



ENTREVISTA COM:

DECO DAVIOLA

Designer, Animador e Músico

Entrevistado por Luhan Dias Souza*

Como citar esta entrevista:

DAVIOLA, Deco. Entrevista com Deco Daviola: designer, animador e músico. Entrevista concedida a Luhan Dias Souza. *Revista Quadros-Chave*, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 181 - 201, 2025.

1. Aprender e desenvolver saberes no campo da animação costuma envolver um misto de formação tradicional (cursos, exercícios) com a prática profissional constante (lidar com equipes, diferentes tipos de produções, prazos, clientes). Nos conte sobre sua trajetória de formação, entre escolas, cursos e práticas profissionais iniciais e como as diferentes experiências contribuíram com o seu aprendizado e amadurecimento na área de animação. E em que ponto você se sentiu um animador “formado”?

Acho que vale a pena primeiro falar da parte técnica e trazer um panorama geral do aprendizado de animação. Nossa área envolve conhecimentos diversos e os profissionais podem ser mais especializados ou mais generalistas. No contexto brasileiro, saber um pouco de tudo acaba sendo um diferencial muito grande para se profissionalizar e depois, migrando para o mercado exterior, te torna um profissional muito requisitado por conseguir ter uma visão ampla da produção. Dito isso, eu julgo ser fundamental ter uma base sólida de desenho (perspectiva, figura humana e desenho gestual), de design (princípios de design, teoria de cores) e de softwares da indústria para se tornar um animador, tanto 2D quanto 3D, motion design ou stop-motion.

Falando da minha trajetória, acho que tive bastante sorte de conseguir ir acumulando conhecimentos diversos dessas áreas ao longo da minha formação. Vou tentar fazer um resumo contando em paralelo o que eu estava trabalhando e como e o que estudava em cada momento.

Entrei na Escola de Design da UEMG em 2016, minha vontade inicial era estudar desenho e trabalhar com visual development e concept art. Nunca tinha imaginado que animação entraria na minha vida. No final desse mesmo ano, tivemos uma palestra da animadora Bee Grandinetti, ela morava em Londres, trabalhava com animação e tinha se formado ali mesmo, na UEMG. Isso me encantou e resolvi aprender o que eu pudesse da

área durante o curso de design. Procurei professores que pudessem me ensinar algo e te conheci! O que foi um baita atalho no caminho.

Entrei então no seu projeto de extensão de Tiras Animadas, que pretendia ensinar os conceitos básicos a partir da animação de tirinhas. Esse foi um passo muito importante e estive lá por 2 anos. Alguns conceitos que aprendi durante o projeto, eu carrego comigo até hoje, eu diria que animar “flipando” (sem usar o onion skin) e encenar para entender o timing da cena (mesmo que você esteja animando uma bolinha quicando) são dois dos mais importantes.

Aproveitava o horário após o almoço para estudar o “Animator’s Survival Kit” do Richard Williams, que é um livro que até hoje eu recorro de vez em quando, principalmente para as sugestões de timing para caminhadas e corridas de humanos e quadrúpedes. Mas alguns conceitos que ele apresenta também tenho internalizado e são fundamentais, como o spacing em cenas de perspectiva e intervalação de arcos.

Animação é uma área que exige muitos conhecimentos que só um professor dificilmente vai ser capaz de te ensinar, então acho que extrair o máximo de todas as oportunidades que eu tive para aprender foi essencial; guardar pequenos conceitos e ir praticando até que sejam internalizados.

Aqui a primeira tirinha que animei no projeto:

Foi 1 ano inteiro para finalizar!



Adaptação da tira em quadrinhos “Paradoxal Room” de Ricardo (Ryot) Tokumoto.
Link para visualização: <https://www.youtube.com/watch?v=cpLTizDUJFg>

No segundo ano desenvolvi a vinheta e os créditos para o projeto, e resolvi aprender a animar cut-out, com rig, fizemos então essa tirinha:

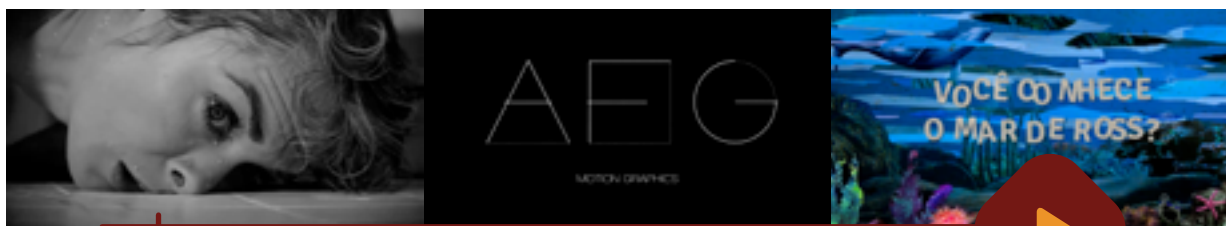


Adaptação da tira em quadrinhos "Madrugada dos Mortos" de Ricardo (Ryot) Tokumoto.
Link para visualização: <https://www.youtube.com/watch?v=8UOUkFr-BNw>.

Em paralelo ao projeto onde eu estudava animação tradicional e de personagem, durante todas as disciplinas do curso de Design Gráfico, eu tentei encaixar algo de animação. Na disciplina de fotografia eu fiz um stop-motion, na disciplina de editorial eu fiz um flipbook e claro, nas disciplinas que envolviam animação, eu me dedicava para aprender softwares como After Effects e Toon Boom Harmony e realizar os projetos com o maior empenho possível.

Nesse momento trabalhava meio-período numa empresa de produtos personalizados, comecei a fazer algumas coisas animadas por lá também. Participei de um evento chamado Animathon, conduzido pelo professor Claudio Santos Rodrigues, também da Escola de Design; tivemos um final de semana para fazer um curta animado.

Alguns projetos desenvolvidos durante o meu período na Escola de Design:



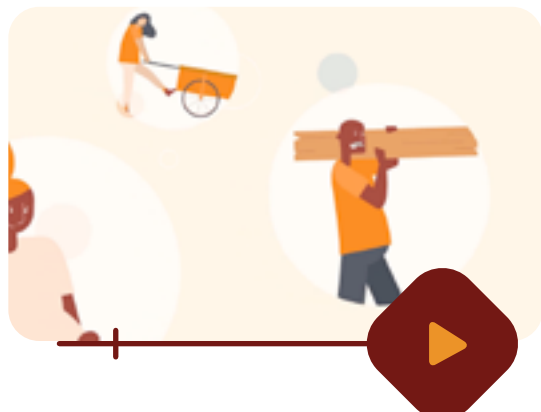
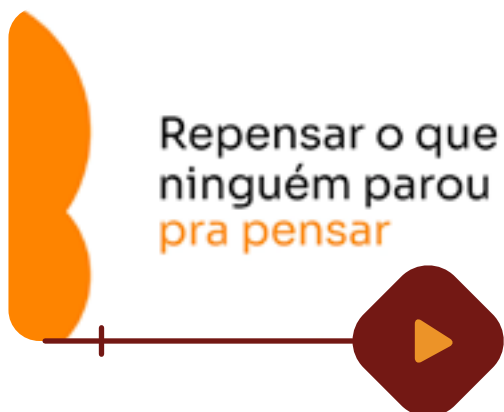
Com esses dois anos de experiência consegui montar um primeiro portfólio razoável que seria minha porta de entrada para o mercado:



Figura 3 – Demoreel de animações e motion design de Daviela (2018)
 Link para visualização: <https://www.youtube.com/watch?v=Mg9IneXY2LQ>

Consegui uma vaga de Motion Designer no Banco Inter, aqui em Belo Horizonte. Sendo o único animador na empresa, acabei fazendo de tudo, vinhetas, edição de vídeo, figurinhas animadas, além de volta e meia também tocar demandas de design, publicidade e identidade visual. Foi um período muito importante para desenvolver minha habilidade nos softwares, principalmente o Adobe After Effects. Lá também desenvolvi um senso de responsabilidade, comunicação e gestão de projetos, que é algo crucial na indústria, principalmente quando somos freelancers. Alguns vídeos produzidos no meu tempo de Banco Inter:





Nesse período, apesar de trabalhar como motion designer, meu sonho ainda era animar personagens e trabalhar para séries, longas e curtas. Por isso, sempre procurei trabalhos freelancers. Por indicação sua, entrei numa furada (e que bom!) para animar numa série animada de Youtube para o canal “Goo Goo Colors”. Era um projeto bem simples e até um pouco rudimentar, mas foi uma baita experiência. Era uma animação de recorte (cut-out) feita no Toon Boom Harmony:



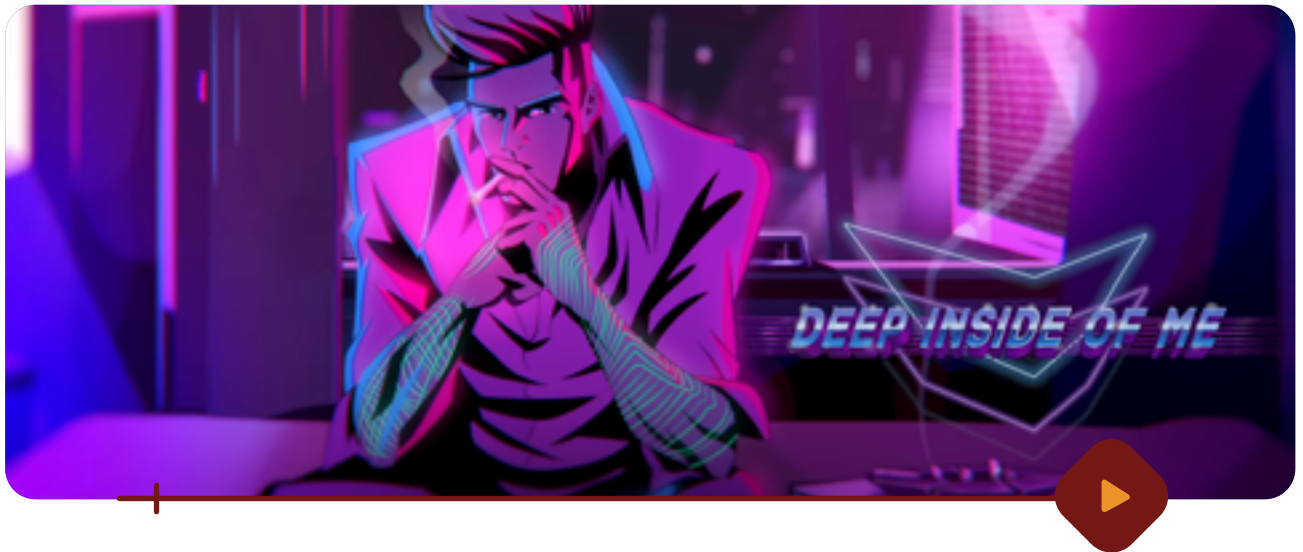
Eu me esforcei muito para aplicar meus conhecimentos durante a série e aos poucos fui pegando outras funções, comecei a fazer as composições finais dos vídeos e efeitos no After Effects, edição de som e supervisão dos outros animadores. Convidei alguns amigos que eu conheci em grupos de animadores em redes sociais para entrarem no projeto também, afinal, não dá pra passar perrengue sem uma boa companhia. Um deles, o Mateuz Fernandes, animou algumas cenas muito boas e perguntando onde ele tinha aprendido a animar assim, recebi a indicação do curso do Evanildo Santos da escola e estúdio Animact!

Esse curso foi um divisor de águas na minha carreira, acho que depois dali eu talvez me considerasse um animador de fato. De forma geral, o curso é apresentado como contendo um pouco de animação tradicional e um pouco de animação cut-out, mas entender mais profundamente breakdowns, entrada e saída de pose, timing chart, ação secundária, movimento de onda e saber como aplicar esses conceitos numa cena é realmente o que me foi ensinado. Evanildo é um profissional que já trabalhou em diversas séries e também com publicidade, o que fez ele desenvolver métodos para animar mais rápido e com constância de qualidade. Depois desse curso eu já não me sentia perdido ao abrir uma cena nova, eu tinha um método para seguir, eu conhecia caminhos para enfrentar os problemas.

Assim fui aos poucos pegando mais e mais trabalhos freelancer de animação, principalmente com estúdios de publicidade do Brasil. Alguns projetos desse período:



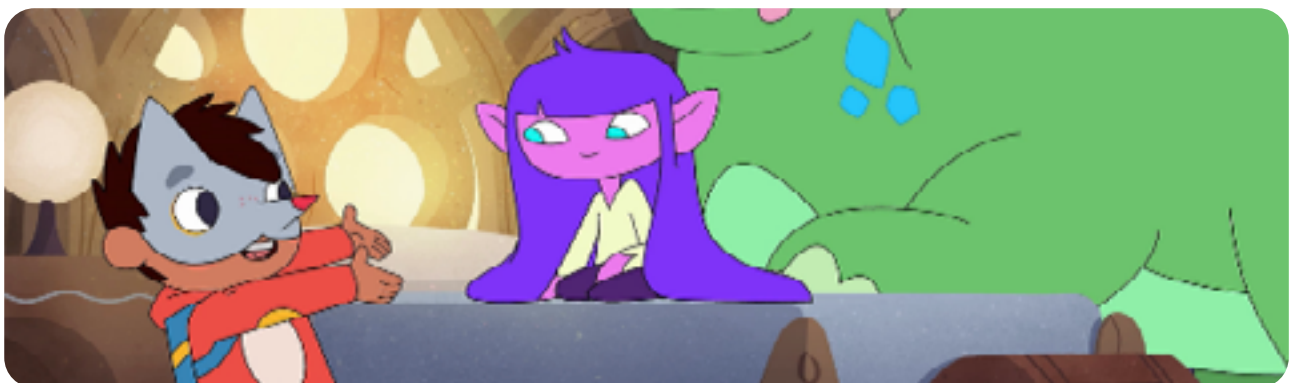
Nesse momento estava já finalizando o meu TCC na Escola de Design, orientado por você! Foquei em design de personagens e elaborei um pequeno projeto de série animada. Como não poderia faltar, animei algumas ceninhas para a apresentação.



No ano seguinte, comecei a estudar com Paulo Ignez, na escola ICS. Fiz o curso de Character Animation e logo em sequência o curso de Character Design. Ambos me ajudaram muito a evoluir tanto em animação quanto em desenho. Paulo é um animador experiente e tem foco em fazer cenas muito refinadas, com personagens complexos. Eu diria que o principal conceito que aprendi com ele foi a respeitar as etapas do processo: primeiro o rough animation que compreende o 1st pass, 2nd pass e quantos mais forem necessários até a etapa de tiedown.

Foi como um passo a mais nesse mundo, aprofundando e refinando tudo que já tinha aprendido até ali. Como o curso do Paulo era focado somente em animação tradicional, quadro a quadro, eu solidifiquei todas as ferramentas de um animador que estive construindo nos últimos anos, não tinha mais medo de abrir uma cena complexa de animação tradicional e começar a desenhar. Agora sim acho que poderia me chamar de animador 2D profissional, mas ainda em fase probatória!

Ainda não havia terminado o curso quando atuei como rough animator para dois projetos. O filme “America” da Floyd County Productions que está disponível na Netflix, e a série animada “Wolfboy and the Everything Factory” pelo Mighty Studio, que está disponível na Apple TV. Em ambos eu animava as cenas de forma tradicional, somente a etapa de rough animation, então o cleanup da cena era feito com rigs por animadores cutout.

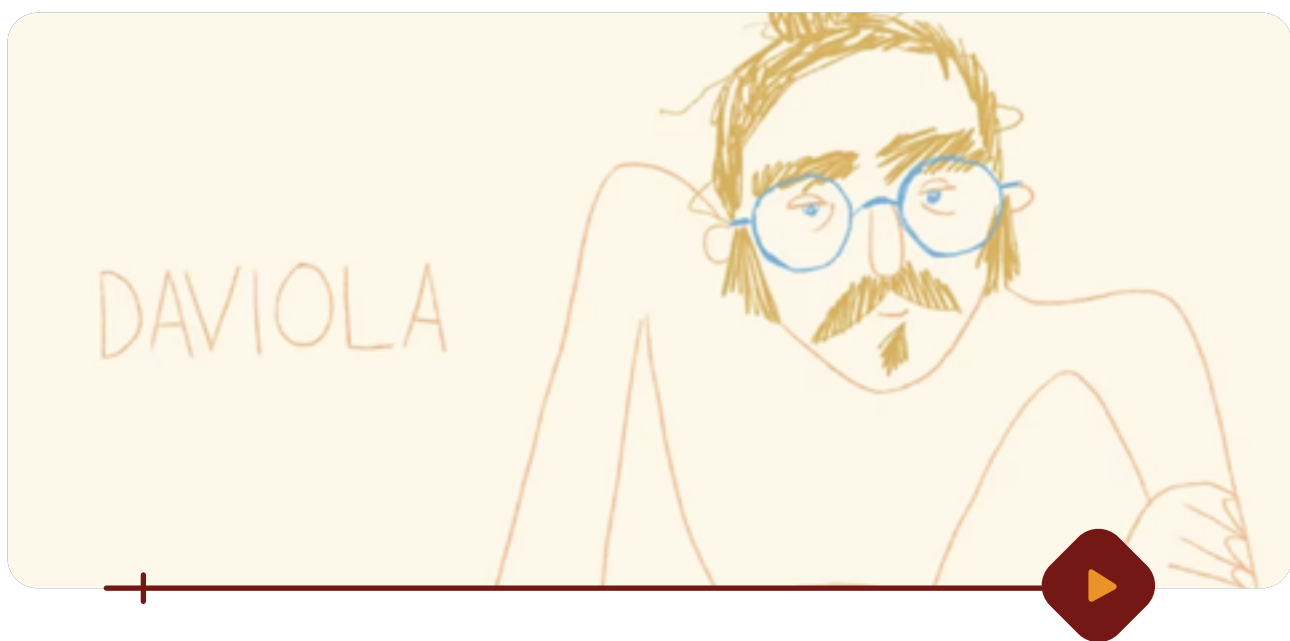


Quadro da série “Wolfboy and the Everything Factory” do Mighty Studio.



Quadro do filme "América" da Floyd County Productions

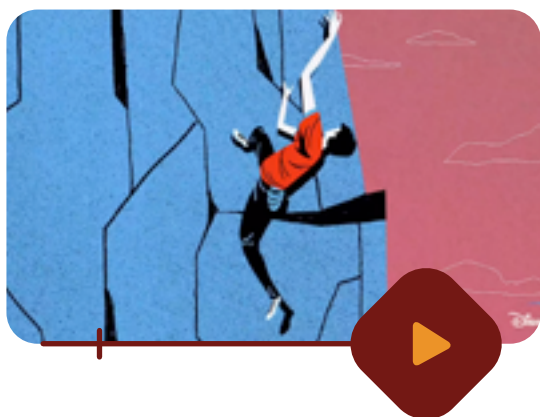
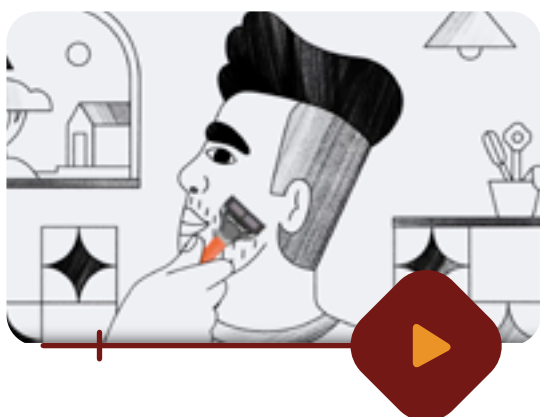
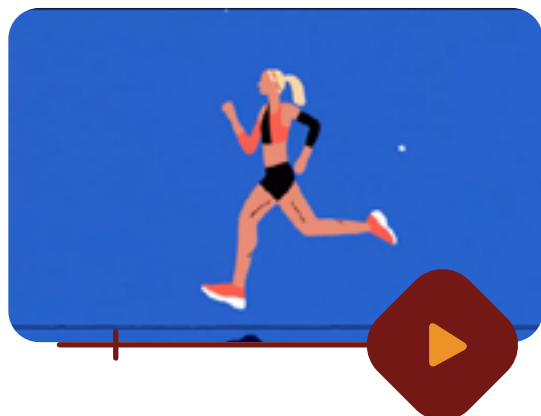
Eu já trabalhava constantemente com estúdios brasileiros de publicidade, quando, depois de um trabalho cancelado, tomei o tempo que tinha para montar um novo portfólio com tudo que eu tinha feito até ali e o resultado foi esse (demo)reel:

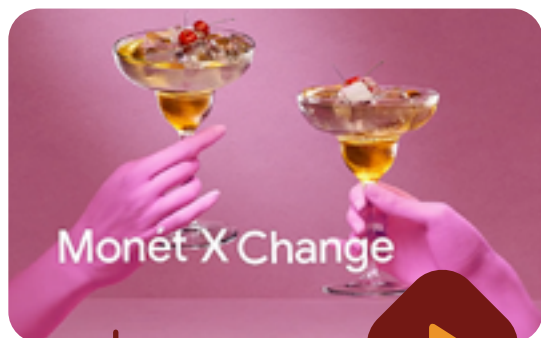
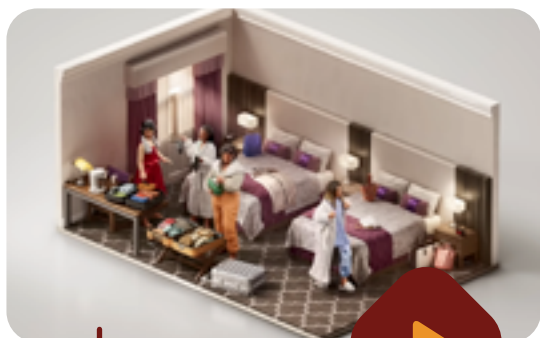


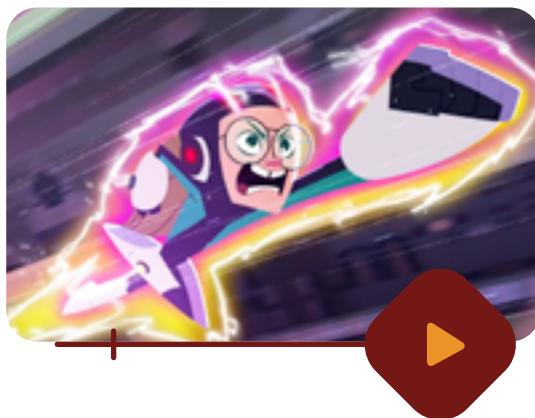
Comecei a enviar esse portfólio para estúdios internacionais de publicidade como Buck e State Design. Fiquei muito surpreso por ser chamado logo na semana seguinte para começar um projeto na State Design, onde hoje, 4 anos depois, atuo como Lead Animator e Storyboarder.

Quando comecei a praticar freelancers internacionais consegui me desligar do Banco Inter e trabalhar apenas como freelancer. Animei para comerciais de várias marcas como Google, Riot Games, Disney, Netflix, Instagram, Facebook, Apple, Nike, McDonald's e muitos outros.

Segue alguns dos trabalhos:







Por alguns anos dei uma pausa nos estudos e foquei em trabalhar e adquirir experiência. Só agora, em 2025, quando comecei a assumir mais demandas de storyboard, supervisão e direção em projetos com mais responsabilidade, comecei o curso de Drawing Fundamentals com o Carlos Luzzi, na ICS. O próximo passo é fazer o curso de Storyboard também com o Carlos. Animação e arte em geral é um universo muito profundo, então considero a perspectiva de que ainda tenho muito para estudar e aprender.



MÓDULO 1 - PRANCHA #06

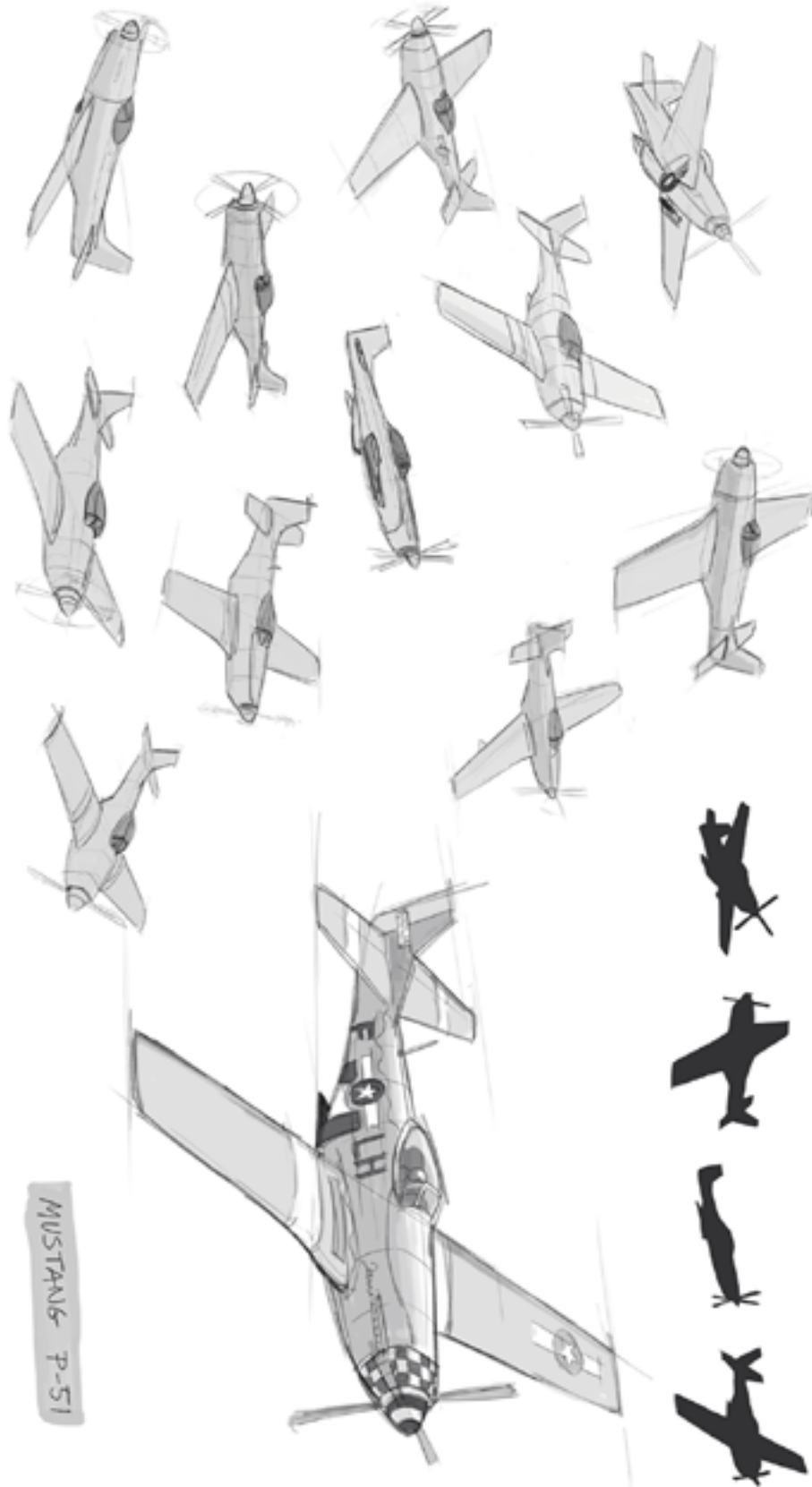


JURAMENTO 202

Belo Horizonte 2025

DECO • 2025

MÓDULO 1 - PRANCHETA # 10



MUSTANG P-51

DECO • 2025

2. Você é Animador. Músico. Designer. Múltiplos saberes e habilidades com algumas intersecções mas muitos distanciamentos. Nos conte sobre como articula tudo isso na sua prática como animador. Você articula isso? Ou tem o momento músico, momento animador, momento designer? A música influencia como você pensa o ritmo na animação? O design influencia algum aspecto de como você pensa em imagens?

Pode parecer que não, mas eu vejo muitas intersecções. Muito mais do que a gente imagina que pode haver. Me lembro de quando aprendi sobre um conceito de design durante o curso do Paulo Ignez, que chamamos de simples x complexo. Basicamente ele diz que, para criar interesse visual numa imagem, é importante termos um ritmo entre áreas de extrema simplicidade e áreas mais complexas. Seguem dois exemplos que eu produzi durante o curso. No cabelo da personagem a esquerda eu tenho uma textura mais demarcada, no contraste com a pele muito limpa e com espaços vazios, a mesma coisa na relação da calça com a camisa no personagem da direita.



Pode parecer simples ou meio óbvio, mas quando você começa a levar esse tipo de conceito em consideração enquanto produz, você aos poucos vai elevando o nível. O contraste pode vir das texturas, mas também da qualidade das linhas finas e grosseiras, ou das formas angulosas ou curvas.

A partir desse conhecimento, quando ia produzir uma música minha, eu sempre levava em conta como criar contraste entre as partes. Como você pode ter uma parte muito cheia e pesada e de repente cair para uma ponte com somente um instrumento. Isso cria contraste e interesse.

Outro conceito importante é o exagero. O próprio Richard Williams, no seu “Animator’s

Survival Kit”, comenta sobre como os animadores da Disney perceberam que somente fazer uma rotoscopia a partir de uma filmagem deixava a animação sem peso, parecia que os personagens estavam flutuando.

O Paulo Ignez durante o curso falava muitas vezes desse conceito. Depois de um tempo entendi que, quando criamos uma peça artística, seja um design de personagem, uma animação, uma poesia ou uma música; estamos de alguma forma traduzindo a realidade que é viva, emocionante, real, para uma folha de papel, ou ondas sonoras, ou palavras. Nessa tradução, muito do que faz a realidade ser assim viva e emocionante é perdido. Aí o exagero entra como uma compensação. É quase uma interpretação filosófica, mas funciona muito.

Os animadores da Disney então passaram a exagerar os ups and downs, os extremos dos movimentos que vinham das filmagens, e isso passou a dar mais vida para aquela animação. Como exemplo segue a imagem que usei de referência para o personagem que mostrei anteriormente, e como o exagero nas formas, tamanhos, pose, dá interesse visual para o personagem que uma rotoscopia não seria capaz de trazer.

Hoje eu enxergo isso muito presente quando escrevo uma poesia ou produzo uma música. Não dá pra falar de uma situação ou um sentimento que você viveu na vida real, de uma forma trivial, e acreditar que esse sentimento será passado pra quem está ouvindo, vendo ou assistindo aquilo. Tem que exagerar pra gente conseguir passar pelo menos uma fração do que a vida nos proporciona.

Agora sobre conciliar todas essas partes, de animador, de músico, de designer e pai. Eu acho que em toda área que eu vou atuar sou sempre um pouco de tudo. Mas de fato, não sei se sou o melhor para conciliar tudo isso, a vida tá sempre uma bagunça!

3. Você atuou animando para filmes, séries de youtube, séries de tv e publicidade, com experiências nacionais e internacionais. Consegue pontuar as diferenças entre esses tipos de atuações e as diferenças entre os mercados?

Vou tentar dar um panorama geral de cada mercado internacionalmente, depois falamos das diferenças entre Brasil e o resto do mundo. O mercado de séries é, sem dúvida, o mais fácil de começar, pois temos séries sendo produzidas em nível industrial em todos os países, inclusive no Brasil. E há espaço para profissionais de todos os níveis e especialidades.

Para iniciantes, buscar trabalhos e estágios em estúdios que produzem séries em cutout é sempre uma boa saída, mas não espere receber muito pra isso. Costumam ser projetos médios para longos, garantindo uma certa estabilidade de 4 meses até 1 ano por projeto. Tecnicamente falando você vai precisar de utilizar ao máximo os conhecimentos de acting e entrada e saída de pose. As séries costumam ter muito diálogo e a grande maioria das cenas vai envolver pouca animação de ação, mesmo em séries de luta como “The Rise of the Teenage Mutant Ninja Turtles”. Além da baixa remuneração, outra desvantagem do mercado de séries é que as cenas têm pouco tempo para serem animadas, e em alguns estúdios a remuneração é feita por segundo animado, o que faz os animadores muitas

vezes estarem focados em quantidade e não qualidade.

Partindo para os filmes, você vai ter um mercado com projetos mais longos, se você tiver a oportunidade de estar presente na parte inicial da animação o projeto pode se estender de 1, 2 anos ou até mais. No “Space Jam” 2, de 2021, eu tive a oportunidade de fazer um teste para animação e fui aprovado, mas acabei optando por não entrar no projeto, pois o nível de rigor é muito maior que em uma série. O que envolve uma dedicação extrema com vários profissionais fazendo horas extras sem remuneração, como aconteceu com alguns amigos da área. Por estarmos no Brasil e estarmos na “ponta do iceberg” do mercado de filmes, é difícil o freelancing nessa área ser viável no longo prazo, pois somos chamados justamente para atuar como mão de obra barata. Apesar disso, pode ter certeza que serão projetos muito recompensadores para nós animadores. É muito bom animar cenas complexas, com personagens, ação, diálogo e ter um tempo razoável para isso. Se você quer fazer animações de personagem em alto nível, é só esse tipo de mercado que pode proporcionar. Além disso, aqui temos uma valorização de profissionais extremamente especializados, seja em rough animation, storyboard ou cleanup, a maior parte das vezes você não vai exercer mais de uma função no mesmo projeto. A remuneração pode ser feita por cena, por semana ou por mês, a depender do estúdio e do projeto.

No mercado de publicidade, que é onde atuo atualmente, você tem com certeza a melhor remuneração para animadores. Um orçamento de um comercial de 30 segundos para uma grande marca pode ser maior do que de uma série animada com horas de duração. Os projetos são curtos e podem variar de 1 semana a 2 meses no período de animação em si. Eu acho uma vantagem poder experimentar diversos estilos num curto período de tempo, porém dificilmente temos tempo hábil para dedicar o máximo que gostaríamos para cada cena, pois os prazos de publicidade são menores e significativamente menos flexíveis. Além disso, na publicidade, os profissionais generalistas são muito requisitados, pois podem estar presente numa parte maior do processo e podem resolver projetos com estilos diferentes, usando diferentes softwares. Aqui o mais comum é um profissional fazer sua cena do início ao fim, do primeiro rough até a linha final do cleanup. Quase sempre o pagamento é feito por diária de trabalho, o que eu também considero uma vantagem para os animadores, pois protege o nosso tempo de trabalho e garante que horas extras serão pagas (às vezes).

Sobre o mercado internacional e brasileiro, existem algumas diferenças claras. No Brasil é raro estúdios pagarem por diária, mesmo no mercado de publicidade o que temos mais comumente é o pagamento por segundo de animação. As escalas dos projetos são menores, então muitas vezes a equipe é menor e o nível de exigência também. No geral os estúdios do Brasil são menos profissionais que a maioria dos estúdios de fora, então espere contato no seu celular pessoal, exigências fora do seu horário de trabalho e coisas assim, mas é uma cultura que tem mudado. Com o grande número de profissionais do audiovisual participando de produções internacionais, eu sinto que aos poucos a cultura do mercado de animação brasileiro tem se adaptado a esses padrões.

4. Agora datando essa entrevista (e talvez tornando-a relevante enquanto fonte de consulta) nos conte um pouco sobre os valores praticados nos mercados que você está inserido.

Estou um pouco afastado dos mercados de série e longa, mas posso compartilhar as propostas que tive nos últimos anos nesse sentido.

No mercado de publicidade internacional, principalmente nos EUA, temos diárias de freelancer que variam de 300-500 USD de acordo com o nível do animador, podendo até passar disso se for um profissional muito requisitado. A desvantagem aqui é que os projetos são curtos, e muitas vezes um profissional brasileiro pode ser bookado por 3-4 dias para produzir uma cena ou fazer um cleanup. O valor diminui pouco em alguns países como Canadá e Inglaterra, e em outros como Portugal e Espanha já se aproxima mais dos valores brasileiros. No Brasil, no mercado de publicidade, um bom profissional pode conseguir diárias de 500-1000 reais, mas é mais comum o pagamento ser feito por segundo de animação. Tratando de animação 2D que é onde atuo, uma boa média está entre 400-600 reais por segundo de rough animation no tiedown, e 150-300 reais por segundo para o cleanup da cena.

Tratando de séries, a última que eu trabalhei foi para um estúdio canadense, a série era em cutout mas eu atuei fazendo rough animation, o valor era de 80 USD por segundo animado. Esse valor costuma variar de 40-120USD por segundo, de acordo com a função exercida (rough animation, cleanup) e o escopo da série animada. Já no Brasil, os valores são bem abaixo, variando de 50-200 reais por segundo para animação cutout.

No mercado de longas, os valores praticados também variam muito. Numa produção latina que fui convidado o valor era por volta de 6500 reais no mês, isso há alguns anos atrás. Em produções americanas os valores variam de 4000-10000 USD mensais, considerando tanto freelancers como profissionais contratados.

5. Com a iminência das IAs, você está sentindo alguma mudança no cenário de trabalho? Alguma demanda que você cumpria foi substituída por IAs?

Com certeza. As IAs estão cada vez mais presentes no mercado, mas mais como ferramenta para acelerar e facilitar algum fluxo de trabalho outrora muito mecânico. Isso sem dúvida vai acabar impactando alguns profissionais, mas acredito que menos do que se é falado. Uma atividade que já tem sido substituída são projetos que usavam algum tipo de rotoscopia, em que animadores precisam redesenhar vários quadros por cima de vídeo com algum estilo determinado. Atualmente isso tem sido feito com IA, onde utilizamos alguns quadros chaves e processamos as imagens para ter aquele estilo. Já participei de projetos também que usavam filmes de banco de imagem, mas o cliente queria algumas imagens muito específicas e não tinha dinheiro para financiar um set de filmagem; a saída foi gerar algumas dessas imagens com IA. Além disso, aos poucos, a IA tem sido inserida em softwares de uso cotidiano, e isso tem ajudado bem mais que atrapalhado. Como por exemplo o preenchimento com reconhecimento de conteúdo presente no Photoshop e também no After Effects. Uma atividade comum na pós-produção era passar horas

mascarando e refinando algum elemento que não deveria estar em alguma filmagem, algo que hoje em dia podemos fazer em poucos minutos.

Apesar disso, ainda é muito claro as limitações criativas da ferramenta, sendo sempre necessário um bom profissional com visão de design, conhecimento de animação e arte, para que um projeto seja bem sucedido. Da mesma forma que essas ferramentas já me ajudaram algumas vezes, não foram poucas as vezes que tentamos usar IA em um projeto e acabamos fazendo tudo “na mão”, seja por qualidade ou por incapacidade da ferramenta de chegar no resultado necessário.

No fim, acho que a IA não será tanto mais que uma ferramenta para o nosso fluxo de trabalho. Se mesmo nós, humanos, ainda temos dificuldade em traduzir a realidade para arte, não será um computador, incapaz de vivenciar essa realidade, que vai nos substituir!

6. Agora falando de expressão artística, percebo que você divulga sua produção musical a partir de animação, conte-nos um pouco desse processo, você organiza a produção em processos tradicionais ou é essa produção é mais solta, mais sentindo o fluxo mesmo?

Sim! Tenho sempre vontade de tentar unir as minhas paixões, animação e música. Com o tempo entendi que os “processos tradicionais” são tradicionais porque funcionam, então sim, eu sempre acabo seguindo a cartilha: busco referências, faço roteiros, ideias, desenho storyboards e só depois vou animar. Respeitar as etapas é algo muitas vezes subestimado por quem começa a animar, mas a paciência é uma virtude essencial para o animador. Uma cena de 10 segundos de uma animação de alto nível pode demorar meses para ser concluída, não dá pra apressar as coisas.

Apesar disso, nos meus últimos projetos musicais tive um prazo um pouco apertado para lançamento por questões de produção e distribuição das músicas, algo que me fez pular mais etapas do que eu gostaria.

A vantagem é que, como sou eu produzindo tudo, do conceito até a animação final, algumas etapas podem ser agilizadas mentalmente. Da mesma forma que quando estou conduzindo uma cena de animação sozinho do início ao fim não preciso animar colocando todos os timing charts que um assistente usaria, pois eu sei tudo que estou fazendo (na maior parte das vezes).

7. Além do trabalho com a música, tem mais projetos pessoais em animação que você desenvolve ou está projetando? Lembro que seu TCC em Design Gráfico havia um projeto de série, deu algum andamento ou pretende dar?

Nossa seria um sonho, mas infelizmente a vida tem sido muito corrida no momento. A série do TCC eu já tive muita vontade de tirar do papel, inscrever em algum edital ou lei de incentivo. Mas a verdade é que o mercado brasileiro não é muito fácil para animação e principalmente para produtores independentes, ainda mais para uma série que foi planejada

para ser animada quadro a quadro e não cut-out, os orçamentos são muito baixos para financiar a produção. Apesar disso, tem sim um projeto de curta e longa de animação que estou envolvido, não é exatamente um projeto pessoal, é uma parceria com um produtor aqui da cidade - baseado num romance fantástico. Ainda não sei quando (e nem se) vai sair do papel, por isso ainda não me sinto confortável em dar muitos detalhes, cenas dos próximos capítulos!

8. Quando conversamos pela primeira vez sobre animação, há anos, você estava na graduação de Design Gráfico, tinha acabado de ser pai, e ainda assim via na animação uma opção promissora para o futuro (algo que julguei arriscadíssimo, mas que inconsequentemente apoiei). Mas você procurou seus caminhos de formação, aproveitou e se inseriu em possibilidades de atuação profissional e se consolidando como um profissional da área.

Qual conselho ou mensagem você teria para os animadores em formação ou aspirantes a animadores que estão lendo essa entrevista?

Já deu pra ver que sou um pouco prolixo, e não posso faltar nesses conselhos que acho que vão ser mais importantes e úteis para os novos animadores.

Primeiro, vale a pena comentar que animação é uma área muito recompensadora do nosso esforço e estudo. Não é difícil olhar para uma cena e falar - essa animação é boa - ou essa animação é ruim, está bem claro aos nossos olhos. Se a animação não funciona, todo mundo vê. Por isso o primeiro conselho é confiar no seu julgamento de qualidade, se comparando sempre com os melhores. Mesmo que você não pretenda se tornar o próximo Milt Kahl, se você achar que sua cena está 10% do nível de uma dele, você vai ter trabalho de sobra.

Enquanto eu estudava e melhorava meu portfólio, eu via claramente os trabalhos que eu conseguia serem melhores e melhores. Um bom portfólio de animação consegue te levar muito longe. Não é uma área tão grande, não tem tantos bons profissionais assim disponíveis no mercado. Enquanto pulava de um estúdio para outro como freelancer era muito comum encontrar rostos conhecidos de outros projetos e um bom produtor vai saber reconhecer um bom portfólio, não tem conversa. Preocupe-se um pouco menos com contatos ou o famoso networking e foque em se tornar o melhor profissional que você conseguir.

Mas como se tornar esse profissional? Daí meu segundo conselho. Animação é uma área tortuosa de se aprender, ainda mais no Brasil. Não tem muita gente ensinando e tem menos gente ainda ensinando bem. Tem muito curso pela internet de gente que não é profissional do mercado ou tem pouquíssima experiência. Tem tutoriais simplesmente errados no Youtube, que ensinam conceitos de forma errada e aplicam igualmente errado. São muitos conceitos, muitas técnicas, envolve várias áreas adjacentes (desenho e design). Minha recomendação seria: quando buscar um curso de animação, veja os trabalhos do professor, veja se ele realmente consegue produzir uma animação no nível que você deseja chegar, veja se ele tem experiência no mercado que você deseja atuar. Na dúvida, pegue

livros renomados, de animadores renomados. Recomendo o “Animator’s Survival Kit”, do Richard Williams, o “Character Animation Crash Course”, do Eric Goldberg e, porque não, o “Illusion of Life”, do Frank Thomas e Ollie Johnston. São animadores que trabalharam no mais alto nível e, se tem alguém com propriedade para falar, são eles. Para desenho, recomendo o “Perspective Made Easy” para desenho sólido, qualquer material do Bridgman para praticar figura humana (só copie os desenhos dele várias e várias vezes, tentando soltar cada vez mais seu traço), o “Drawn to Life” do Stanchfield para desenho gestual - esse livro é excepcional. Enfim, se inspire sempre nos melhores - veja uma cena de anime que gostou, encontre o animador que animou, procure outras cenas dele. Procure os characters designers dos personagens que você mais gosta, veja o que mais ele produziu. Entenda como ele resolve anatomia, como ele simplifica um olho, um músculo, uma boca. Compare com os seus desenhos. Tenha seu método e estude!

Já vi muita gente na nossa área dando como último conselho algo como “divirta-se!”, mas a real é que os primeiros passos desse aprendizado, tanto de desenho quanto de animação, não são fáceis. Eu me dediquei muito durante 2 ou 3 anos, desenhando diariamente, praticando, estudando. Li e pratiquei cada um desses livros, alguns deles mais de uma vez. Desenhei inúmeras (realmente incontáveis!) páginas de desenho gestual assistindo lives de figura humana no Youtube. Antes de achar que um desenho meu estava aceitável. A diversão pura e simples vai vir muito depois, quando todas essas ferramentas estiverem já no seu DNA! Se você realmente escolheu essa área e tem uma paixão envolvida, saiba que o seu esforço por aqui será igualmente recompensado. Mas não dá pra ser animador sem ser um pouco maluco para praticar tudo isso mil vezes!

Por fim, estamos já quase em 2026, mas vocês podem conferir meu portfólio de 2023 aqui:



Ainda não tive tempo de atualizar e acho que essa é uma outra coisa sobre a nossa área, quanto melhor o animador vai ficando, mais tempo ele vai demorar pra atualizar o portfólio hehe!