, gerando uma ideia inicial do “todo” do filme. O **animatic** ou carretel, surge como um processo de complementação do *storyboard*, em que se colocam as imagens criadas para o *storyboard* numa sequência audiovisual a fim de testar o ritmo e a coesão da narrativa. É o rascunho do filme (CATMULL, 2014). Nesta etapa adicionam-se músicas e

³³ alemaoguazelli.blogspot.com.br/

³⁴ www.imdb.com/title/tt0424095/

³⁵ www.imdb.com/title/tt0138749/?ref_=nv_sr_5

³⁶ www.imdb.com/title/tt0120794/?ref_=tt_rec_tti

vozes provisórias, tentando criar a experiência mais próxima do resultado final pretendido pelos realizadores do projeto. Uma das vantagens de se utilizar o *animatic* para “antever” a obra, é a economia. É muito mais barato (e menos doloroso) corrigir e ajustar o *animatic*, do que ter que refazer todo o processo de animação, por exemplo. A etapa de revisão e aprovação do *animatic* é conhecida como **pitching**, que é uma espécie de “banca” em que as soluções criadas para o projeto são defendidas perante diretores, produtores e executivos, mas comumente toda a equipe o assiste para compreender melhor o trabalho. O *pitching* acontece na pré-produção, mas pode ser repetido ao longo da produção tantas vezes quanto necessárias a fim de afinar o material ou mesmo, testar novas ideias. Hahn (2008) afirma que se uma sequência não funcionar nesta etapa, certamente não funcionará no filme.

Simplicidade e clareza são realmente importantes no ato de contar histórias. Certa vez, minha equipe e eu estávamos fazendo o *pitch* de uma história complicada a um executivo e, quinze minutos depois, ele parou a reunião para perguntar: “Apenas me diga: o que este cara quer e por que ele não pode ter isso”? Se você puder responder a esta questão, você tem o início de uma história clara e forte (HAHN, 2008 p.19).

“Os artistas envolvidos precisam ter a paciência e a persistência de um mineiro”, sugere Hahn. “Uma sequência típica atravessa muitas (e eu quero dizer *muitas*) (grifo do autor) correções, redesenhos, reestruturações, descartes e refações até que ela funcione perfeitamente para o diretor” (HAHN, 2008 p.26). Para ilustrar a importância destas etapas numa produção de animação, Ed Catmull, descreve como elas ocorrem na Pixar:

Em primeiro lugar, fazemos os *storyboards* ou os roteiros, e depois os editamos com vozes e músicas temporárias para fazer um rascunho do filme, conhecido como carretel. A seguir, o Banco de Cérebros (espécie de comitê de controle de qualidade) assiste a essa versão do filme e discute o que não está parecendo verdadeiro, o que poderia ser melhor, o que não está funcionando. É interessante notar que eles não *prescrevem* (grifo do autor) como corrigir os problemas que identificam. Testam os pontos fracos e fazem sugestões, mas cabe ao diretor achar um caminho para avançar. Uma nova versão do filme é gerada a cada três ou seis meses e o processo se repete. (São necessários cerca de 12 mil desenhos de *storyboard* para se fazer um carretel de noventa minutos e, devido à natureza iterativa do processo que estou descrevendo, as equipes normalmente criam dez vezes esse número até terminar seu trabalho) (CATMULL, 2014 p.104).

Foram com os *storyboards* e *animatics* que a produção do *Sbórnia* teve mais um acréscimo significativo de qualidade. Após ver uma pequena *demo* técnica do filme (de pouco mais de dois minutos) no festival de cinema de Gramado³⁷ de 2007, Ennio Torresan Jr., *storyboard artist* da

³⁷ www.festivaldegramado.net/

DreamWorks, pediu para participar do projeto. Ennio trouxe para a produção do filme, o mesmo estilo de *storyboard* e *animatic* produzidos na DreamWorks. Devido à sua experiência, ele conseguiu implementar melhorias na estrutura do projeto, aumentando a agilidade da narrativa e consertando problemas de continuidade e ritmo do roteiro, diretamente em suas versões de *storyboard*.

Por fim, caso o projeto demandar animação com sincronismo labial (personagens falando no enquadramento), é no último momento da pré-produção que são gravadas as **vozes** definitivas (ainda que hajam gravações posteriores para contemplar modificações da narrativa). Também são compostas e gravadas neste momento, as **canções** do filme. Com estas referências vocais e sonoras, a animação se torna mais vívida, mais crível. O trabalho dos animadores “será inspirado pela entrega, *timing* e atitude da interpretação do ator” (HAHN, 2008).

É costume nesse tipo de projeto, a contratação de pessoas famosas para dar voz aos personagens, tentando ganhar a empatia do público e consequente elevação das bilheterias. Além de Nico Nicolaiewsky e Hique Gomes que interpretaram³⁸ suas contrapartes teatrais (Maestro Pletskaya e Kraunus Sang), o compositor André Abujamra³⁹, a atriz Arlete Salles⁴⁰ e cantora Fernanda Takai⁴¹ emprestaram suas vozes à dupla de antagonistas e à heroína do filme (Gonçalo, Alba e Cocliquot, respectivamente). Devido à agenda dos atores, muitas das gravações tiveram que ser feitas à distância (com direção de atuação via *Skype*), o que nem sempre dava certo, mas foi importante para dar início ao processo de animação.

Como o objetivo do filme não era fazer uma reprodução fiel do espetáculo, apenas algumas músicas que estão presentes no show foram escolhidas. Isso ocasionou no momento de sua exibição, descontentamento de parte do público que esperava ver, ao invés de uma trama original, a reprodução animada dos eventos da peça teatral. Três canções precisaram ser sincronizadas com a animação: “*Desgrazzia Ma Non Troppo*”, “*Copérnico*” e “*Aquarela da Sbórnica*”. Para obter verossimilhança, a dupla *sborniana* ajudou a equipe de animação os ensinando a manusear os instrumentos musicais (Acordeom e Violino) no compasso destas canções.

Terceira Etapa – Produção

(...) No início da produção de um filme, reina o caos. Grande parte daquilo que os diretores e suas equipes estão fazendo não parece ter sentido e as responsabilidades, pressões e expectativas são imensas (CATMUL, 2014 p.94).

³⁸ **Interpretação** é quando o ator grava a voz do personagem a partir do roteiro, sem referências visuais, sendo que os animadores utilizam o áudio gerado para sincronizar a animação. O processo de **dublagem** é o oposto: a partir de uma referência visual animada, cabe ao ator sincronizar o tempo de sua fala.

³⁹ www.andreabujamra.net/

⁴⁰ pt.wikipedia.org/wiki/Arlete_Salles

⁴¹ fernandatakai.com.br/

A terceira etapa do processo se caracteriza por englobar a maior parte do trabalho “braçal”. É aqui que as realizações de imagem real e animação mais se diferenciam. No caso de uma produção em imagem real, é realizada a filmagem dos planos que compõe o filme, com atores e cenários, geralmente levando poucos meses para ser concluída. Já na animação, esta etapa é a mais longa. Nela ocorrem os processos de criação de *layouts*, cenários, animação, arte-final, sombreamento, colorização, efeitos especiais e composição das imagens. De acordo com as escolhas técnicas e estéticas, esses processos podem variar em quantidade e complexidade de execução.

O processo de produção de uma animação, independente de quão sofisticados sejam os aparatos que os técnicos e animadores tenham à disposição, ainda é muito artesanal. É inerente a esta atividade, que cada fotograma produzido seja trabalhado de forma individual e que este mesmo fotograma passe por diversos níveis de tratamento até chegar ao seu aspecto final.

Caso fossem computados todos os desenhos realizados em uma única produção (cenários, *sketchs* de produção, *layouts* e *storyboards*), venceríamos facilmente a marca de dois milhões e quinhentos mil desenhos, no tempo médio de quatro anos e envolvendo cerca de cento e cinquenta profissionais (THOMAS, 1981 p.317).

Esse longo tempo de produção se dá, pois a criação das imagens animadas envolvem questões de simulação, representação e interpretação. Ainda sobre este demorado processo, o produtor do filme “*Bee Movie*”⁴², Jerry Seinfeld afirma:

É como se dissessem: Vamos lhe dar uma caixa de areia com a qual você pode fazer qualquer coisa que queira. Pode moldar a areia em qualquer forma ou personagem. Você pode fazer isso de qualquer modo, em qualquer estilo e criar o universo que desejar. Mas, nós iremos te dar apenas um grão de areia por vez e isso vai levar quatro anos (ZAHED, 2014 p.153).

Dos oito anos de realização do *Sbórnia*, seis foram dedicados à etapa de produção (2007-2012). Ainda que nos créditos finais do *Sbórnia* estejam listados mais de trezentos profissionais, o núcleo principal do filme era composto por trinta pessoas aproximadamente. Mesmo com essa equipe pequena e inexperiente (até então), houve a pressão para que se começasse a animação o mais rápido possível. Isso acarretou erros, refações e ajuda a justificar um pouco a demora da produção. Muitos estudos e testes tinham que ser feitos às pressas, conforme os problemas iam surgindo. Por outro lado, essa foi a primeira produção gráfica-digital do estúdio (SCHNEIDER, 2014), isto é, todo o material gráfico produzido foi feito em equipamentos digi-

⁴² www.imdb.com/title/tt0389790/?ref_=tt_rec_tti

talizadores (mesas gráficas e tablets), com utilização de papel próxima a zero, conferindo agilidade à cadeia produtiva. No início, todas as etapas da produção utilizavam *softwares* gráficos diversos para a realização do trabalho, o que ocasionava problemas de conversão de arquivos e compatibilidade. Aos poucos, ocorreu um processo de unificação de *software* e uma vez que toda a cadeia de animação 2D utilizava a mesma ferramenta e falava a mesma linguagem, o processo de produção ganhou velocidade.

Os **layouts** são a representação final de como determinado enquadramento irá aparecer no filme, mas ainda feitos em forma de esboço. O *layout* detém a responsabilidade de posicionar os personagens em quadro (*staging*), respeitando as regras de composição cinematográfica, a continuidade e a coerência narrativa. O *layout* “deve falar ao público algo sobre a personalidade do personagem e da história” (HAHN, 2008 p.80). Em “Até que a *Sbórnia* nos Separe”, as decisões de *layout*, ajudavam o público a estabelecer de forma mais clara, certas conexões do filme. A ilha da *Sbórnia* sempre era referenciada com o lado direito da tela, enquanto o Continente, o lado esquerdo. Toda vez que um personagem citava ou ia em direção à *Sbórnia*, seus gestos apontavam para a direita da tela (mesmo que se estivesse em uma sala fechada isenta de referências geográficas). O mesmo valia para as citações ao Continente, que eram direcionadas à esquerda.

O **cenário** é, à primeira vista, um *layout* finalizado, colorido e sem os personagens. Mas na realidade, o cenário é responsável pelo fluxo de cor do filme, de acordo com as sensações requisitadas pela narrativa. É esperado que o cenário e sua paleta de cores, realce o impacto emocional da história.

O balanço de cor, luz e sombra na tela tem que complementar perfeitamente a animação, mantendo a audiência focada no personagem e na história. Onde está o personagem no cenário? Que horas são? A que ponto esta cena aparece no filme? É um momento triste, misterioso ou de celebração? (HAHN, 2008 p.84).

Para a diferenciação dos ambientes do filme, criou-se uma *Sbórnia* expressionista⁴³. Si-suda, antiquada, mas ao mesmo tempo, musical. Sua arquitetura é irregular e pontuda, com a predominância de tons mais fechados, variando entre roxos e marrons com eventuais verdes fluorescentes (que davam o contraste “musical”). O Continente é visto como um lugar mais alegre, moderno, com o emprego de tons amarelados e brilhantes, seu estilo arquitetônico é *art-decô*⁴⁴, simétrico, mas curvilíneo.

⁴³ www.historiadaarte.com.br/linha/expressionismo.html

⁴⁴ www.mac.usp.br/mac/templates/projetos/seculoxx/modulo2/modernismo/deco/index.htm



De posse dos primeiros *layouts* e cenários (que continuaram sendo produzidos ao longo de toda a produção), dá-se início ao trabalho de **animação**, que pode ser comparado ao dos “atores” de um filme. Aplicando princípios semelhantes aos que norteiam a expressão do ator durante sua *performance* e considerando as implicações narrativas da cena em questão, cabe ao animador traduzir quadro a quadro, todo o conjunto de emoções atribuídos ao personagem. É sua função ainda manter, ao mesmo tempo, o ritmo e a cadência do movimento, bem como controlar todas as leis físicas que regem o universo de sua história (questão com a qual o ator de carne e osso não precisa se preocupar, uma vez que a domina empiricamente).

Assim como os atores, os animadores precisam preparar sua *performance* de várias maneiras. Primeiramente, analisam todas as pesquisas e estudos de arte (produzidas pela equipe de pré-produção). Analisam os *storyboards*, as *performances* vocais e o objetivo da cena na história. Então, antes do trabalho iniciar de fato, ele treina com algumas animações experimentais até se sentir confortável com o personagem (HAHN, 2008 p.61).

Dentre as técnicas de animação 2D empregadas no filme, a animação 2D *full*, foi a mais utilizada. Apesar de ser a técnica mais trabalhosa, por quase não se valer de reaproveitamento de desenhos, ela gera um resultado visual mais fluído, adequando-se ao tom musical e à expressividade requerida pelos personagens do filme. O revés desta técnica é o fato de ela demandar muito tempo. Planos com duração próxima de dez segundos, em que a dupla cantava e tocava seus instrumentos, podiam levar de quatro a cinco semanas para serem animados. É compreensível, portanto, em face do tempo de produção requerido e do conseqüente custo que a escolha deste tipo de animação acarreta, que a produtora evite novas empreitadas deste porte. Entretanto, isso não quer dizer também, que houve arrependimento pela escolha da técnica, cuja qualidade é fator de destaque nesta produção.

Para manter o controle sobre o processo de animação, os diretores devem conversar continuamente com os animadores, do mesmo modo como um diretor dirige um ator numa produção de “imagem real”. Além disso, assim como um ator, um animador pode *performar* melhor em cenas de ação, outro em comédia, outro com emoções mais sutis e assim por diante. Cabe ao diretor, com base no conhecimento dessas características, escalar o animador certo para cada situação e personagem. Deste modo, o diretor mantém a coerência estética, emocional e de “atuação” dos personagens animados.

Foi a primeira vez que este processo de delegar personagens para animadores específicos foi utilizado no estúdio. A experiência trouxe ganhos e consistência para a interpretação dos personagens, tornando-se padrão de trabalho da equipe desde então. Os estilos particulares de cada animador reforçavam a personalidade ajudando nos antagonismos. Um bom exemplo se

dá quando Pletskaya (eufórico, agitado, nervoso), tenta convencer Alba (ríspida, dura, imóvel) que sua filha precisa de lições de piano.

Antes de um plano animado seguir para os acabamentos, é feita mais uma etapa de estudo, conhecida como **pencil test**. Juntamente com o diretor e o diretor de animação, o animador analisa e discute o resultado do trabalho. O plano, geralmente inserido numa versão do *animatic*, tem suas continuidade narrativa e ação testadas.

Nessas sessões (conhecidas na Disney como “Sweatbox”), o propósito era de se assegurar que tudo estava funcionando de acordo, quer fosse a atuação, a ação ou mesmo a direção de cena. Se as cenas estivessem boas, mais era adicionado para fazer com que elas fossem melhores; caso estivessem ruins, alterações eram solicitadas, mas sempre com a intenção de salvar o máximo de trabalho já feito. Animação é cara e manter a moral do animador é crucial para obter-se um bom resultado (THOMAS, 1981 p. 85).

Na produção do *Sbórnia*, graças à utilização de *softwares* dedicados à animação, os *pencil tests* eram feitos rápida e abundantemente, ao toque de um botão de *play*. Isso dava à equipe a agilidade necessária para testar e corrigir as animações, sem as formalidades de uma sessão específica para esse fim.

Catmull (2014) ressalta que erros são parte do processo criativo. Não há como inovar sem correr riscos e eventualmente, errar. Invenção é inerente ao processo criativo da animação, por isso, a importância do *pencil test* neste processo, dando ao animador a chance de arriscar e experimentar, sem comprometer o resultado final do seu trabalho.

A Animação, origem de todas as linguagens audiovisuais, é arte de invenção por excelência. Desde Joseph Plateau (1801-1883) e Emile Reynaud (1844-1918), os desenhos e objetos animados quadro a quadro se constituíram no mais essencial tubo de ensaio para a experimentação de técnicas e estilos do que se passou a chamar de Cinema. Isto posto, pode-se concluir que não se faz animação sem inovação ou experimentação. Mesmo na obra mais comercial é quase impossível escapar de um ou outro fator de risco, tentativa ou pura ousadia no visual, na narrativa ou concepção estética, já que tudo em uma animação é intermediado pela mente e pelas mãos do(s) indivíduo(s) criador(es) (MAGALHÃES, 2011 p.45).

Aprovado o *pencil test*, a animação passa por seu estágio de acabamento que envolve arte-final, sombreamento e colorização. Como ninguém desenha de forma idêntica e cada animador tem o seu estilo (independente de quanto se estude ou pratique), um mesmo personagem sempre vai parecer um pouco diferente em relação à versão feita por outra pessoa. A etapa de **arte-final** serve para integrar todos estes estilos em uma única linguagem (HAHN, 2008). Em suma, todos os *frames* de um mesmo personagem, feitos por animadores diferentes, são “pas-

sados a limpo” por um mesmo profissional, unificando o traço. A partir destes desenhos finalizados, são aplicados os demais acabamentos de acordo com as escolhas adotadas pela direção de arte. “Numa animação, os efeitos devem ser cuidadosamente criados para atender ao estilo gráfico do restante do filme” (HAHN, 2008 p.97). **Efeitos especiais** e **sombreamento** podem ser aplicados manualmente ou com auxílio de softwares de computação gráfica que utilizam motores geradores de partículas, por exemplo. Cada efeito demanda abordagens e ferramentas diferentes (HAHN, 2008). A **colorização** é, geralmente, o processo final do trabalho realizado *frame a frame*, onde o personagem recebe sua cor de acordo com uma paleta de cores rigorosamente criada. Mesmo animações em “preto e branco” devem ter seus personagens pintados, para que eles não fiquem “vazados”, deixando transparecer o cenário através de seus corpos.

Foram utilizados na produção do *Sbórnia*, efeitos especiais que complementavam a animação. Alguns destes efeitos eram animados em 2D, do mesmo modo que os personagens. Para emular fumaça e faíscas, foram utilizados geradores de partícula. Os veículos e o maquinário pesado do filme foram criados e animados em um ambiente tridimensional. O mérito na inserção e composição destes efeitos, é que a diferença entre as técnicas utilizadas é pouco perceptível, sua mistura está ajustada a ponto de evidenciar a narrativa e não as ferramentas.

A última etapa deste processo é a **composição de imagens**, onde são unidos a animação, cenário, efeitos especiais, vozes-guia e outros materiais que se fazem necessários. Neste momento, é acertado o ritmo do plano, são refinados os enquadramentos e incluídos os movimentos de câmera (se houverem). Aqui também se realiza o processo de **correção de cor**, onde as cores são ajustadas para traduzir o “clima” de cada plano. O resultado será o equivalente a um plano cinematográfico bruto, compreensível, mas que ainda deverá ser refinado na pós-produção.

Quarta Etapa – Pós-Produção

Onde se dá a montagem e finalização do filme. “Colocar todos os elementos de imagem e som juntos é um trabalho bastante difícil, geralmente sendo executado sob uma grande pressão de final de cronograma” (HAHN, 2008 p.119). Cabe aos profissionais responsáveis pela **montagem** do filme, juntamente com o diretor, “selecionar e reorganizar as imagens e sons captados durante as filmagens e colocá-los em sua forma definitiva, de acordo com o roteiro e a decupagem” (GERBASE 2012, p.231). Esse processo define a forma final do filme, como o público o verá nas telas. Pode haver inúmeros cortes, reordenações e ajustes do material bruto, é o momento de exercitar o desapego em relação ao material criado em prol da qualidade do resultado final. Por isso, cabe ressaltar mais uma vez, a importância da decupagem e do *animatic* que,

quando bem executados, minimizam a perda de material nesta etapa, reduzindo impactos de tempo, dinheiro, mão de obra e moral da equipe.

Quando uma equipe dispende anos em um projeto, ela pode perder a perspectiva. Na etapa final da produção, um bom editor pode ver o filme com uma visão “fresca” e cortar cenas e até mesmo sequencias inteiras que são muito longas ou que não se enquadram mais na estrutura do filme (HAHN, 2008 p.119).

São quatro elementos que compõe a montagem cinematográfica: A **ordenação** dos planos, que é a colocação dos planos brutos em sequencia, de forma a constituir significado relacionado ao aspecto narrativo do filme; a **escolha** do melhor plano (mais aplicável em cinema de imagem real, em que são feitas várias tomadas de um mesmo plano), que são as decisões de como mostrar cada pedaço da história, relacionadas à ênfase do filme; o ajuste da **duração** dos planos, esboçado no *animatic*, mas definido na montagem, relacionado ao ritmo do filme; e por fim, o **corte**, elemento fundamental da montagem e que não existe antes dela. A sucessão dos cortes determina a fluência do filme (GERBASE *apud* BRASIL, 2012).

A montagem do *Sbórnia* se caracterizou por ser uma das etapas mais tranquilas de todo o processo. Ao longo da produção, o *animatic* era constantemente atualizado com arquivos de *pencil test* e planos compostos, num processo de pré-montagem contínuo. Portanto, no momento da montagem final, o trabalho se resumiu a um polimento geral e pequenos ajustes de ritmo que levaram poucas semanas para serem concluídos.

Depois da conclusão da montagem é feita a **edição de som**, que: aprimora os diálogos, corrigindo eventuais problemas de volume; aprimora o som ambiente, cobrindo vazios e retirando sons inadequados; acrescenta ruídos sincronizados que não foram captados na filmagem; acrescenta a trilha musical. A edição de som é importante para a construção da narrativa, pontuando emocionalmente, ambientando, ou até mesmo servindo como contraponto do que está na tela (GERBASE, 2012).

Diferentemente das canções, (que devem ser gravadas antes da produção iniciar uma vez que o trabalho dos animadores depende dela), a **trilha incidental** do filme é composta depois da montagem, utilizando o ritmo do filme e a tensão desejada em cada cena para ser criada, visando atingir emocionalmente o espectador. “O objetivo de uma boa trilha é paradoxal. Pois você quer utilizar cada vantagem musical para apoiar as emoções de um filme, mas não se quer que a audiência perceba de modo consciente a trilha” (HAHN, 2008 p.123).

O designer de som cria sons e ruídos os para o filme, conhecidos como **foleys**⁴⁵. Eles podem ser bem comuns, como o latir de um cachorro, pegadas, ruído de roupas ou criados originalmente para o filme, como o grito do Tarzan⁴⁶ ou o “woosh” metalizado dos sabres de luz de Guerra nas Estrelas⁴⁷. Hahn comenta que:

Ao contrário de uma produção em imagem real onde você pode capturar alguma ambientação diretamente do *set*, todos os sons de um filme animado têm que ser criados após a finalização da produção. Sons vêm aos seus ouvidos em camadas. Temos os sons distantes de trânsito ou de pássaros e os sons mais presentes, como o do computador à sua frente ou o micro-ondas. Existem sons especialmente sincronizados, como passos e sons pontuais como uma explosão ou batida de porta (HAHN, 2008 p .124).

O modo de criar estes sons é bastante curioso. O som de aipo quebrando pode ser utilizado para representar um osso partindo e papel sendo amassado ruidosamente pode ser utilizado como o som de um grande incêndio. Thomas conclui:

Sons remetem as pessoas às suas próprias experiências, o que nos abre uma nova e completa gama de símbolos para a comunicação. Sons noturnos, grilos e sapos, rajadas de vento, chuva numa janela ou no teto de um carro, todos trabalham em nossas memórias e estabelecem o clima automaticamente (THOMAS, 1981 p.77).

A trilha sonora da produção foi composta por Hique Gomes, Nico Nicolaiewsky e André Abujamra. Propositadamente, houve a busca pela criação de uma trilha sonora original, sem muitas referências à peça. Algumas das primeiras escolhas musicais da produção não puderam ser utilizadas por causa do alto valor pedido pela cessão dos direitos autorais (como o “Fim do Mundo” de Carmem Miranda⁴⁸) e outras foram reciclagens de antigos trabalhos de Hique Gomes, como por exemplo, a música do jogo de Machadobol⁴⁹, que foi adaptada de uma proposta rejeitada para um hino do campeonato gaúcho de futebol. Já os *foleys* e a mixagem final, foram feitos fora da produtora, por uma empresa especializada.

⁴⁵ A técnica tem este nome em homenagem ao seu criador, Jack Donovan Foley, editor de som da Universal Studios no início dos anos 20, época das primeiras produções sonorizadas. (fonte: en.wikipedia.org/wiki/Foley_%28filmmaking%29)

⁴⁶ De acordo com Tom Held, editor de filmes da MGM, o icônico grito do Trazan é uma combinação de muitas trilhas sonoras diferentes, sobrepostas e rearranjadas. A voz de Johnny Weissmuller, o grito de uma hiena, o balido de um camelo, o uivar de um cão e o som tirado de um violino G-string. (fonte: soundandthefoley.com/2013/06/05/that-other-jungle-sound-fixed/)

⁴⁷ www.starwars.com

⁴⁸ www.carmenmiranda.com.br/

⁴⁹ apps.facebook.com/machadobol/

Paralelamente a esta etapa de sonorização e com o corte do filme definido, foi iniciada a conversão **estereoscópica** do *Sbórnia*, levando um pouco mais de um ano para ser concluída e envolvendo cinco profissionais da produtora, aliados a uma empresa de estereoscopia de São Paulo, que forneceu o *knowhow*. Cada um dos mil e sete planos do filme foi aberto, desmontado e reajustado, mudando-se levemente a perspectiva do plano. No final do processo, tínhamos duas versões do filme: uma idêntica a original e uma ajustada. Cada uma desenvolvida para ser vista por um único olho, de modo que quando projetadas simultaneamente por equipamentos específicos para este fim, geravam a sensação de profundidade de campo, o efeito 3-D ou estereoscópico.

A etapa final do som numa produção audiovisual é a **mixagem**. “O processo de coletar centenas de sons organizados em três grupos – diálogos, música e efeitos sonoros – e misturá-los numa trilha sonora que seja adequada para o filme” (HAHN, 2008 p.125). Deve ser levada em conta, a quantidade de canais de áudio utilizados. O sistema mais comum hoje é o Dolby 5.1, com cinco canais de áudio e um *subwoofer*, mas já existem sistemas com sete canais. Hahn conclui:

A mixagem é uma tarefa delicada. O diálogo tem que estar claro e compreensível, os efeitos sonoros e *foleys* têm que refletir o ambiente e a música tem que se adequar de um modo que suporte emocionalmente a história, sem distrair a audiência (HAHN, 2008 p.125).

Quando o som mixado e a imagem editada são unidos, temos por fim, a **primeira versão do filme**.

De acordo com relato feito por Ennio Torresan, a produção e a pós-produção nos grandes estúdios não diferem em nada em relação ao processo que é feito no Brasil. O que muda é a escala e a quantidade de proficiências associados a cada uma. Essa diferença pode ser percebida ao se comparar o tamanho dos créditos finais entre as produções nacionais e internacionais. De fato, o Brasil ainda possui uma grande carência de profissionais. Para viabilizar o projeto, os profissionais acumulam várias tarefas e têm que estar dispostos a “quebrar o galho” onde quer que sejam solicitados.

Quinta Etapa – Circulação

Uma vez gravada e armazenada, a primeira versão do filme passa a se chamar **matriz**, de onde serão extraídas todas as demais cópias e versões do filme. A matriz deverá ser muito bem protegida, jamais sendo utilizada para exibição. A partir deste momento, o trabalho será direcio-

nado à divulgação e distribuição do filme, contando geralmente com o auxílio de um distribuidor, que “vai negociar a exibição e repassar a receita” (GERBASE, 2012 p.152). Com o filme pronto, é hora da **divulgação** o produto junto ao público e quanto mais gente assistir ao filme, melhor.

Isso depende em parte dos méritos do próprio filme, mas é decorrência também da forma como ele chega ao público e da publicidade. Os estúdios norte-americanos investem milhões em *marketing* e têm estratégias agressivas para dominar os mercados (GERBASE, 2012 p.237).

A divulgação pode ser feita de variadas formas, mas é importante que ela seja adequada ao produto. “Cartazes, fotografias, *folders*, *releases* para a imprensa, *trailers*, entrevistas, matérias pagas. Tudo vale para que as pessoas saibam que o filme existe, que tipo de filme ele é, e porque vale a pena pagar um ingresso para assisti-lo” (GERBASE, 2012 p.153).

A **distribuição** é quando finalmente o projeto chega às salas de cinema.

Consiste nos acordos com as salas de cinema exibidoras, que levam um filme a ser efetivamente exibido e o acompanhamento de sua carreira. A divisão da bilheteria no Brasil costuma ser assim: 50% para a sala e 50% para a distribuidora. Do seu total arrecadado, a distribuidora retém de 25 a 30%, e o restante vai para a produtora. (...) Também é comum que a distribuidora invista certa quantia no lançamento. Esse investimento quase sempre é retomado pela distribuidora antes que ela comece a repassar o percentual da produtora. Centenas de filmes brasileiros nunca receberam nem um centavo por conta de acordos deste tipo, chamados de “retenção prioritária” (GERBASE, 2012 p.238 e 239).

É neste momento que as produções de grandes estúdios sobrepõem os pequenos projetos, pois os primeiros, são donos de suas próprias distribuidoras, têm um grande poder financeiro e conseguem se impor na hora de negociar janelas de exibição (número de salas, datas e horários). Cabe aos pequenos projetos, tentar primeiro a visibilidade no circuito de festivais de cinema, gerando, com sorte, interesse suficiente de público e de alguma distribuidora que consiga colocar o filme no circuito comercial.

Foi na etapa de distribuição que o filme encontrou seus maiores desafios. A começar pela passagem de Nico Nicolaiewsky, a um mês do início da campanha de divulgação do filme, o que forçou a produtora, por respeito e bom senso, a adiar a estreia por sete meses, a reagendando para o dia 30 de outubro de 2014. Receosa por vender o projeto a uma distribuidora *mainstream*, a Otto Desenhos fundou sua própria distribuidora, a Lotado Filmes. Foi escolhida a estratégia de distribuição setorizada do filme, com poucas cópias e começando pela região sul do Brasil, de onde a peça “Tangos & Tragédias” é originária. Acreditava-se que com a familiaridade do espetáculo, o público gaúcho iria comparecer “em massa” às salas de projeção. Apesar da campa-

nha publicitária intensiva, com banners, *trailers*, comerciais em rádio, jornal e televisão (além do apelo regional da marca “Tangos & Tragédias”), a recepção do público foi fraca. O filme foi visto por pouco mais de doze mil pessoas, uma fração da estimativa mais pessimista do estúdio, que sugeria cem mil espectadores. Esse fracasso comercial acabou por desestimular a distribuição no restante do país, que ficou restrita a poucas salas em algumas capitais. Segundo relatório da Ancine, apesar do aumento da arrecadação das bilheterias no ano de 2014, o desempenho dos filmes nacionais foi o pior desde 2009, representando um *market share*⁵⁰ de apenas 12,2% (notável queda em relação aos 18,6% registrados em 2013). Nota-se o desinteresse do público brasileiro e a falta de um posicionamento do mercado em relação aos trabalhos criados no país. Deste modo, os *blockbusters* americanos dominam a quase totalidade das janelas de exibição, movimento consentido e apoiado pelas salas exibidoras.

Para o Presidente da ABCA⁵¹, Alê McHaddo, animadores brasileiros já provaram a capacidade de produção e a qualidade dos filmes, que frequentemente ganham destaque em festivais nacionais e internacionais. “Nós já produzimos, exibimos em festivais e eventualmente na TV, mas é necessário olharmos a distribuição com mais cuidado, sabendo que apenas isso pode tornar o mercado autossuficiente”, avaliou.

Etapa Bônus – Postmortem

Há uma etapa (não citada por Gerbase) recentemente inserida no processo de realização audiovisual, que apesar de ganhar adeptos nas indústrias criativas, principalmente nas de entretenimento eletrônico, ainda não é muito difundida. A *postmortem* induz à reflexão e ao aprendizado sobre o que ocorreu nas demais etapas da realização audiovisual. Ed Catmull, um dos primeiros a implementar esta etapa em suas produções, a descreve:

Quando finalmente chega a data do lançamento, todos estão prontos para passar por algo novo. Mas ainda não terminamos. Na Pixar, há outra fase essencial para o processo: a *postmortem*. *Postmortem* é uma reunião realizada pouco depois da conclusão de um filme na qual exploramos o que funcionou e não funcionou e as lições aprendidas para correções. As empresas, como as pessoas, não se tornam excepcionais acreditando nisso, mas entendendo os aspectos em que *não são* (grifo do autor) excepcionais. As *postmortems* são um caminho para este entendimento (CATMULL, 2014 p.221, 222).

⁵⁰ Fração do número total de ingressos vendidos

⁵¹ Associação Brasileira de Cinema de Animação - www.abca.org.br/



Entretanto, há resistência em se realizar *postmortems*. Além de se tratar de uma atividade relativamente nova, as pessoas e empresas são resistentes à autoavaliações. Geralmente, elas assumem conclusões superficiais do tipo: “Somos bem-sucedidos, portanto o que fazemos deve estar correto”, ou “Falhamos; portanto o que fizemos estava errado”. Os *postmortems* devem ser entendidos como oportunidades de consolidação do que foi aprendido; de ensinar a quem não estava lá; de não permitir que se desenvolvam ressentimentos entre a equipe; de refletir fora do “calor” da produção; de levantar questionamentos para se preparar para o próximo projeto (CATMULL, 2014).

Este artigo foi, para seu autor, uma forma de elaborar sua própria versão de um *postmortem* sobre o processo de realização do filme “Até que a *Sbórnia* nos Separe”. Deste modo, o artigo tornou-se, além de uma forma de registro, um instrumento de reflexão, parte integrante e definidora deste mesmo processo que se propôs a analisar.

CONCLUSÕES

Apesar do cenário positivo das produções de animação no Brasil, num momento de ganho de qualidade e reconhecimento internacional, este processo ainda se dá de forma empírica, caótica e mal organizada. Esbarra-se em problemas como falta de planejamento e comunicação. A não realização de uma pré-produção sólida, por exemplo, que deveria limitar o escopo das produções (as viabilizando de acordo com diretrizes de tempo, dinheiro e mão de obra), ocasiona uma inconstância na qualidade técnica do filme. Muitas vezes, essa urgência em começar a produção acontece pela sensação de que o aporte (público) está sendo gasto sem que haja filme ficando pronto. Mas essa é uma decisão equivocada. É preciso criar condições para que a equipe se familiarize com o projeto, e deste modo, consiga encontrar a melhor maneira de abordar os desafios, economizando tempo nos processos vindouros.

A dependência financeira das produtoras para com os recursos fornecidos através de editais também é parte do problema. Uma vez que ainda falta aos agentes financiadores, conhecimento técnico sobre produção de animação (tratando esse tipo de produto de forma semelhante aos feitos em imagem real), os editais criados não costumam ser coerentes com a realidade do mercado e conseqüentemente a viabilização dos projetos contemplados é comprometida. Enquanto os editais não se ajustarem às verdadeiras demandas deste processo, ou enquanto as produtoras não conseguirem administrar seus recursos a caminho da autonomia financeira, se fará necessário “queimar” etapas para produzir algum filme.

No cenário nacional, temos muito mais projetos em andamento do que profissionais para atendê-los. Existe a carência de profissionais experientes. Esses profissionais, quando assumem um projeto de maior porte, acabam por acumular tarefas para dar continuidade ao processo. Ao compartilhar seus conhecimentos e vivências, contribuem para a capacitação de novos profissionais. Mas para que essa troca aconteça, é preciso criar um ambiente que proporcione canais abertos de comunicação entre todos os membros da equipe. Winder, Catmull e Hahn em seus discursos, pregam que a comunicação é o fator mais importante para o sucesso das cadeias de produção criativa.

REFERÊNCIAS

Bibliografia

- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de mil faces**. São Paulo: 10ª edição, Editora Pensamento, 1997;
- CATMULL, Ed. **Criatividade S.A.** Superando as forças invisíveis que ficam no caminho da verdadeira inspiração. Rio de Janeiro: 1ª edição, Rocco, 2014;
- GERBASE, Carlos. **Cinema: Primeiro filme**: descobrindo, fazendo, pensando. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2012;
- HAHN, Don. **The Alchemy of Animation**: making an animated film in the modern age. New York: 1st edition, Disney Editions, 2008;
- JENKINS, Henry. **Convergence culture**: where the old and new media collide. New York: New York University Press, 2006;
- LUCENA, Alberto. **Arte da animação**: Técnica e estética através da história. São Paulo: 3ª edição, Editora Senac, 2011;
- MAGALHÃES, Marcos. **Novos Caminhos Para a Animação Experimental**. Rio de Janeiro: Revista Filmecultura n.54 p. 47-50, Editora Stammpa, maio 2011;
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. London: The MIT Press, 2000;
- PRODANOV, Cleber. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. Novo Hamburgo: 2ª edição, Feevale, 2013;
- SCHNEIDER, Carla. **Decifrando a Caixa Preta do Cinema de Animação**. Porto Alegre: Trabalho de Doutorado, UFRGS, 2014;
- THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life**: Disney animation. New York: Disney Editions, 1981;
- WINDER, Catherine & DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. Waltham: 2nd edition, Elsevier, 2011;

ZAHED, Ramin. **The Art of Dreamworks Animation**. New York: Abrams, 2014.

Documentação do banco de dados da produção do filme: “Até que a Sbórnia nos Separe”:

MACHADO, Marta. **Livro de apresentação para investidores**, 2004.

MACHADO, Marta et al. **Pressbook do filme “Até que a Sbórnia nos Separe”**, 2014.

MACHADO, Marta. **Relatório Financeiro Sbórnia**, 2006.

Sites:

ABCA. **Histórico da Animação Brasileira**. (2007) Disponível em: <abca.org.br/historico-anim-brasileira/> Acesso em: abril 2015

ABRIL. **Como é Feito um Desenho Animado**. (2014) Disponível em: <mundoestranho.abril.com.br/materia/como-e-feito-um-desenho-animado> Acesso em: abril 2015

ALMANAKITO. **Bilheterias Brasileiras**. (2014) Disponível em: <almanakito.wordpress.com/2014/12/30/bilheterias-brasileiras-aviao-vermelho-ganha-sessao-em-salvador-12-melhores-livros-brasileiros-sergio-muniz/> Acesso em: abril 2015

ANCINE. **Bilheterias 2002 a 2014**. (2014) Disponível em: <http://oca.ancine.gov.br/filmes_bilheterias.htm> Acesso em: abril 2015

ANIMAÇÃO S.A. **História do Cinema de Animação**. (2015) Disponível em: <animacao.blogspot.com.br/2015/03/historia-do-cinema-de-animacao.html> Acesso em: maio 2015

DIVIRTA-SE. **Produção Brasileira de Desenhos Animados em Longa-Metragem Ganha Prêmios**. (2014) Disponível em: <divirta-se.uai.com.br/app/noticia/arte-e-livros/2014/07/02/noticia_arte_e_livros,156870/producao-brasileira-de-desenhos-animados-em-longa-metragem-ganha-premi.shtml> Acesso em: abril 2015

FIRJAN. **Economia Criativa**. (2015) Disponível em: <firjan.org.br/economiacriativa/pages/default.aspx> Acesso em: maio 2015

FOLHA ONLINE. **Animação Vive Fase Especial no Brasil**. (2014) Disponível em: <[folha.uol.com.br/paywall/login.shtml?http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrada/169432-animacao-vive-fase-especial-no-brasil-dizem-produtores.shtml](http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrada/169432-animacao-vive-fase-especial-no-brasil-dizem-produtores.shtml)> Acesso em: abril 2015

FUNDAÇÃO CULTURAL CASSIANO RICARDO. **Projetos Culturais Pretendentes aos Benefícios da Lei de Incentivo Fiscal à Cultura**. (2015) Disponível em: <fccr.org.br/index.php/editais/category/220-2015-projetos-culturais-pretendentes-aos-beneficios-da-lei-de-incentivo-fiscal-a-cultura> Acesso em: abril 2015

O GLOBO. **Apesar do Alcance no Exterior, Animações Nacionais Ainda Amargam Pífias Bilheterias no Brasil**. (2014) Disponível em: <oglobo.globo.com/cultura/filmes/apesar-do-alcance-no-externo-animacoes-nacionais-ainda-amargam-pifias-bilheterias-no-brasil-15426445> Acesso em: abril 2015

O GLOBO. **Otto Guerra Lança “Até que a Sbórnia nos Separe”**. (2014) Disponível em: <oglobo.globo.com/cultura/filmes/otto-guerra-lanca-ate-que-sbornia-nos-separe-15112886> Acesso em: abril 2015

PANORAMA AUDIOVISUAL. **O Novo Momento da Produção Audiovisual no Brasil**. (2014) Disponível em: <panoramaaudiovisual.com.br/2014-08--o-novo-momento-da-producao-audio-visual-no-brasil-14119> Acesso em: maio 2015

PROCULTURA/RS. **Editais Regionais**. (2015) Disponível em: <procultura.rs.gov.br/index.php?menu=facinf> Acesso em: maio 2015

UOL. **Animação Brasileira Foje do Padrão Disney**. (2015) Disponível em: <cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2015/01/22/animacao-brasileira-foge-do-padrao-disney-e-batalha-para-ser-visto.htm> Acesso em: abril 2015

UOL. **Bilheterias Crescem no Brasil, mas Cinema Nacional Recua em 2014**. (2014) Disponível em: <cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2015/01/21/bilheterias-crescem-no-brasil-mas-cinema-nacional-recua-em-2014.htm> Acesso em: maio 2015

UVARAU. **Até que a Sbórnia nos Separe**. (2015) Disponível em: <uvarau.com.br/ate-que-a-sbornia-nos-separe/> Acesso em: abril 2015