

FACULDADE MÉLIÈS
Pós-graduação em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais

BIANCA PEREIRA DA SILVA SOMBINI

**GESTÃO DA PRODUÇÃO DE EFEITOS VISUAIS DA SÉRIE “CIDADE
INVISÍVEL”**

São Paulo,

2024

BIANCA PEREIRA DA SILVA SOMBINI

GESTÃO DA PRODUÇÃO DE EFEITOS VISUAIS DA SÉRIE “CIDADE INVISÍVEL”

Artigo apresentado ao Programa de Pós-graduação em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais, da Faculdade Méliès, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais.

Orientadora: Marta Corrêa Machado

São Paulo,
2024

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho por qualquer meio convencional ou eletrônico para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através da Bibliotecária Antonieli S. Alves - CRB-8/9633, da Faculdade Méliès.

S6933g Sombini, Bianca Pereira da Silva.

Gestão da produção de efeitos visuais da série “Cidade Invisível”. / Bianca Pereira da Silva Sombini. - São Paulo, 2024.

46 f. : il. color. ; 30 cm.

Monografia (Pós-Graduação em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais) - Faculdade Méliès.

Orientador(a): Marta Corrêa Machado

1. Efeitos visuais. 2. VFX 3. Pós-produção. I. Machado, Marta Corrêa. II. Título.

CDD 791.450232

BIANCA PEREIRA DA SILVA SOMBINI

GESTÃO DA PRODUÇÃO DE EFEITOS VISUAIS DA SÉRIE “CIDADE INVISÍVEL”

Artigo apresentado ao Programa de Pós-graduação em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais, da Faculdade Méliès, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Marta Corrêa Machado, doutora em Administração Pública pela FGV-SP,
professora adjunta do Curso de Cinema da UFSC

Keila Borges, Especialista em “Rádio e Televisão” pelas Faculdades Integradas
Rio Branco

Reynaldo Marchesini, pós-graduado lato-sensu - Especialista em "Produção
Audiovisual: Projeto e Negócio" pelo Centro Universitário Senac

RESUMO

Este artigo explora a relevância da inclusão da equipe de efeitos visuais (VFX), desde as fases iniciais de um projeto audiovisual, bem como seu contínuo envolvimento na produção para antecipar e resolver imprevistos, garantindo assim a qualidade do produto final. A metodologia empregada consistiu em um estudo de caso baseado em referências encontradas na literatura e em entrevistas com os supervisores de VFX das duas temporadas da série "Cidade Invisível".

Os resultados indicam que a presença do supervisor de VFX desde o início do projeto é crucial para a gestão eficiente da produção de efeitos visuais. Este envolvimento precoce abrange a identificação de necessidades de efeitos durante a leitura do roteiro, a realização de análises técnicas e o diálogo com o diretor e outros membros da equipe de produção. Além disso, a equipe de VFX desempenha um papel significativo na formulação de soluções criativas para desafios financeiros dos projetos, preservando a integridade da narrativa.

Palavras-chave: VFX, produção audiovisual, pós-produção, finalização.

ABSTRACT

This article explores the importance of including the visual effects team (VFX) from the initial stages of a project, as well as their continuous involvement in production to anticipate and resolve unforeseen events, that way guaranteeing the quality of the final product. The methodology employed consisted of a case study based on references found in the literature and interviews with the VFX supervisors of the two seasons of the series "Invisible City".

The results indicate that the presence of the VFX supervisor from the start of the project is crucial for the efficient management of visual effects production. This early involvement includes identifying effects needs while reading the script, carrying out technical analysis and dialoguing with the director and other members of the production team. In addition, the VFX team plays a significant role in formulating creative solutions to the financial challenges of the projects, while preserving the integrity of the narrative.

Keywords: VFX, audiovisual production, post production, finalization.

INTRODUÇÃO

"Cidade Invisível" é uma série brasileira, original Netflix. Os conteúdos originais são aqueles projetos integralmente concebidos e produzidos para a plataforma de streaming. Com duas temporadas, esta obra é marcada pela direção e produção executiva de Carlos Saldanha, diretor cinematográfico e animador brasileiro, indicado ao Oscar de Melhor Animação em 2018. A série conquistou sucesso ao longo das duas temporadas, atingindo o top 10 do ranking global da Netflix, sendo sucesso em mais de 40 países (ZULLIANI, 2021). Do gênero fantasia, a série traz para o público elementos e personagens do folclore brasileiro, narrando a história de um policial ambiental que, ao tentar desvendar o mistério do aparecimento de um boto de água doce, morto em uma praia carioca, acaba descobrindo a existência de criaturas folclóricas vivendo entre os humanos.

Por combinar elementos do mundo real com elementos fantásticos, no processo de preparação para a realização da série, foi necessário um planejamento meticuloso para a integração desses elementos. A equipe de efeitos visuais (VFX) esteve envolvida desde a pré-produção, analisando os roteiros e auxiliando no planejamento da produção e desenvolvimento da série (BONADIAS, 2024). Este conteúdo nos oferece a oportunidade de analisar a evolução do processo de construção de VFX na realização de um conteúdo brasileiro. Para isso, vamos examinar como o trabalho progrediu, especialmente no que diz respeito à integração desses elementos digitais que foram necessários para dar vida aos personagens folclóricos, como o Curupira e seu cabelo flamejante, a transformação da Cuca em borboleta, entre outros.

Para conduzir essa análise, entrevistamos dois especialistas que tiveram papel chave nas etapas de pós-produção das duas temporadas da série. Além do auxílio da literatura internacional, com a intenção de validar algumas hipóteses com relação a este tema, que serão abordadas a partir da revisão da literatura a seguir.

Este artigo está dividido em cinco seções. Na próxima, abordamos a literatura sobre o tema e as hipóteses que norteiam essa pesquisa. Na segunda seção é apresentada a abordagem metodológica utilizada no trabalho. Em seguida são trazidos os dados coletados através das entrevistas com os profissionais. Na penúltima seção, estes dados são cruzados com a literatura e são abordadas as hipóteses levantadas. Por fim, são apresentadas as conclusões e considerações finais.

PLANEJAMENTO E VIABILIDADE

A utilização da pós-produção e dos efeitos visuais tem desempenhado um papel fundamental na construção de narrativas cinematográficas ao longo do tempo. Desde os primórdios do cinema, técnicas como trucagens ópticas que já eram usadas na fotografia, foram empregadas para criar efeitos visuais nas películas (BRINKMANN, 2008). Com o avanço da era digital, houve uma transição gradual para o uso de efeitos gerados por computador, marcando uma evolução significativa ao longo dos anos. Essa mudança, que teve início nos primeiros anos do cinema mudo e se estendeu até os anos 1990, reflete uma transformação na forma como os filmes são produzidos e como a tecnologia tem influenciado a indústria cinematográfica (BOECHAT, 2014).

Os efeitos visuais, ou VFX, são diferentes dos efeitos especiais, e, em muitos casos, têm caráter complementar a eles. Efeitos especiais são práticos, reais e captados pela câmera, podendo inclusive servir como recurso para adicionar elementos aos VFX, já os VFX são manipulações digitais feitas em cima do material captado (ou *footage*) e são produzidos principalmente durante a pós produção (DINUR, 2024). Essa manipulação pode ser desde algo simples, para corrigir um defeito, como apagar a sombra de um microfone *boom*, ou algo complexo, como adicionar um elemento fantástico, como o tornado do Saci-Pererê no episódio seis da primeira temporada da série “Cidade Invisível”. Durante o processo de produção de um conteúdo pode surgir também a necessidade de criar cenas de forma totalmente digital para complementar e ajudar o desenvolvimento da narrativa. Os efeitos visuais são como “truques de magia” e a magia só funciona quando o truque é escondido (DINUR, 2024, p.12).¹

Para garantir a eficiência e qualidade da produção dos VFX é essencial o envolvimento da equipe desde a pré-produção, pois essa etapa não é apenas sobre planejamento e orçamento, mas também sobre o desenvolvimento de novas técnicas, testes de ideias e criação de modelos, quando possível (ZWERMAN & OKUN, 2020). O papel do supervisor de VFX durante a produção, trabalhando com o diretor, produtor e departamentos de produção, é fundamental para determinar diferentes abordagens, evitando, por exemplo, a construção de cenários elaborados que podem ser resolvidos em *chromakey*², o famoso fundo verde, técnica digital que consegue separar uma cor sólida bloqueada e substituir por outra imagem na pós-produção, ou o uso de dublês digitais, que são scanners feitos de atores ou objetos para cenas perigosas que poderiam ser impraticáveis no set de filmagem (ZWERMAN & OKUN, 2020).

¹ Visual effects are like magic tricks - the magic only works when the trick is hidden (DINUR, 2024, p.12).

² Chromakey - n. (mass noun) a digital technique by which a block of a particular color in a video image can be replaced by another color or image, enabling, for example, a weather forecaster to appear against a background of a computer generated weather map (SOANES & STEVENSON, 2010).

A comunicação entre o supervisor de VFX e o diretor durante todo o processo deve ser clara e precisa, para que o planejamento das cenas sejam executáveis e correspondam à visão do diretor e à estética geral e execução do filme (DINUR, 2024). Zwerman e Okun (2020) também abordam o processo de orçamento, enfatizando a importância de orçar, deixando espaço para um certo grau de liberdade criativa do diretor, evitando grandes surpresas e furos no orçamento e cronograma na etapa de pós-produção.

A crescente pressão cultural para que os efeitos visuais criem ilusões cada vez mais realistas no cinema e na televisão fez com que uma parcela significativa dos orçamentos de produção passasse a ser alocada para os VFX, com até 30-50% do orçamento sendo gasto nessa área (GRAGE, 2015).

Os efeitos visuais podem ser usados como uma ferramenta versátil, não apenas para criar efeitos extraordinários, mas também para resolver problemas práticos, mostrando como esse recurso pode aprimorar a narrativa e economizar custos (DINUR, 2024).

A partir do que foi visto na literatura até aqui, é possível construir a primeira hipótese a ser testada no caso da série “Cidade Invisível” a partir das entrevistas com os supervisores de VFX:

H1: O planejamento de VFX na etapa de pré-produção dos conteúdos é fundamental para a integração dos elementos narrativos e para a redução de custos de produção.

Na próxima subseção trataremos da literatura sobre o trabalho em equipe na construção dos VFX e apresentaremos a segunda hipótese do artigo.

TRABALHO EM EQUIPE

As três principais fases da realização de um filme são a pré-produção, a produção e a pós-produção. Embora a maioria dos VFX sejam adicionados durante a pós-produção, todas as três fases são cruciais para o trabalho de VFX (ZWERMEN & OKUN, 2020).

Durante a pré-produção, o supervisor de VFX colabora com o diretor para determinar o estilo visual do filme e planejar quais situações necessitarão de VFX (ZWERMEN & OKUN, 2020), criam *storyboards*³, que são desenhos das cenas

³ Storyboard - n. a sequence of drawings, typically with some directions and dialogue, representing the shots planned for a film or television production (SOANES & STEVENSON, 2010).

indicando ângulos e direções que planejam filmar, listas de shots e previs⁴, que serve como um guia para o diretor de fotografia, assim como para outros membros-chave da equipe, fornecendo pistas visuais para aqueles elementos e personagens “imaginários” que não estão presentes no set, mas que serão adicionados posteriormente na pós-produção (DINUR, 2024, p.113). É essencial a sua participação em reuniões importantes de pré-produção, tais como a visita técnica (ou *tech scout*), que é uma visita às locações para avaliar o local e determinar as necessidades de equipamentos específicos, os tipos de lentes, a quantidade de iluminação necessária, e sessões de teste de iluminação (ou *pré-light*) para validar para que no dia da filmagem tudo corra bem (GUERRA, 2017).

No set, sua função é assegurar que as filmagens são captadas de forma a permitir uma integração perfeita dos efeitos na pós-produção, trabalhando com o diretor de fotografia na iluminação, nos movimentos de câmara e nas filmagens com *chromakey* (ZWERMANN & OKUN, 2020). Como representante da empresa de efeitos visuais o supervisor deve manter um comportamento profissional e estar preparado para qualquer situação, mesmo que a filmagem específica não exija efeitos visuais, a fim de prestar apoio à produção no local de filmagem e deve garantir que a comunicação com o diretor, o diretor de fotografia e os criativos seja clara para atingir a visão criativa e os seus requisitos (GUERRA, 2017).

Na pós-produção é quando a equipe de VFX recebe as filmagens e inicia o trabalho de composição, animação CGI e outros que efeitos que forem necessários para dar vida à visão do diretor (ZWERMANN & OKUN, 2020).

Em suma, o supervisor de efeitos visuais atua como ponte entre as filmagens de ação real e o trabalho de efeitos visuais de pós-produção, reunindo todos os dados e elementos necessários para permitir uma integração harmoniosa de todos os elementos necessários para gerar a imagem final (GUERRA, 2017).

H2: A participação do Supervisor de efeitos desde o início do projeto e envolvido na produção garante a resolução de possíveis imprevistos e maior qualidade no resultado final do projeto.

Na próxima seção é apresentada a abordagem metodológica utilizada neste artigo.

⁴ Previs - The previs serves as a guide to the cinematographer, as well as other key crew members, and provides visual cues for those “imaginary” elements and characters that are not present on set but will be added later in the post (DINUR, 2024, p.113).

METODOLOGIA

Este artigo realiza um estudo de caso, através de entrevistas com supervisores de VFX das duas temporadas da série “Cidade Invisível”, com o objetivo de entender o trabalho da equipe de VFX, e sua relação com os produtores e diretores da obra. O estudo de caso é uma metodologia de pesquisa que busca recortar experiências bem sucedidas ou não dentro de seu contexto, permitindo uma análise detalhada e aprofundada sobre o mesmo (NETO; ALBUQUERQUE & SILVA, 2024)

Esta é uma pesquisa caracterizada como exploratória e qualitativa, uma vez que busca analisar experiências de profissionais, seus conhecimentos, relatos e histórias do dia a dia para compreender um tema pouco compreendido (GIBBS, 2009), neste caso, os processos de colaboração entre a equipe de VFX e os produtores e diretores.

A metodologia deste estudo envolveu a realização de entrevistas semiestruturadas feitas com dois especialistas que trabalharam na produção da série que serviu como objeto do estudo. Além disso, visto que não temos muitas referências nacionais, e a maioria das escolas e cursos de VFX são voltados para os artistas e não para quem contrata seus serviços, foram exploradas fontes internacionais e estudos correlatos para o embasamento e contextualização deste estudo.

Foram realizadas entrevistas online com os supervisores de VFX das duas temporadas da série. Emerson Bonadias, supervisor de VFX da O2 Pós, na primeira temporada, com 27 anos de experiência em pós-produção, Emerson já trabalhou em 59 filmes e séries, além de inúmeros comerciais, e já foi indicado ao Canadian Screen Awards em 2016 por seu trabalho no filme "Zoom"; e Saulo Silva, supervisor e produtor de VFX da segunda temporada, Saulo trabalha na supervisão de VFX no segmento de longas-metragens e séries desde 2016, ganhou o Grande prêmio do cinema brasileiro duas vezes, com "Malasartes" em 2018 e "Marighella" em 2022, e foi indicado em 2023 com "Pluft".

As entrevistas foram transcritas e alguns trechos que abordam aspectos fundamentais do tema estão elencados na próxima seção.

AS ENTREVISTAS

O VFX pode viabilizar a produção

Por “Cidade Invisível” ser uma série de fantasia, exigiu a criação de muitos elementos que envolviam 3D, simulação, efeitos complexos que poderiam estourar o orçamento. O envolvimento da supervisão de VFX desde o início do projeto, permitiu que essas situações fossem avaliadas com antecedência e planejadas para que fossem executadas dentro do orçamento. Segundo Emerson, foi possível orientar a direção e produção sobre um limite de números de shots, e discutir os tipos de enquadramentos possíveis:

Por exemplo, a borboleta foi um grande ápice, onde se queria muito mais tempo da borboleta, só que tudo tem um limite. Então, a gente conseguiu reduzir uma quantidade legal de borboleta e também o enquadramento que teria essa borboleta, porque se cogitou no começo de ter um close do pelo da borboleta e depois a câmera iria sair, mostrando a borboleta inteira. Então isso é um custo muito alto em VFX, porque você tem uma criação de hair [cabelo] e toda a técnica para que isso fique bonito em 4K, é uma coisa bem complicada (BONADIAS, 2024).

Figura 01 - Cena do episódio 3, primeira temporada



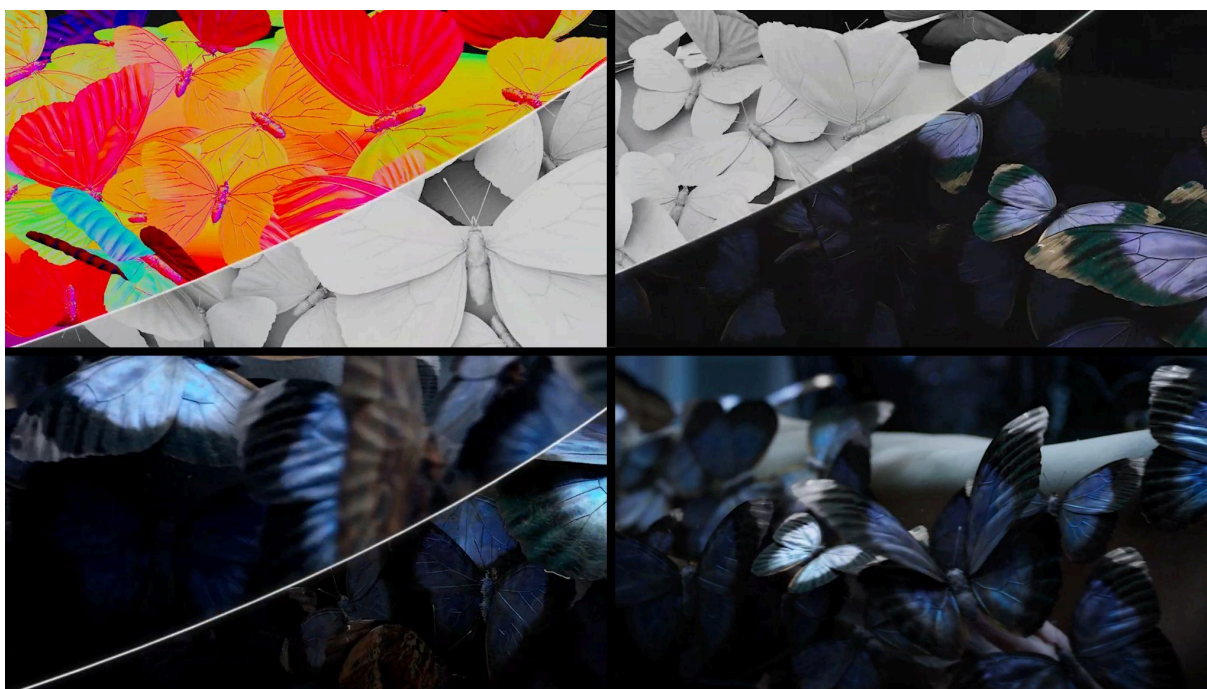
Fonte: Página da revista digital Íris Cinematografia Brasileira⁵.

⁵ Disponível em: <<https://iriscine.com/anteriores/cidade-invisivel/>>. Acesso em: 01 jul. 2024.

Além da orientação dada durante a pré-produção, também foi possível planejar com antecedência uma execução que viabilizasse chegar no resultado desejado pela direção:

Foi uma mescla, como a gente não teve grandes movimentos na borboleta, a gente conseguiu resolver muito em composição. O 3D deu todo o suporte para a composição, rendeu em alta qualidade e tudo que é necessário, só que esse plus, por ser um close, a gente deu uma finalizada na composição e o 3D me deu inúmeros passes, a gente trabalhou com sei lá quantos milhões de elementos, para criar aquela textura que o diretor queria, mas que em larga escala não seria possível, tanto que foi feito uma cena só. Porque em larga escala, significa que aquela textura, aquilo que a gente conseguiu em composição, teria que ser no 3D por causa do movimento da borboleta, então esse seria o custo que eles não tinham como chegar no produto (BONADIAS, 2024).

Figura 02 - Etapas de textura para a produção da borboleta



Fonte: Compilação do autor⁶.

Para Emerson, esse é um bom exemplo da importância de ter o supervisor de efeitos participando desde o início do projeto, para garantir a viabilidade da produção:

⁶ Montagem gerada no photoshop, a partir de imagens retiradas do canal Netflix Brasil, no Youtube, disponível em: <<https://youtu.be/4NNDGY9ogyw?si=AvdyRgG0A0rlhiFR>>. Acesso em: 01 jul. 2024.

É por isso que é importante o supervisor estar desde o começo, porque se o supervisor entra num momento onde ele já tá apenas pegando o projeto editado e discutido, não tem como falar “não vamos entregar uma borboleta close com com pêlo simulado”, a única coisa que eu vou falar é “isso aqui vai custar 1 milhão por cena”, é super complicado, mas se você fala antes, você tem todo o argumento, tanto financeiro quanto criativo para discutir (BONADIAS, 2024).

Também, de acordo com Saulo, o supervisor e/ou produtor de VFX deve estar inserido no projeto desde a primeira versão do roteiro para garantir a viabilidade financeira do projeto:

às vezes ele tá escrito de uma forma que é muito difícil e às vezes não encaixa na realidade do projeto. Então, quando a gente recebe a primeira versão, eu leio ela e sinalizo, marco, faço todas as marcações dos efeitos mais problemáticos e converso com o diretor possíveis mudanças (SILVA, 2024).

Emerson, ainda afirma que caso o projeto não tenha verba, a supervisão de VFX ainda pode auxiliar a chegar numa solução criativa, sem a utilização de VFX, preservando a narrativa do filme:

O projeto não tem dinheiro, então a gente vai ter que eliminar, a gente discute quais são os principais efeitos, qual o efeito não é o principal. Então a gente tenta achar uma solução criativa que conte aquele argumento que o diretor acha importante, mas que não se usa efeito (BONADIAS, 2024).

A participação da equipe de VFX

Segundo Emerson, os supervisores de VFX iniciam a sua contribuição na pré-produção identificando possíveis situações de efeitos, já na leitura do roteiro, inclusive as que poderiam passar despercebidas:

A primeira leitura do roteiro e toda a concepção de efeito que possa existir é criada pelo próprio supervisor. Pela leitura, o supervisor tem a sua expertise e detecta possíveis efeitos, que teoricamente a maioria das pessoas não percebem, porque é um texto comum, um exemplo é a fala “ele passeia pela rua da cidade”, mas se for uma cidade antiga, vai ter vários fios que vão ter que limpar, várias situações de efeito (BONADIAS, 2024).

Para Saulo, após a leitura do roteiro, depois de ter feito uma primeira decupagem das possíveis cenas de efeitos, é essencial a participação do supervisor de VFX na Análise Técnica (AT), onde todos os envolvidos no projeto debatem quais os caminhos a produção irá seguir:

A pós, eu no caso, quando eu tô lá, eu escuto tudo que a produção consegue produzir, até onde ela consegue chegar e a partir disso eu complemento com

a pós produção, a gente divide as vezes algumas tarefas, soma um efeito que é de set junto com o efeito de pós, que eu acho que é o melhor resultado sempre, você tem um bom efeitista no set, você faz o meio do caminho para atingir o efeito e conclui ele em pós. E isso faz com que você tenha um resultado melhor (SILVA, 2024).

Saulo também acredita, que essa troca de informações entre as equipes durante a AT, contribui economicamente com o projeto, principalmente a troca entre o efeitista e o supervisor de VFX:

A gente fala muito com efeitista, o diretor fica observando, a gente cria soluções, para o trabalho de um complementar o trabalho do outro. E faz também com que o custo fique mais interessante, porque a gente tem um efeitista contratado no set então a gente não precisa fazer 100% em pós, a gente já tem aquela pessoa determinada, então a gente vai até onde ela pode, e a partir dali a gente complementa em pós (SILVA, 2024).

Depois de todo o trabalho de acompanhamento da pré-produção, segundo Saulo, é importante o supervisor continuar presente durante a produção acompanhando as filmagens para garantir que as cenas de efeito sejam filmadas da forma correta para que o efeito possa funcionar e atingir o melhor resultado na pós:

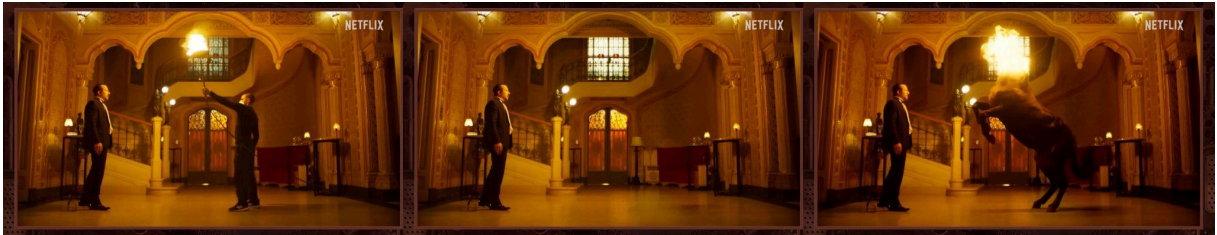
Quando a gente faz isso, a gente já pensa em como executar os efeitos, “filma essa parte, essa parte é pós”, bate isso com o diretor, bate com a produção, vê a viabilidade orçamentária disso acontecer. Depois de tudo isso fechado, aí a gente vai para o set, e o supervisor tem que acompanhar isso, para ter o melhor resultado dentro do orçamento... Nem sempre o planejamento é 100% executado da forma como foi planejado, o supervisor que está no set, ele entra nessa parte, ele toma as decisões conforme as variáveis vão acontecendo. Então ele tem que estar lá, porque o resultado final da cena está diretamente ligada ao como isso foi filmado, é essencial por causa disso (SILVA, 2024).

Além de supervisionar as cenas de efeitos, Saulos acredita que ter um supervisor de VFX no set é benéfico para produção, pois ele pode auxiliar na resolução de problemas que surgem durante a filmagem:

cenas que não são de efeito, quando a gente está no set, a gente vê as dificuldades acontecendo e a gente consegue trazer inputs para você poder melhorar aquela realidade que eles estão passando. Então, por exemplo, “puxa, quebrou tal coisa, ali no set, a gente vai demorar 01h30 para arrumar”. Um set com aquelas 100 pessoas trabalhando é um atraso absurdo, é um gasto. Aí, você consegue botar numa balança, olhar e falar “poxa, isso aqui 01h30 de set vai atrasar a tal cena e vai complicar aquilo na frente”. “Então peraí, deixa que eu resolvo isso, eu resolvo isso, mas eu preciso que você filme assim”. Aí a gente entra num consenso, aquela 01h30 economizada, a gente roda a cena em 20 minutinhos e segue com a programação, então é

super importante... No “Cidade Invisível” a gente teve esse acompanhamento não todas 100%, mas a gente teve de 80% das diárias (SILVA, 2024).

Figura 03 - Etapas de composição da Mula



Fonte: Compilação do autor⁷.

Saulo também diz que ter a pós alinhada com o set durante a produção permite que o material gravado num dia, possa ser testado ainda durante as filmagens para que não seja descoberto tarde demais que o efeito não vai funcionar e de tempo de regravar:

Depois que filmou, rodou, a gente faz testes com o material, vê se funcionou, isso no set, no dia seguinte, no andamento da filmagem. A filmagem dura três meses, a gente filmou essa cena hoje, a gente tem uma semaninha, testa o material, faz tudo, funcionou, funcionou, beleza. Não funcionou, deu um problema, a gente ainda tem um tempo hábil para eventualmente refilmar alguma coisa ou algum pedaço faltando para poder completar o efeito do jeito que a gente quer (SILVA, 2024).

A importância do planejamento na produção de VFX

Durante a produção da primeira temporada, um dos efeitos mais discutidos segundo Emerson, foi a borboleta, existia uma questão de custo e uma necessidade de realismo na produção do asset, que só foi possível realizar com planejamento, onde foi necessário fotografar a espécie da borboleta real, que seria replicada em 3D:

Era importante para a gente entender como anatomicamente é uma borboleta, a densidade do pelo, como é a animação? Como se faz um rig de uma borboleta? Onde estão os ossos pra borboleta bater? Você consegue entender a anatomia, a textura, como funciona a iluminação no modelo, para replicar em efeito e ficar de uma forma que você acredite. Todo esse preparo que demanda tempo, isso é um trabalho, não é só o supervisor, você tem o cara do concept que vai ficar trabalhando, você tem o cara que modela, tem o cara que faz o *rig*, você tem um grupo de pessoas para montar esse produto (BONADIAS, 2024).

⁷ Montagem gerada no photoshop, a partir de imagens retiradas do canal Gaveta, no Youtube, disponível em: <<https://youtu.be/pbHUC9RMZ2M?si=zRUVQXzU7f21-K0>>. Acesso em: 01 jul. 2024.

Saulo reforça esse pensamento quando relata a processo de produção da mula sem cabeça:

A mula sem cabeça, por exemplo, era um personagem, é o personagem mais emblemático da segunda temporada, começamos a entender como seria isso de fazer uma mula no Brasil, e a gente percebeu que fazer uma mula com a musculatura, com a pele, com tudo, a gente demoraria meses para fazer, só o asset da mula, para depois colocar na cena e animar e tal, para construir a sua mul, a gente tinha que filmar com ela, e a gente tira a cabeça dela e faz a cena em cima de uma mula verdadeira... tiramos a cabeça dela e colocamos um fogo simulado em 3D. Mas para que isso acontecesse, a gente teve uma diária prévia lá na pré-produção que a gente teve uma mula no set e fizemos testes para entender tudo o que ela conseguiria fazer, e fizemos inclusive, uma finalização desse material (BONADIAS, 2024).

Emerson comenta como o planejamento executado em “Cidade Invisível” é um exemplo que deu certo, e pode servir para projetos futuros:

O “Cidade Invisível” foi para mim, não diria um divisor de águas, mas um impulsionador da visualização disso, tanto que a produtora que fez esse projeto, a Pródigo, continuou com essa visão na segunda temporada. As produções brasileiras começam a colocar mais os supervisores, porque a vantagem é imensa. É muito diferente das produções onde você pega o resultado final e você tem dois dias, três dias para fazer e não teve planejamento, você apenas entrega o produto. Às vezes fica um produto honesto, mas nunca fica um produto excepcional (BONADIAS, 2024).

ANÁLISE DE DADOS

A partir das informações trazidas pelos entrevistados, retomamos as hipóteses elencadas na literatura e buscamos entender se as mesmas se confirmam no caso da produção de “Cidade Invisível”.

Com relação à H1, que propõe que o planejamento de VFX na etapa de pré-produção dos conteúdos é fundamental para a integração dos elementos narrativos e para a redução de custos de produção, as entrevistas confirmam essa hipótese. Emerson Bonadias e Saulo Silva destacaram repetidamente a importância de envolver a equipe de VFX desde a concepção inicial do projeto. Emerson exemplificou como a antecipação de possíveis necessidades de VFX, como no caso da borboleta, permitiu a definição de limites e a busca de soluções criativas que não comprometessem o orçamento. Saulo reforçou essa ideia ao mencionar a importância da análise técnica (AT) e como essa fase permitiu ajustar cenas de

maneira econômica, como ao sugerir que a mula sem cabeça não fosse inteiramente feita no 3D e planejando uma mescla de elementos filmados junto ao 3D para atingir o resultado esperado.

Em relação à H2, que sugere que a participação do Supervisor de efeitos desde o início do projeto e envolvido na produção garante a resolução de possíveis imprevistos e maior qualidade no resultado final do projeto, as entrevistas também fornecem suporte significativo. Emerson destacou como a participação desde o início permite discutir e ajustar expectativas de maneira realista, prevenindo surpresas financeiras e criativas desagradáveis. Ele mencionou que a antecipação e o planejamento detalhado permitiram entregar cenas complexas de maneira eficaz, como a cena da borboleta, onde uma abordagem híbrida de 3D e composição foi usada para alcançar um resultado de alta qualidade dentro das limitações de orçamento. Saulo complementou, enfatizando a importância da presença de supervisores no set para resolver problemas inesperados de maneira ágil, como fazer a troca de céu em efeito em resposta a possíveis mudanças climáticas de última hora, garantindo que o resultado visual planejado fosse mantido.

As entrevistas com Emerson Bonadiaz e Saulo Silva confirmam ambas as hipóteses propostas. A integração antecipada e planejada do VFX na pré-produção e a participação contínua dos supervisores de efeitos são cruciais para garantir que os elementos narrativos sejam efetivamente incorporados e que os custos de produção sejam mantidos sob controle. Além disso, a presença contínua desses profissionais durante a produção ajuda a resolver imprevistos e a manter a qualidade desejada no produto final, corroborando assim as teorias discutidas na literatura.

CONSIDERAÇÕES

O artigo conclui que a participação do supervisor de efeitos visuais desde o início do projeto e seu contínuo envolvimento na produção são cruciais para a resolução de imprevistos e a obtenção de um resultado final de alta qualidade. As lições fundamentais extraídas da produção de "Cidade Invisível" incluem:

A importância do Planejamento e Envolvimento Inicial: O planejamento detalhado e a participação do supervisor de VFX desde a análise técnica inicial permitem a divisão eficiente de tarefas entre a equipe de set e a de pós-produção, resultando num trabalho de maior qualidade.

Antecipação de Desafios e Custos: O envolvimento precoce do supervisor de VFX, mesmo antes da finalização do roteiro, é essencial para identificar potenciais

desafios e custos associados aos efeitos visuais, evitando surpresas durante a pós-produção.

O artigo destaca que a participação ativa do supervisor de VFX desde as etapas iniciais, juntamente com um planejamento detalhado, é fundamental para a entrega eficiente dos efeitos visuais de alta qualidade, servindo de modelo para futuros projetos.

Além disso, a comunicação clara e a troca constante de informações permitem que todos os membros da equipe estejam alinhados em relação às expectativas e limitações técnicas, facilitando a tomada de decisões informadas e ágeis durante a produção. A presença do supervisor de VFX no set é especialmente importante para a resolução imediata de imprevistos, garantindo que a visão criativa do diretor seja preservada e que os efeitos visuais sejam integrados de forma harmoniosa e realista.

Outra lição importante é a flexibilidade e adaptabilidade dos supervisores de VFX. A capacidade de ajustar planos e propor soluções criativas em resposta a desafios inesperados no set é crucial para manter o cronograma de produção e otimizar o uso dos recursos disponíveis. Exemplos práticos, como a adaptação da iluminação e dos enquadramentos nas cenas complexas de "Cidade Invisível", demonstram como essa flexibilidade pode resultar em um produto final de alta qualidade sem exceder o orçamento.

O artigo ressalta que a experiência adquirida na produção de "Cidade Invisível" pode servir de modelo para outras produções, especialmente no contexto do cinema e da televisão brasileira. O sucesso do projeto, em termos de qualidade dos efeitos visuais e eficiência do processo de produção, é um testemunho da importância de um planejamento detalhado, da colaboração estreita entre as equipes e da presença ativa e adaptativa do supervisor de VFX. Essas práticas não apenas melhoram a qualidade visual e narrativa dos projetos, mas também contribuem para a formação de um mercado mais robusto e profissionalizado, capaz de competir em nível internacional.

Para avançar na pesquisa sobre a importância do planejamento e envolvimento da produção de VFX durante toda a produção, podemos os seguintes caminhos futuros:

Realizar estudos comparativos entre produções que envolveram supervisores de VFX desde o início e aquelas que não o fizeram. Comparar aspectos como custos, tempo de produção, qualidade dos efeitos visuais e satisfação da equipe de produção e audiência.

Investigar o impacto financeiro da participação precoce de supervisores de VFX em projetos cinematográficos e televisivos. Este estudo poderia quantificar as economias realizadas através da antecipação de desafios e da prevenção de custos inesperados durante a pós-produção.

Realizar estudos de caso detalhados de outras produções bem-sucedidas, tanto no Brasil quanto internacionalmente, para identificar práticas recomendadas e

inovadoras na gestão de VFX. Isso pode incluir entrevistas com profissionais da indústria e análise de projetos premiados.

Investigar esses caminhos pode oferecer informações valiosas sobre como otimizar futuras produções, melhorando a qualidade final dos projetos e contribuindo para o crescimento e profissionalização da indústria de VFX e cinematográfica no Brasil .

BIBLIOGRAFIA

BOECHAT, João V. Artigo Científico: Cinematografia Digital e Efeitos Visuais. Universidade FUMEC, Brasil, 2014. Portal:

<https://abcine.org.br/artigos-cientificos/cinematografia-digital-e-efeitos-visuais/>, acessado em 09 março 2024.

BONADIAS, Emerson. Entrevista com Emerson Bonadias [jan. 2024]. Entrevistadora: Bianca Sombini. São Paulo, 2024. 1 arquivo .m4a (43 min.). A entrevista encontra-se transcrita no Apêndice A deste artigo.

BRINKMANN, Ron. The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics. Morgan Kaufmann, Second edition, 2008.

CHABANOVA, Anastasia. PhD thesis: VFX – A New Frontier: The Impact of Innovative Technology on Visual Effects. University of Westminster, London, 2022.

Portal:

<https://westminsterresearch.westminster.ac.uk/item/vzx94/vfx-a-new-frontier-the-impact-of-innovative-technology-on-visual-effects>, acessado em 17 Abril 2024.

COUTO, Carlos Eduardo Mendes de A. Artigo Científico: A pós-produção: reflexões sobre a digitalização. ABC, Brasil, 2019. Portal:

https://abcine.org.br/artigos-cientificos/a-pos-producao-reflexoes-sobre-a-digitalizacao/#_ftn1

DINUR, Eran. The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers. Routledge, New York, Second edition, 2024.

FRAZÃO, Dilva. Biografia de Carlos Saldanha. Portal e biografia, 2021. Portal: https://www.ebiografia.com/carlos_saldanha/, acessado em 12/03/2024.

GIBBS, Graham. Análise de dados qualitativos. Editora Bookman, 1ª edição, 2011.

GRAGE, Pierre. Inside VFX: An Insider's View Into The Visual Effects And Film Business. Paperback, Book. English. Second edition, 2015.

GUERRA, Hugo. My Onset VFX Supervisor Gear - Part One. Youtube, 13 de outubro de 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XJ9NwxAwUQ4>

MIYASHIRO, Kelly. “Cidade Invisível 2” crava vaga no top mundial da Netflix. Portal: <https://veja.abril.com.br/coluna/tela-plana/cidade-invisivel-2-crava-vaga-no-top-mundial-da-netflix-veja-os-numeros>, acessado em 09/03/2024.

NETO, José Mário Wanderley Gomes; ALBUQUERQUE, Rodrigo Barros de; SILVA, Renan Francelino da. Estudos de caso: Manual para a pesquisa empírica qualitativa. Editora Vozes, 1ª edição, 2024.

SILVA, Saulo. Entrevista com Saulo Silva [jan. 2024]. Entrevistadora: Bianca Sombini. São Paulo, 2024. 1 arquivo .mkv (60 min.). A entrevista encontra-se transcrita no Apêndice B deste artigo.

SOANES, Catherine; STEVENSON, Angus. Oxford Dictionary of English. Oxford University Press, Second edition, eBook, 2010.

VAZ, Mark C.; DUIGNAN, Patricia R. Industrial Light + Magic: into the digital realm. Ballantine Books, Hong Kong, 1996.

WRIGHT, Steve. Digital Compositing for Film and Video: Production Workflows and Techniques. Routledge, 4ª edição, 28/11/2017.

ZULLIANI, André. Sucesso mundial de “Cidade Invisível” surpreendeu produtores: 'Era interrogação'. Disponível em: <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/sucesso-mundial-de-cidade-invisivel-surpreendeu-produtores-era-interrogacao-53901>, acessado em 09 março 2024.

ZWERMAN, Susan; FINANCE, Charles. The Visual Effects Producer. Focal Press, 1ª edição, 28/09/2009.

ZWERMAN, Susan; OKUN, Jeffrey A. The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures. Routledge, 3ª edição, 17/07/2020.

APÊNDICE A - ENTREVISTA COM EMERSON BONADIAS

Arquivo: 20240130_Audio_Emerson.m4a - Tempo de gravação: 43 min e 11 seg
Realizada em 30 de Janeiro de 2024

Pergunta: O processo começa com o roteiro e então fazem uma grande reunião, que é a análise técnica. Eu queria que você falasse quais são os pontos levantados na análise técnica?

Resposta: Então, são vários processos, a primeira leitura do roteiro e toda a concepção de efeito que possa existir é criada pelo próprio supervisor. Pela leitura, o supervisor tem a sua expertise e detecta possíveis efeitos, que teoricamente a maioria das pessoas não percebem, porque é um texto comum, um exemplo é a fala “ele passeia pela rua da cidade”, mas se for uma cidade antiga, vai ter vários fios que vão ter que limpar, várias situações de efeito. Então a leitura do roteiro é como você detecta vários tipos de efeitos que possam existir, desde limpeza até VFX, explosões, carro batendo, pessoas morrendo, tiros, enfim. Aí, você faz uma análise, você faz um primeiro levantamento gerando um monte de informações, e depois você faz uma reunião imensa com o supervisor do projeto, ou o supervisor de efeitos, o produtor de efeitos, o diretor, o fotógrafo e até o produtor executivo, no sentido de ver o que cabe no filme, o que não cabe, o que vai ser executado, o que não vai. O que tá escrito no roteiro de um jeito, mas a visão do diretor é outra, acontece muito, o texto é apenas um texto, então tem a minha interpretação, mas aí o diretor “não, mas aí nesse momento a câmera não tá olhando a rua cheia de fio, a câmera tá olhando até o céu, não vai ter”, ou “a câmera vai estar olhando pra baixo o pé das pessoas andando”, então não teria nenhum efeito. E nessa reunião se elimina, mas também se aumenta, se discute a viabilidade do efeito, se ele é um efeito importante pro filme ou não, se discute se tem dinheiro ou se o projeto tem dinheiro, então tudo bem passar todos os tipos de efeito, ou não, o projeto não tem dinheiro, então a gente vai ter que eliminar, a gente discute quais são os principais efeitos, qual o efeito não é o principal. Então a gente tenta achar uma solução criativa que conte aquele argumento que o diretor acha importante, mas que não se usa efeito, é nesse sentido que é muito importante essa reunião. É o primeiro contato com todos e tem essa primeira visão. E depois dessas são geradas inúmeras reuniões para ir afinando e chegando no orçamento correto, quanto o diretor espera, o que o produtor executivo espera, o que o produtor consegue entregar. Enfim, acho que consegui fazer um resuminho bacana desse processo.

Pergunta: Eu sei que faz um tempo já, a primeira temporada, mas você por acaso lembra quais foram pontos levantados no “Cidade Invisível”?

Resposta: Alguns, por exemplo, a borboleta foi um grande ápice, onde se queria muito mais tempo da borboleta, só que tudo tem um limite. Então, a gente conseguiu reduzir uma quantidade legal de borboleta e também o enquadramento que teria essa borboleta, porque se cogitou no começo de ter um close do pelo da borboleta e depois a câmera iria sair, mostrando a borboleta inteira. Então isso é um custo muito alto em VFX, porque você tem uma criação de hair [cabelo] e toda a técnica para que isso fique bonito em 4K, é uma coisa bem complicada. Então foi se discutido no sentido de que “diretor você precisa disso para contar sua história?”, “a sua história, para ser bem contada, você está feliz, você precisa deste enquadramento?” Aí, nesses momentos é que existem esses embates e aí “Não, tudo bem, eu aceito ali uma câmera aberta”. Bom, aí já não é uma macro da borboleta, já diminui sei lá quantos por cento de resolução da borboleta no modelo, na textura. E aí conseguimos chegar no meio termo, onde todo mundo ficou satisfeito e o resultado ficou fantástico.

Pergunta: Essa, esse super close, ele existiu ainda, né? Teve uma cena em que a borboleta estava bem parada em cima da câmera. Então qual foi a solução?

Resposta: Sim, teve. Então, foi uma mescla, como a gente não teve grandes movimentos na borboleta, a gente conseguiu resolver muito em composição. O 3D deu todo o suporte para a composição, rendeu em alta qualidade e tudo que é necessário, só que esse plus, por ser um close, a gente deu uma finalizada na composição e o 3D me deu inúmeros passes, a gente trabalhou com sei lá quantos milhões de elementos, para criar aquela textura que o diretor queria, mas que em larga escala não seria possível, tanto que foi feito uma cena só. Porque em larga escala, significa que aquela textura, aquilo que a gente conseguiu em composição, teria que ser no 3D por causa do movimento da borboleta, então esse seria o custo que eles não tinham como chegar no produto, então a gente conseguiu achar um meio termo, a gente fez um close com movimento muito sutil, onde eu, na composição, consegui dar esse resultado. Só que quando dependia muito do 3D, de movimento, de simulação de asa, a câmera afastou e eu não precisei dar todo aquele tratamento. É por isso que é importante o supervisor está desde o começo, porque se o supervisor entra num momento onde ele já tá apenas pegando o projeto editado e discutido, não tem como falar “não vamos entregar uma borboleta close com com pêlo simulado”, a única coisa que eu vou falar é “isso aqui vai custar 1 milhão por cena”, é super complicado, mas se você fala antes, você tem todo o argumento, tanto financeiro quanto criativo para discutir. E junto com o Juliano

[Juliano Storchi, Supervisor e Produtor de VFX] da primeira temporada, a gente também discutiu se aquele shot era importante, então entrou um shot close, mas tirou um monte de outros shots, a gente ficou rebatendo, e aí a gente conseguiu esse resultado.

Pergunta: E você pode falar também como foi esse planejamento, porque eu lembro que vocês chegaram a fotografar a borboleta física. E para que vocês precisaram disso? Qual era a intenção?

Resposta: A borboleta, independente do nosso resultado que a gente chegou, era importante para a gente entender como anatomicamente é uma borboleta, como funciona as veinhas, o pelo, porque tem partes que o pelo é mais grosso, tem parte que o pelo não é tão grosso, é mais fino, a densidade do pelo, como é a animação? Como se faz um rig de uma borboleta? Onde estão os ossos pra borboleta bater? Então, a gente tendo um elemento 3D captado, onde a gente pode olhar macro e fora inúmeras bilhões de referências de stock images para ver como que é o movimento, você consegue entender a anatomia, a textura, como funciona a iluminação no modelo, para replicar em efeito e ficar de uma forma que você não acredite que seja efeito, você assiste e fala “não, porra, mas como tu conseguiu pegar uma borboleta?” Tem todo esse preparo que demanda tempo, o que demanda de a produção executiva perceber a necessidade disso, e ter o custo no projeto, dessa execução. Porque isso é um trabalho que dispensa de algumas pessoas, não é só o supervisor, você tem o cara do *concept* que vai ficar trabalhando, você tem o cara que modela, que vai entender a necessidade disso, tem o cara que faz o *rig*, que entende essa necessidade, então você tem um grupo de pessoas para montar esse produto, no caso a borboleta, antes do filme ser finalizado. Então tem um custo, esse custo tem que entrar na produção de efeito, e todo esse conjunto é importante para o cinema nacional evoluir, nesse sentido que o *Cidades Invisíveis* foi para mim, não diria um divisor de águas, mas um impulsionador da visualização disso, tanto que a produtora que fez esse projeto a Pródigo, ela continuou com essa visão na segunda temporada que eu também trabalhei, ela tá fazendo outros outros filmes com essa visão de supervisor estar dentro. Quanto mais se percebe o resultado que se tem com o supervisor no projeto, as produções brasileiras começam a colocar mais os supervisores, porque a vantagem é imensa. E é assim, tem 90% transpiração e 10% inspiração, você tem que trabalhar muito para ter um bom resultado e em algum momento do projeto você tem um insight onde ele fica maravilhoso, mas não tem como ter um insight se você não tem 80%, 90% do trabalho. Porque o insight ou a sacada só vai acontecer depois do trabalho estar muito bem executado e você ter manobras no trabalho e falar “nossa, mas eu tenho

como fazer daquele ou daquele outro jeito”, porque foi planejado para você ter esses artifícios e você como artista, poder trabalhar o material. É muito diferente das produções onde você pega o resultado final e você tem dois dias, três dias para fazer e não teve planejamento, você apenas entrega o produto. Às vezes fica um produto honesto, mas nunca fica um produto excepcional.

Pergunta: E quais foram os maiores desafios e dificuldades que você teve nessa primeira temporada?

Resposta: O maior desafio, é tecnicamente a gente conseguir executar, a gente fez no primeiro projeto na pandemia, eu não sei se esse assunto interessa, mas a gente descobriu como trabalhar num projeto mega grande nesse projeto, onde quando a gente começou o projeto, começou a pandemia. Todo mundo em casa, todo mundo tendo que trabalhar remoto, ninguém sabia trabalhar remoto numa escala desse tamanho, então no primeiro mês ele foi 90% de produção perdida. Dá para imaginar um mês de sei lá quantas pessoas em produção perdida? Então a gente foi aprendendo a como se trabalhar na pandemia, como se trabalhar remoto e esse foi sem dúvida, o maior desafio do projeto. Tecnicamente, diante de tudo isso, como entregar ainda um produto bonito como foi entregue, né? Muito amor, muito trabalho, uma equipe fantástica, pessoas com bom gosto, pessoas do bem, porque tem que ser uma pessoa do bem para entregar um bom produto, porque você tá na sua casa, com a sua família, você tá trabalhando, pessoas morrendo e você tá trabalhando, então tem que ter isso, tem que ter pessoas inspiradas, com vontade de de mostrar a arte, e a gente conseguiu juntar essas pessoas, só foram pessoas fantásticas que trabalharam nesse projeto, fico muito feliz de ter coordenado toda essa turma. São pessoas que sem palavras, e é isso, tudo isso foi visto no produto, o produto você percebe o amor que cada pessoa teve para executar o trabalho.

Pergunta: Mas fora essa questão de tempo, que a gente teve que rever o cronograma por conta da pandemia, teve uma conversa com a Netflix sobre isso e tudo, em execução mesmo no que estava planejado, qual foi a maior dificuldade? Teve a borboleta, né? A Cuca, o porco, que era o Tutu, teve o Saci. Eu acho que o Saci teve uma história.

Resposta: É o porco, eu acho que é o que deu mais trabalho em relação a qualidade, a borboleta, ela deu muito trabalho, mas a gente conseguiu, as cenas ficaram lindas. O porco, a gente conseguiu deixar ele um produto bem entregue, uma coisa que a gente tem que entender, a gente nunca, principalmente tratando de Brasil e com sempre verba limitada, a gente sempre tenta entregar o máximo, mas a gente sabe que a gente tem uma média, a gente tem que conseguir uma média boa,

e que foi o Cidades, a gente não tem nenhuma cena ruim, todas as cenas são muito bem feitas, o porco está nesse produto, é uma cena bem feita, mas ela poderia ser pensada um pouco na iluminação, por exemplo, ela poderia ser pensada um pouco no enquadramento, e eu lembro que a gente teve algumas dificuldades, eu não lembro agora se eu vou falar besteira, se a gente começou com uma animação e depois o diretor pediu pra mudar, se era o enquadramento que era pra ser mais aberto e depois o diretor pediu para fechar, eu não lembro se tinha alguma coisa assim, eu lembro que a gente teve algumas questões assim. O Saci a gente teve dificuldade porque orçamos uma coisa e a produção ficou forçando para que a gente entregasse algo maior. só que tinha simulação, roto [rotoscopia] pra cacete e na época a gente não estava muito acostumado com a Índia, a gente não trabalhava muito assim, a gente tinha nossos artistas de roto, então ela deu um trabalho pra gente conseguir chegar no criativamente correto, né? Artisticamente, criativamente entregue dentro de um orçamento que tava um pouco apertado para aquele shot. A O2, nesse shot ela acabou entregando mais do que orçado, sem sombra de dúvida. A borboleta também, mas a borboleta estava ali no escopo do que a gente queria. Os outros shots, como não eram os shots principais, tudo que a O2 entregou foi mais. A borboleta ficou no escopo porque o dinheiro todo era praticamente para a borboleta. O resto era esforço para a gente entregar um material muito bom, a O2 foi muito importante, apoiou bastante o projeto, e os artistas se dedicaram de uma forma impressionante para entregar uma qualidade muito boa.

Pergunta: E para cena do porco, o que que você acha que faltou no planejamento para ela ficar melhor?

Resposta: É uma bela pergunta, eu não lembro. Eu não lembro. Eu é que eu não lembro faz muito tempo. Mas eu não sou muito boa de memória, eu não lembro. Você lembra alguma coisa que possa me aguçar a memória?

Pergunta: Não, a do Saci teve uma situação que eu lembro que eles acabaram adicionando shots onde não era para ter, e aí não foi gravado para se ter tornado ali. E vocês tiveram um trabalho em fazer isso acontecer. Então você acha que nesse caso, poderia ter sido pensado um pouco antes nessas situações?

Resposta: Poderia. Se a gente tivesse um bom storyboard, e uma discussão boa mais em cima de todos os shots, a gente discutiu muito em cima da borboleta os outros shots teve um pouquinho menos de discussão. E infelizmente ou felizmente, depende do ponto de vista, no Brasil o projeto sempre tem uma liberdade de na hora de filmar, ter um insight, e esses insights às vezes tem um custo alto e aí fica difícil de conseguir deixar eles de uma forma que funcione bem.

Pergunta: Você falou um pouco do processo da borboleta, do porco, do mato e da cuca. Teve algum outro efeito ou situação de pós, que não foi pensada para ser efeito e virou efeito, que foi o boto.

Resposta: Então essa era uma discussão, eu me lembro agora, eu espero não lembrar a coisa errada, mas eu me lembro que era aquela situação onde no roteiro se pensava um ou dois shots e apareceram, sei lá, uns dez shots, eu não lembro exatamente, mas apareceram muito mais do que era previsto, com vários enquadramentos, não o mesmo enquadramento, o efeito nem era tão complicado, mas e o custo disso, como eu disse anteriormente, a O2 arcou com vários custos pela falta de de de organização de planejamento nesse sentido.

Pergunta: E você acha que serviu de exemplo para os próximos trabalhos que você fez? Até para o “Cidade Invisível 2”? Serviu de exemplo para a gente errar menos nos próximos?

Resposta: Sim, sempre é uma evolução, sempre é mais uma evolução porque deu certo, o produto é um case, é um produto bom, é um produto memorável. Então, quando a gente fala em novas produções, “ó, eu fiz a supervisão desse projeto e para chegar naquele resultado eu precisei do HDR, eu precisei de uma iluminação, eu precisei de tempo, eu precisei planejar melhor os enquadramentos com o fotógrafo, com o diretor”. Como o case é um case de sucesso e deu certo, é fácil das pessoas envolvidas perceberem a necessidade. Agora, se o projeto não dá certo e como o Brasil ainda é júnior, não tem tanta experiência, hoje com certeza estamos melhores do que dez anos atrás, mas ainda estamos longe de uma produção em massa em escala. Quando o produto dá certo, é fácil você mostrar, agora, se o produto não tivesse dado certo, ninguém ia querer fazer, ‘ah, não, não quero aquele jeito lá não”, entendeu? Então, como o produto é bom, é discutível e é fácil de mostrar. O problema sempre cai no custo, porque o planejamento, ele tem seu custo, ele tem pessoas envolvidas que vão ficar ali trabalhando para aquela discussão. Quantos dias, semanas, eu fiquei em reuniões, discutindo, conversando, desenhando concept? Quantas vezes ficamos eu, Tutu, Juliano, você nas salinhas lá e mostrei vídeo, vai pra cá e vai pra lá? Isso tem um custo, entendeu? Tem um custo para pós produção, tem um custo pra produtora, tem um custo da Netflix, dessas pessoas todas, todo mundo trabalha ali. Então esse custo precisa ser pensado, e é um custo que normalmente a produção não gosta de pensar nisso, porque é um custo alto. São pessoas de alto gabarito, então é um custo alto. Não sei se eu consegui me explicar bem.

Pergunta: Sim. E, é o que você falou, para fazer o projeto dar certo nessa primeira temporada, a O2 acabou arcando com várias coisas extra. E aí, essa questão, foi apresentada, teve o post mortem?

Resposta: Eu ouvi falar que teve, mas eu não participei. Não sei te dizer com certeza. O que eu sei dizer, é que a segunda temporada, algumas coisas nesse sentido foram corrigidas, o supervisor geral era o Saulo na segunda temporada, e nessa segunda temporada eu fiz a borboleta e outros shots, onde eu sei, uma coisa e como todos os projetos brasileiros, eles aumentaram a quantidade, e o Saulo conseguiu aumentar o meu ganho. Uma coisa que eu não sei te dizer exatamente se aconteceu na primeira temporada, mas a segunda eu posso te afirmar que teve. Então, de uma maneira ou de outra, você pode pensar como uma evolução.

Pergunta: Como o supervisor especialista da área, para fazer um projeto ser bem elaborado e dar certo, quais são as práticas essenciais que a produção e a supervisão tem que ter juntas?

Resposta: Em primeiro ponto, antes do roteiro estar finalizado, antes de estar na versão final, o supervisor precisa estar junto com o supervisor, porque hoje tá acontecendo mais ter o supervisor da pós produtora e o supervisor da produtora, essas duas pessoas tem que se conversar junto com o diretor e diretor de fotografia muito antes do roteiro estar finalizado. Hoje o supervisor entra mais cedo no projeto do que entrava dez anos atrás, mas ainda existe uma necessidade de entrar bem antes, para melhorar essa situação, para isso não ser um problema, isso ser um acaso. Hoje ainda existe o termo acontece na pós, porque ainda não se pensa tanto quanto deveria. Evoluímos, evoluímos, mas precisamos continuar pensando, então em primeiro ponto, quanto antes o supervisor entrar no projeto, melhor o produto vai ficar.

Pergunta: Então seria, você acha que é essencial a produtora ter um supervisor de efeitos para o lado deles desde o início do planejamento de projeto?

Resposta: Sim. Com uma expertise em entrega de produção, não só o produtor.

Pergunta: Sim, pensando do lado da produtora. Da pós produtora que for fazer, normalmente os roteiros chegam para vocês mais na versão quase final, né? Então essa pessoa seria responsável por analisar esses possíveis efeitos e problemas que possam ter e já começar a bater papo com você sobre isso antes?

Resposta: Exatamente, o supervisor de pós da produtora, tem que ter desde o primeiro roteiro e levantar ali, “ó, tá escrito que um planeta explode”. Quanto custa o planeta explode? Zilhões. Então ele já levanta no primeiro roteiro, “diretor, é isso

mesmo?” “Quantos milhões temos de pós produção pro filme?” Não chegar na pós-produção, lá no final, onde tá praticamente filmando, onde já todo mundo concebeu a ideia, porque o grande problema, principalmente no cinema nacional, é todo mundo lê o filme, todo mundo gosta do filme, todo mundo começa a entender como é a linha de filmagem, e aí a cena tem que sair porque não vai dar. Então fica um furo na cabeça das pessoas que constroem a história, que constroem a dramaturgia, que constrói a fotografia, porque alguma coisa que eles estavam trabalhando já na cabeça pra chegar naquela linha de raciocínio do filme. Então isso não pode ficar muito tempo no roteiro se não for pra ter, entendeu? Por isso que o supervisor da produtora tem que levantar essa bola lá no começo e aí a direção já, “não, eu quero”. Beleza, então vamos arrecadar dinheiro. Aí tira todos os outros efeitos, lógico que eu tô falando, explodir o planeta é um exagero, mas é uma só pra ficar bem expressivo o texto. Então, nesse sentido, ele consegue diagnosticar, perceber bem antes as questões que envolvem um custo alto e quando chega para o supervisor de pós, ele vai tentar de alguma forma viabilizar isso, pensando formas de executar, pensando formas de como atender o diretor para que ele entregue um bom produto. Por isso que essas duas pessoas o quanto antes conversarem, tem um resultado melhor.

Pergunta: Sim, faz todo sentido. E deixa eu te perguntar, pensando nas casas de pós produção, assim que tem o supervisor de efeitos já e normalmente recebem roteiros. Você acha que essa leitura de roteiro, essa análise inicial, já que eles não tem um supervisor, deveria ser tipo algo cobrado como um atendimento?

Resposta: Sem sombra de dúvida.

Pergunta: Porque às vezes passam esse trabalho para vocês fazerem isso? Nem sempre. Tipo, o projeto tá fechado ou só faz uma análise, aí.

Resposta: Sim, é um trabalho, né? Ou se você vai na padaria e pega alguma coisa, alguém trabalhou para ter aquele aquele produto lá. O meu salário está sendo pago. Independente se eu tô indo ou não numa reunião, se eu trabalho para a pós, para pós produtora, meu salário está sendo pago, então esse serviço tem que ser cobrado. Como devem ser os acordos? Infelizmente, no Brasil isso ainda é meio nebuloso, ainda tem uma questão, mas com certeza é um custo que tem que estar para o produto, para o produtor executivo. Toda vez que o produtor executivo, quando ele contrata finalizador na parte da produção, ele paga, desde o primeiro dia que o produtor que o finalizador tá na produção. Por que o supervisor não? Se ele contrata o fotógrafo desde a primeira reunião, ele está sendo pago. Todos os profissionais da parte da produção, desde o primeiro dia que eles entram no

processo, mesmo que seja na casa deles para uma leitura, já está contabilizando o salário, já está contabilizando o pagamento. Por que é diferente na pós-produção? Todos estamos trabalhando, todo mundo tem amor, mas todo mundo está trabalhando, tem um dinheiro envolvido, tem uma empresa que está pagando para o profissional estar ali. Então não tem porquê, é um pensamento que nem por si só não deveria ser discutido. Então, independente se é o supervisor, se é o coordenador, né?

Pergunta: Então, na teoria esse é um custo que deveria estar incluído na pré-produção?

Resposta: Exatamente.

Pergunta: Sim, interessante. E no geral, falando do “Cidade Invisível”, quais foram as lições que você levou para os outros projetos na sua vida?

Resposta: Pra mim? O que mais me marcou? É que aprendemos que a pandemia é muito presente nesse projeto, é difícil tirar, porque tudo foi em prol da pandemia, eu tive um amigo que morreu na pandemia. Então, eu não consigo pensar em outra coisa, o prazer é entregar um produto de alta qualidade, o prazer em trabalhar com cinema, não consigo imaginar outra coisa. Se fosse para os outros projetos onde eu trabalhei, o silêncio das chuvas que concorreu a prêmio, foi muito interessante conseguir executar os efeitos que eu não tinha feito antes. Mas o Cidade, a gente fez num momento onde muita gente estava morrendo, muita gente surtando em casa porque seus parentes estavam morrendo e mais as pessoas que a gente conseguiu juntar, eu fico muito feliz por fazer parte disso, de conseguir juntar pessoas como Gilmar, o Lik e outros profissionais com amor, vendo todo mundo, o Brasil nessa loucura, e todo mundo com amor, entregando um produto de altíssima qualidade. Até me dá a sensação que o Cidade foi uma válvula de escape pra gente conseguir continuar vivendo. Não é verdade? Porque a gente tava vendo neguinho morrendo no jornal, era não sei quantos por dia morria. Não tinha os seus vizinhos, estava morrendo. A família estava morrendo. Então não era algo que você via lá, que nem hoje no Irã tá explodindo, não sei quem na Hungria tá morrendo. Não sei quem não era do lado, você abria a janela, tinha neguinho chorando lá embaixo a morte de alguém, então, não tem como não citar pandemia, o amor pela entrega e o amor a amor pela arte. O quanto a arte realmente tira a gente desse universo, e a gente conseguiu por esse amor entregar um produto bom, eu não consigo ter outras palavras pra essa, pra esse projeto.

Pergunta: Sim. E no geral, pensando em projetos que têm essas mesmas questões, que o Cidade tem, elementos digitais e reais, quais são as dicas que você dá para pessoas que querem fazer esse tipo de projeto?

Resposta: Primeiro planejamento. Exhaustivamente a gente falou sobre isso, mas segundo, é estudar. Estudar muito sobre luz, integração de imagem. Porque a gente tem uma coisa, eu tava conversando com um amigo esse final de semana, muito interessante que o cérebro humano, quando assiste alguma coisa, a gente pode não identificar, a pessoa que não é estudada na área, pode não identificar se tá ruim, tá bom, não consegue falar, tá verde, tá roxo, deveria estar amarela, não consegue, mas vai falar tá falso. E o nosso cérebro consegue perceber o que não faz parte do produto. Tanto é que até hoje, a LM, a maior do mundo, gasta bilhões, não conseguiu entregar ainda uma pessoa totalmente digital, que não seja no escuro, na penumbra. Que não tem um pano na frente. Entendeu? O mais próximo que a gente chega no real é o avatar, mas o avatar é tudo azul, então a gente já sai do realismo. Quando a gente tira do cérebro, isso não é realista, você aceita, você aceita tudo, mas quando entra, isso é realista, nossa capacidade humana de detecção do que é correto, do que anatomicamente é certo, do que condiz com a luz do mundo. A gente vive o dia inteiro olhando pra tudo, quantas vezes a gente não olha um rosto, uma pessoa falando. Então, essa animação da boca, se o lipsync não estiver bom, nosso cérebro vai falar olha, isso aí, tá estranho, e aí entra no espaço do cérebro, onde você não consegue mais gostar, acreditar, porque já houve uma falha. Você pega o primeiro shot, tem uma coisa estranha, seu cérebro já fica em alerta. Segundo shot, coisa estranha, você já sai do universo, você perde a dramaturgia, porque o efeito não é que ele foi mal feito, no meu ponto de vista, ele foi mal pago, você investiu pouco dinheiro para ter aquele resultado. Você quer aquele resultado com pouco dinheiro, então você tem que ter uma solução criativa, as soluções criativas hoje para coisas que o cérebro não aceita, avatar é um exemplo maravilhoso. Você assiste e sai maravilhado, mas é tudo azul, as orelhas são grandes, você descaracteriza o humano para o nosso cérebro perceber. Anitta, todo mundo, “nossa, como tá foda!” Lógico, ela tem um olho que é de elefante, então o olho sendo grande, de gatinho, gato de botas, você já fala “isso não é real”. Beleza? Tá lindo. Agora, se diminui o olho dela, deixa normal, você vai ver que a pele dela tem um brilho que não é o brilho correto, o nariz tem um pelinho que não tem, a tremida da boca não é o que é real. Isso, eu como supervisor, detecto de uma maneira mais fácil, eu consigo verbalizar esses textos, mas o cidadão que assiste de casa, ele não consegue verbalizar, mas o cérebro dele vai falar “nossa, isso tá ruim”, “está estranho”, “isso não tá legal”, “não gostei, não gostei desse negócio aí”. É assim que a grande massa fala, mas é a mesma coisa, eu só consegui colocar em

palavras, mas é a mesma situação. Então o supervisor criativo tem que conseguir criar situações junto com o diretor, para dar aquela roubada no jogo, para o cérebro sair desse vasto, pro cérebro não procurar essa informação. Existem inúmeros exemplos, tem gente que coloca um véu na frente da personagem, já fica aquele pano que você não percebe. Quantos filmes tem Jedis que são assim? O avatar que é azul, o outro tem um olho grande, o outro personagem tem o cabelo enorme, diferente. Para alguns filmes que não deram certo, você vai assistir Doom, por exemplo, é um dos piores filmes, tentaram, a supervisão junto com a direção achou que iam conseguir chegar num resultado bom de ser humano, não conseguiu. Não tentaram, vamos dar uma engabelada ali na realidade do rosto, não tentou dar aquela maquiada para tentar tirar do cérebro a capacidade do realismo. Não tirou. O que acontece? Um dos piores filmes da época. Não ficou bom. Agora, se botasse um olho do dobro do tamanho, você ia falar que o filme é foda. Sabe essas coisas assim. É enfim, tem mais Inúmeros eu não consigo lembrar.

Pergunta: Pensando em integração, a gente tem que buscar soluções que não seja confiar 100% na criação?

Resposta: É mais ou menos isso, o que acontece muito de uma maneira mais técnica, dizendo que o computador é perfeito, então ele vai te entregar uma imagem perfeita. Mas a vida não é perfeita, meu rosto não é simétrico desse lado com o outro lado. Entendeu? Meu narizinho desse lado tem um ponto, desse outro não tem, meu dente é tortinho, minha barba é falha. E de um jeito extremamente randômico, entendeu de uma forma onde é uma loucura a quantidade de pequenos erros para o computador, que na natureza é normal. A grama do computador, se você não trabalhar, ela é uma grama linda, perfeita, utopicamente, impossível existir na vida real, porque na grama o cara não jogou um pouco de água a mais ali ela cresceu menos, na outra jogou mais ela cresceu mais. É a vida, acontece. E o computador é isso. A luta do ser humano é fazer o computador entender o que é esse defeito do computador, que não é defeito para a vida real. Esse é um trabalho insano para se conseguir, cada vez mais a gente tá conseguindo, sem dúvida. Um dia eu acho que vai ser possível, mas ainda tá distante pra ficar 100%, sem roubar, sem usar nenhuma das técnicas para se chegar no resultado 100%, ainda tem um tempo.

Pergunta: Legal! Eu acho que foi. Você tem mais alguma recomendação que você queira dar?

Resposta: Eu como ser humano, supervisor, o melhor e um dos principais skills é a comunicação. Porque você tem que ter capacidade de conversar com o técnico de

Houdini, que ele entende de dois mais dois e quatro e não tem discussão, com um cara concept, que é uma caneta que você fala, então é azul, verde e amarelo. Bom, o cara que faz o rig, tem que entender qual é então a comunicação. O seu skill de comunicação com inúmeros tipos de personalidades. Cativar todas as personalidades porque você tem que motivar os seus profissionais a trabalhar, você tem que ser motivador, porque no Brasil todo mundo ganha dinheiro, mas a maioria trabalha por amor, todo mundo tem que ganhar dinheiro, e tem que ganhar dinheiro, você tem que ganhar dinheiro. Faz parte da vida, mas o amor tá muito presente. O que é muito diferente do mercado internacional, que é muito mais produtivo, é muito mais cooperado, esqueci o nome, empresarial, diria assim. Aqui tem muito amor envolvido, então você precisa cativar os profissionais que são artistas, a entregarem o melhor, então o skill de comunicação e entender perfil de profissionais eu acho que se você tem isso, você tem grandes chances.

APÊNDICE B - ENTREVISTA COM SAULO SILVA

Arquivo: 20240131_Video_Saulo.mkv - Tempo de gravação: 01 h e 19 seg
Realizada em 31 de Janeiro de 2024

Pergunta: Sempre começa quando vocês recebem o roteiro, pode falar como é receber o roteiro, fazer a primeira análise e como funciona, a análise técnica do projeto?

Resposta: Sim, primeiro a gente lê o roteiro e pede para conversar com o diretor, nem sempre isso acontece. Então, num primeiro momento, que eu acho até interessante, é engraçado porque tem o lado bom e o lado ruim disso, quando você não fala com o diretor, você é obrigado a criar uma decupagem da sua própria cabeça, diferente da dele, nunca bate uma coisa com a outra. Mas é interessante como exercício, você recebe isso, você decupa ele, e quando você conversa com o diretor, por ter decupado, você já tem isso muito na sua cabeça, então já tem uma previsão que você tem e algumas coisas funcionam, se encaixam e outras são readaptadas, porque o diretor ele tem na cabeça dele o que que ele quer valorizar dentro do projeto, então quero valorizar a cena tal, a cena tal, a cena tal, essa informação ela é vital para você saber aonde que você vai despende gasto, custo, energia e aonde você não precisa dentro da história, e de como o diretor quer contar isso. Então eu recebo, faço minha decupagem, sento com o diretor e ouço ele, aí ele fala o que ele quer mais, o que é mais importante, o porquê disso. E dentro disso, baseado na decupagem que a gente fez, a gente expõe as opções que ele tem para isso, da seguinte forma, tem uma cena que tem lá um escrito “gostaria de que o personagem pula, faça um rodopio, não sei o quê”. “Ele pula de um lugar, rodopia, cria um poder e o poder é efetivo com o que ele precisa”. Então nesse momento eu criei isso da minha cabeça e criei uma decupagem que eu imagino das cenas na minha cabeça, e o diretor, ele às vezes gosta, ele falou “que legal, eu não tinha pensado nisso e tal”, uma decupagem diferente, porque normalmente o diretor pensa no filme inteiro e a gente como pensa especificamente nessas coisas, a gente acaba se focando e desenvolvendo um pouco mais naquele assunto. Então a gente recebe e tem essa primeira reunião, divide essa, essa decupagem de como seriam as cenas com o diretor e são feitas adaptações em cima disso. Depois, é feito um orçamento em cima dessa decupagem que a gente criou, que normalmente a decupagem ideal é onde de fato a gente gostaria de contar, aí eu planilho isso, e chego num valor financeiro. Esse valor financeiro vai para a produção, a gente entende o que é viável, o que não é viável, quanto tem de orçamento, quanto não tem, e em cima disso há uma readaptação. Então, baseado nas diretrizes do diretor

a gente readapta, isso vai ser simples, isso vai ser complicado, isso aqui vai ser médio e tal, e determinar assim as prioridades. Quando a gente faz isso, a gente já pensa em como executar os efeitos, “filma essa parte, essa parte é pós”, bate isso com o diretor, bate com a produção, vê a viabilidade orçamentária disso acontecer. Depois de tudo isso fechado, aí a gente vai para o set, e aí o supervisor tem que acompanhar isso, para ter o melhor resultado dentro do orçamento. Então muitas surpresas acontecem no set, nem sempre é como a gente quer, na verdade, nunca é como a gente quer, né? Então, o tempo nublou no meio da diária, já tem uma outra condição, aí você tem uma sequência, você tem que trocar o céu. Começa a criar coisas novas e tal, e isso tudo sempre alinhado com o produtor. Eventualmente, o supervisor de efeito e o produtor são a mesma pessoa, eventualmente não. Isso tem que ser sempre alinhado com o produtor, a questão financeira, tudo que a gente quer criar, a gente tem que pegar uma permissão, para ver se de fato a gente pode criar isso. Depois que filmou, rodou, a gente faz testes com o material, vê se funcionou, isso no set, no dia seguinte, no andamento da filmagem. A filmagem dura três meses, a gente filmou essa cena hoje, a gente tem uma semaninha, testa o material, faz tudo, funcionou, funcionou, beleza. Não funcionou, deu um problema, a gente ainda tem um tempo hábil para eventualmente refilmar alguma coisa ou algum pedaço faltando para poder completar o efeito do jeito que a gente quer. É meio a grosso modo, esse formato, assim que a gente faz para poder viabilizar o efeito da melhor forma possível. O que é, o que é a participação do efeito, aí entra assim a importância do efeito, hoje em dia, é cada vez mais próximo uma realidade da parte da produção de efeitos entrar na pré produção. Isso normalmente não acontecia há dez anos atrás, então o diretor fazia tudo e chegava para gente um material que muitas vezes não chegava onde o diretor queria, porque não foi filmado da melhor forma para o efeito. E conforme isso foi acontecendo, a proximidade da equipe de efeito ela tem se tornado muito mais coesa com a produção, foi percebido isso quando a gente entrava na pré produção. Então agora, hoje em dia, chega o roteiro, a gente participa de como, que é isso que eu descrevi na verdade, fica muito mais de perto, faz sugestões.

Pergunta: Inclusive, pode sugerir mudanças no roteiro para viabilizar o projeto?

Resposta: Sem dúvida.

Pergunta: Vocês recebem o roteiro antes da versão final?

Resposta: Sem dúvida. E é essencial isso, porque às vezes ele tá escrito de uma forma que é muito difícil e às vezes não encaixa na realidade do projeto. Então, quando a gente recebe a primeira versão, eu leio ela e sinalizo, marco, faço todas as

marcações dos efeitos mais problemáticos e converso com o diretor possíveis mudanças. Então, por exemplo, eu estava hoje orçando um projeto que tinham dez baleias e essas baleias eram numa cena de dia, interagiam com o personagem, e o orçamento era absurdo, era 25% do valor do projeto inteiro era por causa daquela cena. E às vezes é um detalhe, conversando com o diretor, eu falei "Cara, dá para a gente ter a cena em um custo menor, será que a gente pode fazer essa cena de noite?" Porque a gente tem menos leitura de texturas, de coisa e tal e simplifica a cena, além de ficar mais bonito, na minha opinião, porque a noite tem uma luz de lua, tem todo um ambiente que é mais interessante visualmente. Então só uma pequena mudança dessa agora na fase de roteiro em mudar de dia para noite, você já ganha 20% no valor da cena. E é interessantíssimo esse formato da pós produção na pré produção. Então tá cada vez mais próximo isso, a gente ganha cada vez mais espaço para poder colaborar com o projeto.

Pergunta: Como é a troca com efetista, com a produção de como filmar essas coisas. Isso também ajuda a contribuir para tornar o projeto viável financeiramente?

Resposta: Financeiramente sim, com certeza. Aí entra o trabalho da Análise Técnica (AT). Essa reunião de AT é uma reunião que normalmente a gente passa o roteiro inteiro, todas as cenas e todos os roteiros, se é uma série de sete episódios, os sete roteiros são passados, a gente fica uma semana fazendo análise técnica, um roteiro por dia ou um e-mail por dia, dependendo do tamanho da complexidade do roteiro. Esse é o momento que tá toda a equipe numa mesa gigante, com 20 pessoas, toda a equipe de filmagem e a pós produção. E o diretor conversa com todo mundo, a direção lê a cena, o diretor fala o que ele imagina e cada um vai dando a sua solução dentro dos departamentos. A pós, eu no caso, quando eu tô lá, eu escuto tudo que a produção consegue produzir, até onde ela consegue chegar e a partir disso eu complemento com a pós produção, a gente divide as vezes algumas tarefas, soma um efeito que é de set junto com o efeito de pós, que eu acho que é o melhor resultado sempre, você tem um bom efetista no set, você faz o meio do caminho para atingir o efeito e conclui ele em pós. E isso faz com que você tenha um resultado melhor, porque os atores reagem com o efeito do set, tendo um efeito só em pós isso não aconteceria. Então ele é sim super *syncado* no *acting* com efeito do personagem, e a gente consegue ter uma base para fazer um efeito muito mais grandioso. Então é essencial nessa reunião a participação do efeito e a participação do efetista, a gente fala muito com efetista, o diretor fica observando, a gente cria soluções, para o trabalho de um complementa o trabalho do outro. E faz também com que o custo fique mais interessante, porque a gente tem um efetista contratado no set então a gente não precisa fazer 100% em pós, a gente já tem

aquela pessoa determinada, então a gente vai até onde ela pode, e a partir dali a gente complementa em pós.

Pergunta: E pensando no “Cidade Invisível”, como foi o planejamento dessas questões, pensando em efeitos, teve bastante 3D, né? A borboleta, a mula sem cabeça, também entra nisso?

Resposta: A gente teve bastante 3D, a gente teve uma borboleta, uma mula sem cabeça, cobras, foram os principais. Na verdade, os mais trabalhosos foram a mula sem cabeça e a cobra, a borboleta a gente já tinha da primeira temporada, então ela já veio na inércia, então a gente já tinha tudo planejado, já sabia como seria e já tava desenvolvido. A mula sem cabeça, por exemplo, era um personagem, é o personagem mais emblemático da segunda temporada, e é um personagem hiper complexo, porque a gente não tem referência disso. Então, eu comecei a falar vamos modelar, vamos fazer uma mula, aí começamos a entender como seria isso de fazer uma mula no Brasil, e a gente percebeu que fazer uma mula com a musculatura, com a pele, com tudo, a gente demoraria meses para fazer, só o asset da mula, para depois colocar na cena e animar e tal, para construir a sua mula. Aí conversa vai, conversa vem, eu era cético assim, para mim, a gente tinha que filmar com ela, e a gente tira a cabeça dela e faz a cena em cima de uma mula verdadeira. As pessoas não queriam, porque isso dava uma limitação que era a limitação do que o animal faria, e aí a gente decupou pensando, no final a gente acabou aceitamos que a gente iria por esse caminho, e decupamos a cena pensando no que o animal faria mais controladamente. Então, ele não poderia pular de um lugar para o outro, fazer coisas que a gente colocaria em risco o animal. Então a gente fez cenas com ele, diversos planos para sobrar material, que tudo que cobriria o que a gente precisava, e tiramos a cabeça dela e colocamos um fogo simulado em 3D. Mas para que isso acontecesse, a gente teve uma diária prévia lá na pré-produção que a gente teve uma mula no set e fizemos testes para entender tudo o que ela conseguiria fazer, e fizemos inclusive, uma finalização desse material.

Pergunta: Vocês fizeram o efeito no teste mesmo?

Resposta: Efeito no teste para ver como seria o comportamento do fogo, e como seria a emenda do pescoço, como que isso funcionaria. Fizemos um teste com diversas opções na filmagem e depois dessas opções a gente selecionou qual seria a que melhor se encaixava no resultado final legal.

Pergunta: E como foi? Vocês modelaram alguma coisa do pescoço, fizeram o tracking, é isso?

Resposta: Modelamos, a gente tinha, por exemplo, a mula correndo numa cena lateral. A gente tirou a cabeça, refez o fundo, construímos um pescoço de pós produção em 3D e esse pescoço foi trackeado, isso foi um primeiro, um primeiro step. Aí depois disso que a gente percebeu, que ele tá coladinho, tá tudo certo, tá funcionando, é o pescoço mesmo, a gente mandou para uma outra equipe que é só de simulação de fogo, e eles fizeram diversos tipos de simulações com actions diferentes, um fogo que é mais para cima, um fogo mais e menos força de saída, diversos tipos, fizemos várias opções de mula e aí a gente optou pela que ficava mais interessante plasticamente. Depois que isso foi simulado, isso foi para a composição, a gente fez alguns testes, voltou para a simulação e fez de novo um formato legal, mais bonito, e veio com o render final e a gente compôs a mula. As cobras também, como era um personagem que não tinha, as cobras tinham que ter actings específicos, então não daria para eu ter, diferente da mula, não daria para eu ter uma cobra, e falar “ó, vai daqui para lá”, a mula dá, a cobra não dá pra pôr uma coleira. Então a cobra, inevitavelmente ela tinha que ser totalmente em 3D, e a gente ainda cogitou de ter umas cobras reais, para a gente poder fazer closes, essa mistura é fantástica, porque você tem uma cobra que faz um acting, que é o que você precisa, e você consegue ter uma cobra real de dar um detalhe que aí você mostra a textura de uma cobra real. Então você misturando essas coisas, você vende a cobra realista e você conta a história com uma cobra 3D.

Pergunta: Pensando em criar essas texturas também, você ajuda a deixar mais barato as cenas, com takes que não sejam todos full CG?

Resposta: Sem dúvida, serve também como uma captura de texturas, a gente tem a cobra real, a gente captura todas as texturas na cobra real, então a cobra que a gente faz, ela é mais realista do que uma cobra se a gente não tivesse acesso a esse material. Então, essa mistura, ela é muito interessante e a gente falou da mula, falou da cobra e das borboletas, elas já vieram da primeira temporada.

Pergunta: Teve uma transformação também, né?

Resposta: A teve a coruja, a coruja era uma personagem que se transformava em coruja. Nessa série especificamente, a gente tinha algumas diretrizes, a gente não queria fazer nada que fosse um formato muito americano, então a gente queria uma coisa, por ser uma série de folclore brasileiro, a gente não queria fazer um sensacionalismo americano em relação aos personagens, então a transformação é uma coisa que a gente sempre fugiu, mas ali a gente sentiu necessidade pelo roteiro, em uma situação de fazer uma transformação. A coruja num primeiro momento ela ia ser 3D, e era uma coruja muito específica e a produção conseguiu

achar uma coruja, que era a coruja da do personagem, só que de um criador. Adestrada. A coruja não era 3D, foi realista, foi real.

Pergunta: E como foi fazer essa transformação com a coruja real?

Resposta: A coruja foi real, foi um desafio também porque era uma cena única, né? A gente olhou, poxa, “a gente tinha um orçamento voltado para a coruja, agora sobrou um valor para a coruja, o que a gente vai fazer agora? Vamos usar isso aonde?” Aí a gente criou isso baseado no roteiro, na necessidade do roteiro, surgiu a oportunidade de fazer uma transformação simples, mas que envolvia 3D e envolvia uma composição muito complexa, porque tinha o acting de uma coruja que não era um acting calculado, ela fazia e em cima do acting da coruja, a gente fez o acting do personagem. Então a coruja virava, saía, e a gente fez o personagem fazer o mesmo movimento na gravação. E em cima disso, a gente criou elementos de pena que mexiam e cortavam e fizemos vários elementos em 3D para poder mesclar essa transformação e ficar uma coisa crível, que é rápida, mas ela é rica. Ela ficou bem interessante, fez sucesso total, ficou bom.

Pergunta: Pensando na produção, parece que essa temporada estava mais organizada? Deu para sentir onde eles investiram mais dinheiro pensando nos efeitos, quais eram as cenas mais importantes. Isso, isso ficou bem legal.

Resposta: Isso a gente teve um super cuidado nisso, porque muitos efeitos surgiram no decorrer da montagem, muitas necessidades, porque ficaria melhor se tivesse uma cena que acontecesse tal coisa. E a gente não tinha programado, porque no roteiro escrito é uma história, quando você começa a montar o episódio, necessidades narrativas surgem, então a gente acaba criando outros efeitos assim. A gente dividiu de forma mais sensata possível as verbas, a gente tinha uma grana que era para cobrir todas essas eventuais, e a gente tinha que fazer encaixar. Então, quando era uma cena única, por exemplo, e nunca mais era mostrado, era uma cena que aparecia uma vez e que era um efeito narrativo, a gente tentava fazer ele de forma mais simples. Quando era um efeito narrativo que se repetia por muitas vezes, vamos fazer ele mais legal, ele se repete, a gente vê ele mais vezes. Então, essa opção na produção de efeito, ela é essencial, essa sensatez.

Pergunta: E dentro do set, durante a produção, onde você acha que a supervisão de efeitos pode ajudar, quais as necessidades de ter a supervisão de efeito no set? Principalmente com essas complexidades de cenas?

Resposta: É essencial porque muitas vezes, quando surge um imprevisto ou até algo programado, você programa a cena, programa ou efeito, explica como filmar,

mas quando chega lá para executar, acontecem surpresas. Então, nem sempre o planejamento é 100% executado da forma como foi planejado, o supervisor que está no set, ele entra nessa parte, ele toma as decisões conforme as variáveis vão acontecendo. Então ele tem que estar lá, porque o resultado final da cena está diretamente ligada ao como isso foi filmado, é essencial por causa disso. Já, também, cenas que não são de efeito, quando a gente está no set, a gente vê as dificuldades acontecendo e a gente consegue trazer inputs para você poder melhorar aquela realidade que eles estão passando. Então, por exemplo, “puxa, quebrou tal coisa, ali no set, a gente vai demorar 01h30 para arrumar”. Um set com aquelas 100 pessoas trabalhando é um atraso absurdo, é um gasto. Aí, você consegue botar numa balança, olhar e falar “poxa, isso aqui 01h30 de set vai atrasar a tal cena e vai complicar aquilo na frente”. “Então peraí, deixa que eu resolvo isso, eu resolvo isso, mas eu preciso que você filme assim”. Aí a gente entra num consenso, aquela 01h30 economizada, a gente roda a cena em 20 minutinhos e segue com a programação, então é super importante.

Pergunta: Na sua opinião, você acha que todos os projetos deveriam considerar supervisão de set acompanhando o set como um todo? Ou você acha que é só em necessidades específicas mesmo?

Resposta: Eu acho que isso, o formato ideal é a gente sempre tem uma pessoa no set.

Pergunta: A gente tem profissionais suficientes para isso hoje?

Resposta: A gente não tem profissionais suficientes para isso, a gente precisa treinar. Todas as produtoras procuram treinar pessoas novas para isso, e aí eu acho que essas pessoas novas entram num formato muito interessante, que é quando você vai para o set com um assistente, ele vai ganhando experiência e faz com que o supervisor possa acompanhar as cenas principais e ele deixa o seu assistente nas demais cenas. Então você consegue ter no set uma pessoa o tempo todo, se for por esse caminho, Tem projeto que não precisa, que não demanda, mas tem projeto que demanda, depende tudo do que você espera de qualidade final e orçamento que você tem. Mas uma forma que a gente achou de viabilizar, é ter sempre um assistente em treinamento que acompanha sozinho as cenas mais simples.

Pergunta: No Cidade teve esse acompanhamento tipo de todas as diárias?

Resposta: Não todas, 100%, mas a gente teve de 80% das diárias.

Pergunta: É uma série que teve bastante efeito, né? Imagino que você deve ter acompanhado boa parte delas?

Resposta: Acompanhei boa parte, mas a gente tinha um caso, por exemplo, você vai filmar dentro de uma locação numa casa, não precisa ter, é muito mais controlado. Agora, se você vai numa externa que não têm efeito, é interessante ter um assistente de pós ali, porque todas as externas têm surpresas, inevitavelmente, é uma coisa para apagar no canto, é o carro que passou ali no fundo, é o fio que tá ali jogado no chão, é um monte de coisa que acaba aparecendo no decorrer do set.

Pergunta: Você comentou que surgiram necessidade de efeitos que não tinham sido planejados durante a montagem? Você pode falar o que pode ter surgido?

Resposta: Sim, na montagem são duas coisas, dou dois exemplos. Tem um momento no projeto que o Marangatu, que é aquela lagoa, ela se fecha ou dá a intenção que ela se fecha, acontece numa situação e isso não estava roteirizado, mas na montagem, para explicar que que aquilo era proteção das entidades para com o Marangatu, a gente não poderia fazer de uma forma só verbal, antes era uma fala, que falava “ essas entidades protegem o maracatu e tal”, e quando montou ficou muito fraco, e a gente criou um efeito novo, que não tava lá, que dava a intenção de fechar o Marangatu, formava um leve campinho de força, começava a fechar e cortava.

Pergunta: Não tem ninguém batendo nisso, não teve interação com pessoas com esse campo de força?

Resposta: Não, não teve. Era um drone aéreo, de cima, zenital, plongée, e do Marangatu, e o Marangatu formava uma refração que ia criando, começava a criar um corpo, começava a criar um corpo e fechava. Teve um outro efeito, outro exemplo, que quando o Eric morre, os poderes das outras entidades, eles eram restabelecidos, e esse poder, no roteiro, o personagem morria e as entidades começavam a voltar a ter os seus poderes que haviam sido sugados por ele, a gente começou a mostrar a montagem e as pessoas não entendiam muito bem. A gente que leu o roteiro, fica com aquilo na cabeça, a gente já sabe, então aquilo vira uma poluição na nossa cabeça, a gente já sabe a história. E as pessoas não entendiam, então a gente teve que criar também uma situação em que os poderes saíam da onde o Eric teoricamente tinha acumulados poderes, que era no Marangatu, saíam de lá e navegavam pelo ar e encontravam os personagens, a gente fez isso em dois personagens e aí já contou para todo mundo, já fica subentendido. Então também é um novo efeito que surgiu na montagem, eu imaginei que pudesse surgir esse efeito lá atrás, na verdade, conversando com o diretor, a gente pensou nessa possibilidade

e filmou um material que pudesse suprir, não tinha esse plano, não era para a gente ter esse plano filmado, a gente acabou filmando já como segurança, pensando que isso poderia acontecer na montagem.

Pergunta: Na sua opinião, quais são as práticas que se deve ter de colaboração entre pré produção e pós produção para garantir que a gente vai chegar numa qualidade boa dentro do orçamento?

Resposta: Ah, eu acho que essa divisão, de ver o que a gente faz em set, até onde a gente consegue ir no set, e o que a pós pode fazer. Quando o garimpo explode, sabe a cena no primeiro episódio que explode? A gente explodiu ali mesmo. Teve uma explosão, o nosso garimpo na verdade era uma lagoa e uma barraquinha, e era o que dava para construir ali com o que a gente tinha, nessa mescla financeira e pós produção, a gente optou por fazer dessa forma, de construir um garimpo menor e ampliar ele em pós, então a pós complementou a explosão e colocou diversas outras barracas, construiu máquinas mais ao fundo, construiu de uma forma que complementasse uma coisa com a outra. Se fizesse isso em produção, ia ficar inviável financeiramente, se fizesse 100% na pós, eu acho que a gente não conseguiria ter o resultado que a gente teve, porque quando você explode no set, você ilumina tudo, você tem essas interações que a gente fosse construir em pós, teria que construir o piso, construir tudo, então sairia muito da do escopo da série, não caberia. Então essa mescla é o que faz as coisas ficarem bacanas e dentro do nosso custo.

Pergunta: Por isso é bom ter essa conversa desde o início, no caso?

Resposta: Exatamente, e a gente faz isso na reunião de AT, o diretor fala “eu quero desse jeito, desse jeito, desse jeito”, aí um fala, o outro fala “não, mas eu posso fazer isso melhor” e o outro “não”, o efetista fala “consigo te ajudar com isso, isso e isso”, eu falo “não, mas essa parte você não precisa fazer, essa parte eu faço aqui pra mim sai mais barato”.

Pergunta: Então envolver a pós desde a AT é essencial no caso?

Resposta: Essencial, eu acho que desde o roteiro, é essencial, porque o roteiro é escrito por contadores de história, eles contam a história da melhor forma, mas não necessariamente eles estão pensando na viabilidade, então a participação da pós é fazer com que seja viável e que a história não perca nada naquela narrativa. Afinal de contas, a gente conta histórias, não é o que de fato a gente vai imprimir, o que a gente precisa é contar uma história.

Pergunta: E pensando na sua experiência nesta produção em específico, quais são as lições aprendidas, que você pensa que são necessárias para projetos futuros? Teve alguma coisa que você aprendeu nessa última produção?

Resposta: Eu estou falando muito de orçamento, porque nessa produção, especificamente, eu ocupei a parte de supervisão de efeito, eu planejei os efeitos e cuidei também do orçamento. Então eu acumulei essas duas funções, e foi a primeira vez que eu fiz esse papel, que é extremamente trabalhoso, é uma responsabilidade porque você começa a mexer com dinheiro é uma responsabilidade bem complicada porque a gente quer fazer mais coisa como supervisor, mas a gente não pode, um lado fica “faz” e o outro fala “não pode”. Então você fica numa sinuca, e eu aprendi muito nessa produção, essa parte de como manejar o orçamento para contar a história da melhor forma, porque você viabiliza os melhores efeitos e você conta de forma muito simples os que realmente fazem parte da narrativa, mas não são essenciais para contar a história. Então para mim é o maior aprendizado desse projeto e o que eu levo, é essa ligação entre a parte da produção de efeito. Enquanto supervisor, eu olhava e eu sempre tinha ideias do que era mais legal, mas muitas eram inviáveis, então fui obrigado a pôr o pé no chão e isso me trouxe muita bagagem, para mim foi muito rico.

Pergunta: E a Netflix tem uma prática já de outros projetos e acho que nesse papel de, não só supervisor, mas de produtor de efeitos, eu imagino que você tenha participado, que é dividir a parte dos efeitos em mais de uma casa de pós. Por que isso é importante?

Resposta: A minha opinião é que isso é a chave do sucesso para um projeto, e não é só dividir, eu acho que essa divisão ela tem que ser feita com muito carinho, porque você consegue pegar as melhores características de determinados profissionais e colocar esses profissionais para fazer o que eles sabem fazer de melhor. O “Cidade Invisível” teve acho que 12 casas de efeito que participaram, teve casas pequenas, birôs pequenos, casas grandes. Cada um trabalhou no que era bom.

Pergunta: Você escolheu a casa para participar, pensando exatamente na melhor qualidade delas, o que elas entregam de melhor, é isso?

Resposta: Exatamente. Eu acho que esse é o grande pulo do gato para você dividir uma produção, o que eu sempre vi muito, é você distribuir pensando no cronograma, então você distribui um pouco para um, um pouco para outro, só pensando no seu prazo final, aí você não tá pensando no seu resultado, tá querendo resolver um problema de cronograma. Quando você tem esse cuidado, quando um supervisor

que conhece o mercado, as pessoas, os skills das pessoas, faz essa divisão, ele faz voltado para a melhor qualidade do resultado final. Então eu escolhi, por exemplo, a Invisible Works, que é uma empresa incrível, que fez as cobras e eles fizeram 12 cenas só, e eles ficaram seis meses fazendo 12 cenas. Então eles conseguiram se dedicar a isso, então o resultado final disso é incrível, se você pega e coloca outras mais 50 cenas, você faz com que eles tirem a atenção do que realmente interessa, e essa atenção dividida com outros itens.

Pergunta: Também é importante para dar visibilidade para outros lugares, né? Normalmente esse tipo de coisa ficava concentrada nas maiores casas de pós.

Resposta: É, e eu acho que o resultado, Bia, o resultado disso poderia ter ficado melhor se você tivesse tratado a produção de uma forma mais sensata na distribuição. Se você for pensar o custo da produção das coisas, ele acaba sendo muito semelhante, você jogar tudo numa casa ou distribuir em outras casas, o custo acaba sendo parecido, mas o resultado final é diferente, você perde qualidade, tende a perder qualidade, não é que você vai perder, você tende a isso. Então é importante essa divisão, a gente não tá inventando nada, a gente sabe que todas as produções que tem muito dinheiro e tem resultados incríveis fazem isso. Então a gente faz dentro do nosso formato, tem que copiar isso, fórmulas que deram certo já, no exterior isso é feito assim. Isso é feito assim e, diferente do nosso, que a gente tem que escolher muito mais a dedo os profissionais, lá fora os profissionais, não posso dizer que são melhores, mas as empresas são mais robustas. Então eles têm condições de contratar gente mais legal, inclusive a gente aqui no Brasil, nós somos grandes exportadores de profissionais para fora. E esses projetos aqui, eu acho que são a chance da gente criar um mercado com bons profissionais no Brasil. Então a gente consegue exatamente dividindo e distribuindo para as pessoas chave, porque a gente faz com que essas pessoas, elas consigam viver aqui, trabalhar aqui com o que gosta, com profissionais. Você pega o pessoal de 3D, o pessoal de 3D quer fazer personagem, quer fazer coisas assim. E o que que a gente tem no Brasil disso? A gente não tem muito, a gente exporta, eles vão todos para fora, trabalham aqui um pouco, e vão embora. Então, para segurar esses profissionais, a gente tem que criar esses roteiros aqui e pegar eles e empregar essas pessoas.

Pergunta: Você recebeu feedbacks da Netflix ou da produtora, de como foi a primeira temporada e o que eles queriam melhorar nessa temporada?

Resposta: Na verdade, a primeira temporada dentro da Netflix ela foi um case de sucesso, de como fazer uma produção que funciona e tem um resultado muito mais alto do que as produções nacionais. E o formato ele já tinha sido dado na primeira

temporada, que era em primeiro lugar, dividir esses efeitos com o que tem de melhor em cada casa, isso era uma coisa que já tinha sido trabalhada nos principais efeitos na primeira temporada e que a gente repetiu na segunda. A primeira temporada foi uma temporada de sucesso total, virou um xodó dentro da Netflix e a segunda ela já veio com esse briefing, veio com o briefing de que “o sarrafo tá muito alto, Saulo, então você vai ter que passar, pular por cima desse sarrafo”. Entendeu? Então a gente não podia deixar isso cair, a peteca cair, baixar a qualidade ou que a história não fosse legal, a gente trabalhou com afinco para manter isso na melhor qualidade possível, tanto de roteiro como de efeitos, de filmagem, de tudo. Foi uma missão em conjunto, a equipe da primeira temporada de set se repetiu na segunda, e os profissionais que trabalharam na primeira temporada também trabalharam na segunda, não todos, mas a gente tentou trazer essas pessoas para cá, mas muito se repetiu. O Emerson, que fez as borboletas na primeira, fez na segunda, a gente teve uma empresa de simulação também que fez as simulações na primeira, fez todas as simulações da segunda, fez o fogo da mula, fez algumas simulações de água, umas coisinhas, e também se repetiu empresas que são específicas para determinados assuntos, que têm profissionais que são super bons.

Pergunta: A mesma empresa que fez o fogo do Curupira, que pegava fogo na cabeça, fez o fogo da mula agora? Na primeira eu lembro que foi usado um item na cabeça que pegava fogo para ter a iluminação no curupira.

Resposta: A forma de fazer foi diferente. Na verdade, foi feito um capacete de LED com luzes iluminando o corpo do Curupira. A mula foi feita da mesma forma, usou um capacete e uma extensão atrás, que era uma tira de LED que iluminava o dorso dela e o pescoço todo dela.

Pergunta: A mula foi gravada em chroma?

Resposta: Sim e não. A gente gravou algumas, as externas, a gente gravou a mula na rua e nas internas a gente gravou em chroma. Porque a gente estava num casarão histórico que não podia entrar com ela e não podia também pegar uma fogo e sair andando com fogo dentro do casarão. Mas a gente saiu, fez toda a trajetória da mula com uma luz para iluminar o cenário, foi andando e iluminando toda a trajetória que a mula faria para ter essa incidência de luz nas paredes e tudo. Esse foi o planejamento. Tinha só uma cena, na verdade, que ela empina, era um salão com pé direito super alto, ali a gente botou fogo mesmo, em uma panela de fogo na mão de uma pessoa que empinava como se fosse a mula.

Pergunta: O garimpo a ideia era se passar em um lugar e se eles não filmaram nesse lugar, mas fizeram em pós parecer que fosse. E economicamente isso sai mais barato para produção do que levar todo mundo para a Amazônia. É isso?

Resposta: Exatamente. É essencial para a produção isso, porque inviabiliza levar pra Amazônia, na verdade, a gente foi para a Amazônia, não pra isso a gente foi para filmar o Marangatu, a gente foi para a Amazônia, ficou 15 dias lá e filmou as coisas que precisavam, e aí vou te contar uma curiosidade, a gente tava no Marangatu e ocorreu um dilúvio lá, uma chuva começou que virou uma caixa, o Marangatu ele ficava num vale, lá não tem montanha, mas era um vale, uma topografia que subia um pouco os morros ao redor e aquela água toda que chovia desceu para o Marangatu, então fez umas corredeiras, pela quantidade de água que veio e sujou o Marangatu inteiro, virou uma lama.

Pergunta: Então ele não tava azulzinho? Vocês fizeram na pós?

Resposta: Não, a gente fez. Tinha uma parte que ele tava, eram três diárias de Marangatu, as duas primeiras estavam boas e no final da segunda choveu. Aí a gente ficou lá meio pensando “cara fodeu, como a gente vai fazer agora?” Acabou. Não tem jeito, o Eric era para ele morrer no Marangatu, inclusive morreu lá, só que a gente fez. Não sei se você lembra, tem a imagem do Marangatu aí começa a ficar escuro, umas luzes escuras e de repente vai para um lugar escuro, esse lugar escuro preto foi aqui em São Paulo, e a gente tinha que fazer uma passagem para essa escuridão, então a gente usou um drone que tinha uma luz que iluminou as pedras, plantas e tal, e ele foi saindo até ficar escuro, e aqui a gente fez em uma piscina dentro de um estúdio, que simulava o marangatu escuro. Pegamos, pintamos toda de preto a piscina para ela ficar escura, a água da piscina tinha carvão para ficar escuro e a gente não ver as pernas, o que tá debaixo da água. E aí a gente fez uma transição de uma coisa para outra, e o Eric na verdade era para morrer lá, morreu aqui. Por isso que eu te falo, isso é uma coisa que foi criada na hora, não deu para filmar. Imprevisto, surpresa, não dava para filmar. “Vamos voltar então”. “O que a gente faz?” Aí pensa, pensa, pensa, “temos que levar para o estúdio”. Aí começamos a pensar, “não podemos mostrar o estúdio, então tem que ser escuro”, então vamos fazer escuro. Mas a gente tem que fazer uma transição e aí você vai pensando e vai mudando. Essa foi a maior mudança que teve de planejamento da série.