

# **CURSO PRODUÇÃO EXECUTIVA PARA ANIMAÇÃO**

## **Com Silvia Prado**

**PROAC**  
PROGRAMA DE  
AÇÃO CULTURAL  
SÃO PAULO  
DIRETO



**SÃO PAULO**  
GOVERNO  
DO ESTADO  
Secretaria de  
Cultura e  
Economia  
Criativa

# CURSO PRODUÇÃO EXECUTIVA PARA ANIMAÇÃO Com Silvia Prado

Esse curso online, composto de 3 aulas sobre o básico da Produção Executiva para Animação, é dirigido a pessoas interessadas na produção de conteúdo audiovisual utilizando a técnica de animação. Ele foi possível graças ao edital Proac 39/2021, lançado pela Secretaria de Cultura e Economia Criativa.

Um olhar geral, mas não superficial, sobre aquilo que compõe o universo da produção executiva de um projeto de animação. Com o objetivo de fornecer uma base para organizar melhor as suas produções.

Esse documento acompanha o conteúdo online, ambos disponibilizados no site <https://www.cinema-animadores.com.br/producao-exec-silvia-prado>

# CONTEÚDO DAS AULAS

## Aula 1:

A primeira aula vai tratar sobre quem é Silvia Prado, passando por sua formação, primeiros trabalhos e trabalhos atuais em desenvolvimento. Trataremos também sobre os formatos para audiovisual e os tipos de animação: 2D, 3D e Stop Motion. Falaremos sobre o que faz um produtor executivo e quais são as etapas do desenvolvimento de um filme, desde desenvolvimento até exibição, passando por territórios e festivais.

## Aula 2:

Na segunda aula temos um foco mais técnico, é sobre a equipe padrão para animação e um pouco de suas especificidades, além de detalhar um cronograma e orçamento baseados em planilhas fornecidas.

## Aula 3:

Por fim, temos o estudo de caso de “Zica e os Camaleões”, começando pela sua ideia original e depois apresentando os produtos que a série se tornou como objeto transmídia. Passamos também pelo Style Guide e pela Bíblia da série, recebendo dicas valiosas sobre a produção.

# AULA 1

## Quem é Silvia Prado?

Silvia Prado é uma produtora executiva criativa

É graduada em História (PUC) e Cinema (Faap) e pós-graduada em Film & TV Business (FGV).

Em 1988 montou a produtora Cinema Animadores e desde então, produziu mais de 1500 Jobs publicitários e foi produtora executiva de curtas metragens, séries para TV, documentários e também um filme de ficção. A partir de 2008 inicia uma parceria como produtora executiva na Conteúdos Diversos Produções onde atua como produtora executiva associada.

É membro ativo de diversas associações de classe: APACI, Bravi, UPEX (União Nacional dos Produtores Executivos), + Mulheres Lideranças do Audiovisual, Era Transmídia e Abranima.

Entre seus trabalhos como produtora executiva na área de animação, destacam-se:

“Papo de Criança? Vamos falar sobre violência” 2022. Curta metragem em animação Prêmio Estímulo <https://www.econosco.com.br/papodecrianca> ;

“Cantigas Infantis – Villa Lobos” – 2022. Mini série em animação, exibida atualmente na TV Ratimbum;

“De onde vêm os Dragões” – 2021 Curta metragem em animação Premio Estímulo “As aventuras do Homem Cueca”- 2015. Série em animação, exibida atualmente na Bandeirantes, TBS e Netflix;

“Zica e os Camaleões” – 1a. e 2a. temporada – (2014 e 2016) prêmios FICI, Mostra Internacional de Cinema Infantil de Florianópolis e Ventana Sur/Interactuar. Finalista APCA e Meus Prêmios Nick; recentemente contratada pelo SBT para veiculação no canal digital e redes sociais TVZyn

Curta metragem “O Menino que Sabia voar” (exibido em mais de 80 festivais nacionais e internacionais, prêmios Melhor Curta Animação Grande Prêmio do Cinema Brasileiro e Sesi Fiesp 2015 entre outros);

Curta metragem “A Chinela Turca” (prêmio Estímulo 2015) - 2014 finalista no IX FICI;

Curta metragem “Miss Dólar” (vencedor edital TV Escola) – 2013 ganhador VII FICI;

Minissérie “O Sapo Xulé”, premio Prix Jeunesse Iberoamérica - 2010

# AULA 1

## Definindo seu filme - Formatos

Os filmes são classificados em: curtas, que vão até 15 minutos, média que vão até 69 minutos, e longa, que é superior a 70 minutos.

Os seus mercados têm variações importantes; curtas em geral têm como mercado principal os festivais, mas podem ser úteis também como pilotos de séries - e outro ótimo espaço para os curtas, são as redes sociais, onde são amplamente aceitos.

Médias em geral são chamados de “telefilmes” - costumam ter como mercado principal a televisão (aberta ou cabo) mas também têm seu espaço nos streamings. Os festivais são mais difíceis para este formato.

Já os longa-metragens têm suas janelas garantidas no cinema, televisão - aberta ou fechada e também os festivais, que costumam ser a primeira “janela” de exibição - ao conseguir visibilidade através de prêmios ou críticas positivas, o filme ganha mais chances de fazer sucesso em termos de bilheteria e vendas.

Também há o formato de série, podendo elas serem episódicas ou serializadas, episódicas são que o episódio tem começo, meio e fim. As serializadas são que as histórias tem a continuação no arco da temporada, ou das temporadas. A série também pode ser uma mistura dos dois, em que há duas tramas dividindo a atenção do público. Suas janelas são televisão (aberta ou fechada), Streaming e youtube.

A duração dos episódios das séries deve ser pensada para ocupar a grade da televisão, sendo pensado em um bloco de 20/26 minutos, dois blocos de 10/13 minutos, três blocos de 7/9 minutos, ou quatro blocos de 5/7 minutos.

Normalmente séries para a televisão são feitas em 52 episódios, mas podem ser entregues 26 ou 13 episódios, principalmente se for uma nova série. Nos streamings o número de episódios e tempo da animação depende do contrato e da proposta.

# AULA 1

## O que faz um Produtor Executivo?

Produção é um termo genérico que envolve todas as etapas da realização de um filme. Pode ser dividida em produção artística e executiva.

A produção artística é a criação do filme em si, a ideia, desenvolvimento do roteiro, escolha artística para os cenários e personagens, escolha da animação usada para o movimento das cenas, criação da música e voz, a edição e mixagem dos foleys.

A produção executiva abrange tarefas relacionadas ao plano financeiro para a realização da produção criativa, portanto o produtor executivo planeja o cronograma e orçamento, elabora o plano financeiro para captar recursos, contrata a equipe, contrata/aluga ou compra os equipamentos e programas necessários, assim como todos os materiais e serviços.

Também é necessário que o produtor executivo tenha bons relacionamentos com a equipe, saiba escrever textos padrões, entenda de liderança e seja bem organizado, além de criativo para resolver as questões e problemas que aparecerem durante a produção, dentre outras tarefas estão: aliar as demandas criativas com as demandas operacionais, gerencia e supervisiona a gestão financeira do projeto e do serviço jurídico, controla a qualidade da produção oferecendo feedbacks e oferece suporte para a resolução de conflitos.

O produtor executivo é a figura primordial para a realização do filme, uma vez que ele é responsável pela adaptação da ideia da animação para a finalização do filme em si. Ele precisa ter muita experiência, por isso, é aconselhável você começar como assistente de produção e ganhar experiência por meio de curtas e séries, até chegar na complexidade de um longa metragem.

# AULA 1

## Técnicas de animação

Para ser feito um filme de animação, é necessário decidir a sua técnica e nível de arte, isso impacta diretamente no cronograma e no orçamento necessário para sua realização. A tecnologia usada, como qual tipo de computador, se precisa de um espaço físico, quantidade de personagens e cenários, estilo artístico e seu nível de complexidade.

Como o mercado não é regularizado, não há uma tabela de valores mínimos, cada profissional e tipo de animação determinam os custos.

Em animação 2D temos dois tipos de produção, as em Full Animation e as Cut Out, Full Animation cada frame é um novo desenho, e em Cut Out é feito um personagem com um esqueleto, e a partir disso posicionado para fazer a animação. São diferentes as suas etapas de produção, uma vez que animação Full necessita de mais pessoas para intercalação e finalização, Cut Out é mais popular por ter menos etapas para chegar ao produto final.

- 2D: pode ser dividido em full animation e cut out

2D Full: técnica de animação desenhada quadro a quadro, cada novo frame é um novo desenho.

- etapas para a precificação:
  - - Storyboard
  - - arte (model sheet /cenários / elementos de cena)
- animação :animador, intercalador, clean up
- colorização
- efeitos/ finalização
- Áudio - vozes / trilha / efeitos sonoros / mixagem

2D cutout: técnica de animação de “bonecos digitais”, é feito um desenho vetorizado e separado, dentro do programa tem a construção do seu esqueleto (rig) e depois é feita a animação com interpolação do computador

- Etapas para a precificação
  - Storyboard
  - arte vetorizada (model sheet /cenários / elementos de cena)
  - Rigger
  - animação: animador

# AULA 1

## Técnicas de animação

- Depois temos animação 3D, personagens tridimensionais modelados em computador, com texturas e iluminação artificial. Por fim temos a animação Stop Motion, que é a menos acessível, com personagens tridimensionais concretos, iluminação e câmeras reais. Pode ser feita também a pixilation, ao invés de bonecos temos atores.
- Etapas para a precificação 3D
  - Storyboard
  - arte (model sheet /cenários / elementos de cena)
  - Modelador
  - Rigger
  - animação: animador 3D
  - efeitos/ finalização
  - Áudio - vozes / trilha / efeitos sonoros / mixagem

Stop Motion: técnica de animação usando bonecos construídos manualmente, os bonecos são estruturados com um esqueleto de metal (que pode ser construído pelo artista ou fabricado), construído seu interior (com enchimento, espuma etc), costuradas as roupas (ele é vestido), construído o rosto e feito o cabelo. Depois do boneco pronto, a animação é feita posicionando ele e a câmera, em um cenário também construído e iluminado.

- Etapas para a precificação Stop Motion
  - - Storyboard
  - - arte (model sheet /cenários / elementos de cena)
  - - artesão de boneco
  - - artesão de cenário
  - - cinegrafista
  - - animação: animador
  - - efeitos/ finalização
  - - Áudio - vozes / trilha / efeitos sonoros / mixagem

A estrutura e a quantidade de profissionais depende da verba e do tamanho do projeto, muitas vezes um profissional acumula duas ou três funções para a realização do filme, como no caso da figura do Produtor, ele é produtor executivo e produtor de linha, mas pode ser dividido em duas ou três pessoas se tiver necessidade e verba para a divisão.

# AULA 1

## Territórios e Festivais

Quando os acordos de distribuição são fechados, é determinado o território e a janela no qual o filme será comercializado, porém pode ser feito vários acordos de distribuição ao redor do mundo e nas diversas janelas. Normalmente dividido por continentes, mas podendo ser comercializado por país também, o filme pode ter mais de um acordo no mesmo país, dependendo da janela e do licenciamento.

Quando há a coprodução, entre diferentes países, são feitos os acordos de distribuição de renda a partir das janelas e dos países. Mas pode ser feito posteriormente também, a partir de vendas em festivais e associações em rodadas de negócios, como a Rio2C ou apresentando para os players.

Os Festivais são exposições do trabalho autoral ou de grandes empresas, sendo muito importantes para validação da qualidade do filme, por exemplo, Annecy (na França), Chilemonos (Chile), Festival internacional de animação de Ottawa e Montréal animated Film Summit (no Canadá), ANIMA (Bélgica), Mostra (em Portugal), Move Summit (na Escócia), ITFS (na Alemanha) e TAAF (no Japão).

Muitas vezes o seu projeto tem um desempenho melhor nas vendas a partir da exibição em festivais. Existem vários festivais de cinema que abordam conteúdo ético relacionado a infância e mídia, por exemplo, Prix Jeunesse Internacional (na Alemanha), Chicago International Children's Film Festival (nos Estados Unidos), Giffoni Film Festival (na Itália), Filem'On (na Bélgica), Cinekid Festival (na Holanda).

# AULA 2

## Equipe Padrão

Em geral, é necessário: um produtor, um diretor geral, um diretor de animação, um diretor de som, um diretor de arte e suas respectivas equipes. Há diferenças para equipes de animação 3D e Stop Motion, de acordo com as funções necessárias para o filme, por exemplo na equipe de arte de Stop Motion precisamos de artesãos e o diretor de fotografia. Em animação 3D, há a figura dos modeladores e riggers.

Também é interessante ter assistentes, como de direção, arte, produção.

Animação/audiovisual geral:

- Produtor: pode ser dividido em produtor executivo, já falado, e produtor de linha, que acompanha a produção, divide e cobra as tarefas dos outros profissionais, organiza o cronograma de acordo com as demandas
- Diretor geral: responsável pelas escolhas gerais que o filme precisa, escolha de arte, som e trilha, edição, storyboard, animação etc, ele dirige o que precisa ser feito e mostra as direções a serem seguidas
- Diretor de animação: responsável pela animação, narrativa e estilo a ser seguidos além de supervisionar o que está sendo entregue pelos animadores e pelo storyboard
- Diretor de arte: responsável pela busca visual, cenários, props, personagens e a orientação e supervisão da equipe de arte
- Diretor de som: responsável pela direção dos atores de voz original, direção da trilha e mixagem final do som
- Assistentes: é comum ter assistentes em todas as direções e na produção, normalmente eles auxiliam nas tarefas a serem cumpridas ou fazem tarefas mais simples dentro de suas áreas
- Storyboarder: profissional responsável pelo desenho do storyboard, que garante a narrativa visual do projeto e impacta diretamente na animação
- Equipe de arte: composta por cenaristas, desenvolvedores de prop, model para animação
- Equipe de animação: composta por animadores e finalizadores, nas etapas de key, ib, clenup, lineart e color, eles garantem a animação e seguem o que foi proposto pela equipe de arte, storyboard e pelo diretor de animação
- Equipe de som: artistas de voz original, sonoplastas e compositores de trilha (dependendo do tamanho do estúdio é contratado um estúdio próprio)
- Chefe de roteiro: responsável pela qualidade e progresso do roteiro, ele coordena a equipe de roteiristas

# AULA 2

## Equipe Padrão

- Equipe de roteiristas: roteiristas que escrevem o roteiro
- Equipe de edição de vídeo e som: responsável pela edição, sonorização e finalização do produto
- Controller: normalmente para produções que tenham editais, responsável pela organização da prestação de contas
- TI: garante que os computadores e programas funcionem corretamente

Para as equipes em 3d e stop motion há algumas diferenças:

Para 3d:

- Na equipe de animação há: modelador, rigger, animador, texturizador e renderizador.

Para Stopmotion:

- Necessário uma equipe de iluminação, operador de câmera e artistas manuais, diretor de fotografia.

# AULA 2

## Cronograma e orçamento

Cronograma e orçamento estão sempre juntos, eles precisam estar alinhados pois o cronograma é a representação visual do tempo em cada etapa do projeto e o orçamento é uma estimativa do quanto será gasto em cada etapa.

As etapas de produção são: desenvolvimento, pré-produção, produção, pós-produção e distribuição. O orçamento deve cobrir todas as etapas e pode ser dividido entre orçamento previsto e realizado, a fim de ter um controle melhor.

É essencial um controle e cumprimento do cronograma, senão será inevitável uma mudança de orçamento, tendo alteração de valores significativos.

O controle do orçamento é feito por cada item detalhado e seus valores são estimados de acordo com a experiência, ou do próprio produtor ou em conjunto com os outros diretores e trabalhadores. O dinheiro pode ser liberado em semanas, dias ou meses, de acordo com o necessário e também deve ser repensado caso haja algum imprevisto.

O orçamento precisa ser bem detalhado e quantificado para cada item necessário do filme, deve-se ter muita atenção ao roteiro e storyboard, assim como atenção para as cenas individuais, sendo que se houver algum excesso deve ser cortado para a saúde do orçamento.

- Análise técnica do roteiro

A primeira etapa para a produção do orçamento é a análise técnica, a partir da leitura minuciosa do roteiro é levantado toda a parte técnica necessária para a finalização do projeto, na animação por exemplo é necessário pensar se a produtora vai oferecer o equipamento de trabalho (computadores, programas, materiais de artesanato, espaço físico etc) e onde vai ocorrer a produção, ou se o contratado vai oferecer os materiais, tudo isso precisa ser incluído no orçamento.

É nesta etapa também que se dimensiona o filme, em termos de quantidade de personagens, cenários, grau de dificuldade das cenas, necessidades especiais.

# AULA 2

## Cronograma e orçamento

- Desenho de produção

É necessário planejar a melhor forma de executar o filme, precisa ser feito para o projeto, ele é específico e abrange o que a produção necessita de especial e qual o seu orçamento. Pode sofrer alterações durante o projeto para se adequar às especificidades e problemas, e deve ser feito junto aos diretores (geral, arte, animação, som) para compreender as suas necessidades e planejar o filme em conjunto.

Essa etapa é feita após o roteiro fechado, é necessário uma leitura detalhada do roteiro a fim de chegar no orçamento correto, separar as necessidades e demandas para a realização da produção, mas sempre lembrando que ele pode sofrer alterações de acordo com a produção.

No desenho de produção é feito cronograma do filme. Em seguida é que se torna possível fazer o orçamento, o orçamento pode ser a partir da verba disponível e valores ideias.

# AULA 2

## Desenvolvimento e acompanhamento do projeto

- Desenvolvimento do filme

Há cinco etapas para o desenvolvimento do seu filme: desenvolvimento, pré-produção, produção, pós-produção e distribuição. Cada etapa tem características essenciais e exclusivas para o andamento do projeto, elas podem ser lineares, como em curtas ou filmes, ou não lineares, como em séries.

Quando há o planejamento do curta, é necessário que toda a etapa de pré-produção esteja completa para a produção, mas quando são séries cada episódio é tratado como um curta, então por exemplo o episódio 1 pode estar em pós-produção e o episódio 5 em desenvolvimento, eles não precisam caminhar juntos o tempo todo.

Relembrando que cada tipo de animação tem etapas extras e particularidades que não podem ser esquecidas quando for pensado o fluxograma, assim como o cronograma, tendo apenas esse fluxograma como base.

- Acompanhamento do projeto

Diariamente são necessários cumprir diversas tarefas, no começo da semana elas são organizadas no cronograma semanal, quando não completas são reorganizadas no começo da próxima semana, visualizando assim as tarefas, emergências e o que precisa ser feito para manter as datas de entregas no cronograma geral.

Além disso, a tabela de gastos executados deve ser atualizada diariamente (ou sempre que tiver algum gasto) para acompanhar a verba real do projeto durante a sua realização.

Para o acompanhamento do projeto é necessário revisar o material entregue e dar feedbacks a seu respeito, mantendo a qualidade do projeto. Assim como tomar as decisões para que ele continue sendo produzido, manter as comunicações necessárias com a equipe e supervisionar todos os aspectos do projeto.

Projetos financiados por leis de incentivo ou editais públicos necessitam de um acompanhamento da execução financeira mais detalhada e atenta.

## Links complementares

- ABCA CARTILHA (cartilha para projetos de animação);
- Ancine <https://www.gov.br/ancine/pt-br>
- <https://sad.ancine.gov.br/consultapublica/avaliacoesSolicitadasAction.do?method=initEnviarSugestao&idNorma=57&idDispositivo=2122>  
(regulamentações e definições da Ancine)
- Abra (Associação Brasileira de Autores Roteiristas)
- Upex (União Nacional de Produtores Executivos)
- Abranima (Associação Brasileira de Empresas Produtoras de Animação)
- <https://www.gov.br/ancine/pt-br/arquivos/lei-audiovisual.pdf> (lei audiovisual passo a passo)
- Ministério da cultura
- YAMDU (Programa para Decupagem do Roteiro para fazer o Orçamento e Cronograma)
- MOVIEMAGIC (Programa para Decupagem do Roteiro para fazer o Orçamento e Cronograma)
- ToonBoom (Programa para animação em 2D)
- Maya (Programa para animação em 3D)
- Blender (Programa para animação em 3D)



**SÃO PAULO**  
GOVERNO DO ESTADO  
Secretaria de Cultura e Economia Criativa