

Camila Granado Guedes de Assis

FATIAS DO ESPAÇO:
CRIAÇÃO DE UMA BÍBLIA DE PRODUÇÃO DE UMA SÉRIE
ANIMADA PARA O CANAL DE TV CARTOON NETWORK

Trabalho de conclusão de curso
submetido ao Programa de
Graduação da Universidade Federal
de Santa Catarina para a obtenção
do grau de Bacharel em Design de
Animação.

Orientador: Prof. Dr. Milton Luiz Horn
Viera

Florianópolis

2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária
da UFSC.

A ficha de identificação é elaborada pelo próprio autor
Maiores informações em:
<http://portalbu.ufsc.br/ficha>

Camila Granado Guedes de Assis

FATIAS DO ESPAÇO:
CRIAÇÃO DE UMA BÍBLIA DE PRODUÇÃO DE UMA SÉRIE
ANIMADA PARA O CANAL DE TV CARTOON NETWORK

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Designer de Animação, e aprovado em sua forma final pelo Departamento de Expressão Gráfica da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 21 de Junho de 2017.

Prof. Dr. Luciano Patrício Souza de Castro
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Milton Luiz Horn Viera.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Me. Flávio Andaló.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Me. Wiliam Machado de Andrade.
Universidade Federal de Santa Catarina

Dedico este trabalho a meus pais por sempre acreditarem em meus sonhos e nunca deixarem de apoiar minhas escolhas.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar gostaria de agradecer aos meus pais, por serem além de pais, melhores amigos com quem sempre pude contar e que sempre estiveram ao meu lado, me auxiliando e me motivando a ser melhor.

Também gostaria de estender minha gratidão aos meus amigos por me ajudarem de qualquer forma, seja por meio de críticas, apoio moral ou risadas quando me encontrava com a cabeça cheia e cansada. Meu namorado Raul, que acompanhou de perto toda a trajetória deste projeto e passou diversas noites ao meu lado, sem deixar que eu me abatesse, dando-me suporte e palavras de carinho.

Agradeço ao meu orientador Milton Horn Vieira por ter aceitado me orientar e me ajudado a realizar este projeto.

Por fim, agradecer a todos que de alguma forma participaram deste trabalho, me ajudando das mais diversas maneiras.

*“The creation of a
single world comes
from a huge number of
fragments and chaos.”*

(Hayao Miyazaki)

RESUMO

O presente trabalho destina-se a criar uma bíblia de produção especificamente para o canal de TV paga Cartoon Network; levando em consideração seu perfil e público alvo e ao mesmo tempo, fazendo uma análise referencial que possibilita uma visão ampla de tendências narrativas e estéticas utilizados nos desenhos atuais do referido canal para auxiliar na criação do universo e personagens. O seguinte trabalho se torna relevante a medida que serve como referência para aqueles que seguem ou almejam seguir carreira na área de animação e desejam desenvolver e apresentar suas ideias para estúdios ou canais.

Palavras-chaves: Bíblia de Produção. Cartoon Network. Animação.

ABSTRACT

The present work is intended to document the steps necessary to create a pitch for the Cartoon Network channel; Taking into consideration its profile and target audience and at the same time, making an analysis that allows a broad view of narrative and aesthetic tendencies used in the current designs of said channel, in order to assist in the creation of the universe and characters. The following work becomes more relevant as it serves as reference for those who pursue a career in the field of animation and aim to have their ideas produced by the Cartoon Network channel.

Keywords: Production Bible. Cartoon Network. Animation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 O Incrível Mundo de Gumball.....	18
Figura 2: Duelo de Gumball.....	22
Figura 3: Tina Rex.....	23
Figura 4: Meme Gumball	24
Figura 5: Diálogo Banana	24
Figura 6: De Castigo	25
Figura 7: O Brother, Where Art Thou?	25
Figura 8: Gumball	27
Figura 9: Darwin	27
Figura 10: Dinossauro	28
Figura 11: Cantando e dançando.....	28
Figura 12: Finn e Jake	29
Figura 13: Planeta Terra.....	31
Figura 14:Pós Apocalíptico	32
Figura 15: Beemo	34
Figura 16: Expressão Exagerada	35
Figura 17: Jake comparação.....	36
Figura 18: Leo Model Sheet.....	41
Figura 19: Expressões Leo	42
Figura 20: Limbo Model Sheet	43
Figura 21: Limbo Expressões.....	43
Figura 22: Chef Yami model sheet.....	44
Figura 23: Chef Yami Expressões.....	45
Figura 24: Nave Bilu model sheet.....	46
Figura 25: Nave Bilu Interior	46
Figura 26: Cômodos Cenários.....	47
Figura 27: Pizzaria Na Cratera	48
Figura 28: Leo na nave.....	49
Figura 29: Comendo Pizza	50
Figura 30: Cozinha Na Cratera.....	51
Figura 31: Taverna	52
Figura 32: Entrega de Pizza	53
Figura 33: Leo Concept 1	55
Figura 34: Limbo Concept	56
Figura 35: Leo concept 2.....	57
Figura 36: Motorhome	58
Figura 37: Logline.....	90
Figura 38: Fatias do Espaço	91

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
2. OBJETIVOS	2
2.1 OBJETIVO GERAL	2
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
2.3 LIMITAÇÕES	3
2.4 JUSTIFICATIVA	3
3. METODOLOGIA	5
3.1 CONCEITO GERAL DA SÉRIE	5
3.2 UNIVERSO	6
3.3 CENÁRIO	7
3.4 PERSONAGEM	7
3.5 SINOPSE TÉCNICA E COMERCIAL	8
3.6 ROTEIRO	8
3.7 STORYBOARD	9
4. ANÁLISE: CARTOON NETWORK	9
4.1 HISTÓRIA DO CANAL	10
4.2 PERFIL DO CANAL	11
4.3 PÚBLICO ALVO	12
4.4 CARTOON NETWORK E O MERCADO NACIONAL	14
5. ESTUDO DE CASOS	16
5.1 ANÁLISE: O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL	18
5.1.1 NARRATIVA	19
5.1.2 LINGUAGEM VISUAL	26
5.2 ANÁLISE: HORA DE AVENTURA	29
5.2.1 NARRATIVA	29
5.2.2 LINGUAGEM VISUAL	35
5.3 CONCLUSÃO DA ANÁLISE	36
6. FATIAS DO ESPAÇO: BÍBLIA DE PRODUÇÃO	37
6.1 APRESENTAÇÃO	38
6.2 CONCEITO GERAL	38
6.3 ARGUMENTO	40
6.4 PERSONAGENS PRINCIPAIS	40
6.5 PRINCIPAIS ELEMENTOS E CENÁRIOS	45
7. MEMÓRIA DO PROCESSO DE CRIAÇÃO	54

8. CONCLUSÃO	59
9. APÊNDICE	60
9.1 SINOPSE TÉCNICA DOS CINCO PRIMEIROS CAPÍTULOS....	60
9.2 ROTEIRO DO EPISÓDIO PILOTO	63
9.3 STORYBOARD.....	81
9.4 IMAGENS ADICIONAIS	90
10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	92

1. INTRODUÇÃO

A animação reúne diversas características que a habilita a ser considerada um bom negócio: é relativamente simples de ser produzida, é multicultural (basta dublar a voz dos personagens para ela parecer ser de outro país), dura muito tempo (personagens são atemporais, passam por gerações) e os personagens podem render ao estúdio um bom retorno financeiro pelos contratos de licenciamento, uma vez que os heróis dos desenhos não se envolvem em escândalos em sua vida privada como seus concorrentes humanos (artistas e esportistas). (GATTI E BARBOSA, 2014)

Para ter em seus catálogos programações novas e exclusivas, muitas emissoras têm investido e tido interesse em produções independentes. Para entrar nesse mercado é preciso que o produtor tenha conhecimento de seu público-alvo, emissora e um projeto que consiga unir todos esses interesses e que chame atenção. Existem dois métodos para ingressar nesse ramo, explica João Daniel Tikhomiroff, sócio fundador da produtora Mixer: “o primeiro é seguir um briefing da emissora, do que ela necessita para a grade dela; e o segundo é a produtora criar e desenvolver um projeto, até chegar na ‘bíblia’ – uma apresentação em que você coloca a sinopse, os episódios seguintes, além de um promo, que muitas vezes é um piloto -, que é apresentada a uma emissora”.¹

O método que este projeto terá como foco é o da bíblia de produção, por ser o mais eficiente e mais utilizado para apresentar e vender uma série de animação atualmente. A bíblia de produção é um documento para se conhecer e entender melhor sobre uma série que está ainda em sua fase de pré-produção. Ela é entregue a avaliadores que poderão querer ou não investir em seu projeto. Apesar de não haver uma fórmula correta de se fazer uma bíblia, existem certos elementos mínimos que devem nela constar, como: descrição do universo e personagens, sinopses técnicas, roteiro do episódio piloto e storyboard. Quanto mais evoluída a sua ideia estiver e mais elementos ela possuir, melhor será a visualização da série por parte de quem vai avaliar.

Toda a produção da bíblia será voltada para o perfil de desenhos do canal Cartoon Network, o que irá influenciar em várias decisões do projeto final. Para melhor explicar, o trabalho será dividido

¹ Informações em < <http://revistadecinema.uol.com.br/2011/07/um-mercado-em-expansao/>>. Acessado em 18 de março de 2017

em oito capítulos. O primeiro capítulo é a apresentação do trabalho com informações sobre o que é a bíblia de produção e um breve contexto mercadológico nacional da animação.

No segundo capítulo é esclarecido o objetivo do trabalho, sendo a proposta de bíblia de produção para o canal Cartoon Network, assim como os objetivos específicos, limitação e sua devida justificativa de aproveitar o grande momento em que vive o cenário brasileiro da animação.

O terceiro capítulo descreve a metodologia utilizada neste trabalho, baseada no livro *Dramaturgia de Série de Animação* (2011), de Sérgio Nesteriuk.

No quarto capítulo é feita uma análise do canal Cartoon Network, seu público-alvo, perfil e sua situação no mercado nacional.

No quinto capítulo é feito um estudo de caso de dois desenhos internacionais, que fazem parte da atual grade de programas do canal, *Hora de Aventura* e o *Incrível Mundo de Gumbal*, como referência para desenvolver o projeto. No final uma conclusão das análises das duas séries encerra o capítulo.

O sexto capítulo apresenta o projeto, *Fatias do Espaço*, já desenvolvido e de acordo com a metodologia de se fazer uma bíblia de produção. Este capítulo é subdividido em: apresentação, conceito geral, argumento, personagens principais, principais elementos e cenários, sinopse técnica dos cinco primeiros capítulos, roteiro do episódio piloto e storyboard.

Em seu sétimo capítulo é explicado o desenvolvimento do projeto, justificativa de escolha dos elementos e todo processo criativo e por fim, no oitavo capítulo são expressas as considerações finais da autora junto com a relevância que o projeto possa vir a ter.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETICO GERAL

O projeto tem como objetivo a criação de uma bíblia de produção de uma série animada 2D direcionada para o canal de TV Cartoon Network.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer o canal Cartoon Network: sua história, perfil e público-alvo.
- Estudo de caso de duas séries de sucesso de crítica e audiência que fazem parte da programação atual do canal Cartoon Network, a fim de encontrar os elementos que compõem sua estrutura narrativa e visual e inseri-los neste projeto.
- Criação e desenvolvimento de universo e personagens.
- Criação do roteiro do episódio piloto da série.
- Construção do Storyboard do episódio piloto.

2.3 LIMITAÇÕES

Este projeto tem como foco a produção de uma bíblia de produção especificamente para o canal Cartoon Network.

2.4 JUSTIFICATIVA

A animação é uma importante forma de comunicação e expressão contemporânea, com forte presença nas artes e na cultura do século XX e início do XXI. Neste sentido, a animação é um produto cultural que pode ser influenciado, como também pode influenciar as sociedades nas quais se encontra inserida. Além disso, tanto o seu pensamento quanto sua prática envolvem complexas relações inter e transdisciplinares com as mais diversas áreas do saber, como a administração, as artes, a comunicação, o design, os estudos culturais, a narratologia, a psicologia e a tecnologia, entre outras. Com o envelhecimento de seus espectadores e a expansão de sua popularidade por todo o mundo, a animação atravessou diferentes épocas e ultrapassou fronteiras e barreiras etárias, étnicas, sociais, econômicas e culturais diversas. (NESTERIUK, 2011)

Além da relevância artística e cultural, o setor da animação tem tido um alto crescimento econômico, com destaque no Brasil. O cenário

brasileiro de animação começou a ganhar um maior espaço quando entrou em vigor a Lei 12.485/2011 conhecida como Lei da TV Paga, nela os canais definidos como qualificados – ou seja, canais que não possuem programas jornalísticos, esportivos, religiosos ou políticos - devem exibir três horas e trinta minutos de conteúdo nacional semanalmente, deste tempo uma hora e quarenta e cinco minutos devem ser de produção independente. De acordo com um estudo antecipado ao G1 da Fundação Dom Cabral em parceria com o Sebrae e a Apro (Associação Brasileira da Produção de Obras Audiovisuais) as empresas do segmento cresceram em 129% entre 2007 e 2014 e produziram 73,6% mais obras no mesmo período. A maior parte desse crescimento se concentra no conteúdo independente (por produtoras de menor porte). O total de horas produzidas por este segmento disparou 536% entre 2008 e 2014, puxado pela criação de séries, que subiu 318%.²

Um dos maiores destaques e apostas no mercado está nas animações para canais infantis, como exemplo temos a série “Peixonauta” que desde seu lançamento teve altos índices de audiência e foi vendida para mais de 75 países, dentre eles Canadá e Estados Unidos e geram receitas com o licenciamento de mais de trezentos produtos que utilizam sua marca.³

O canal Cartoon Network tem investido forte em animações brasileiras, atualmente em sua programação, estão desenhos como Irmão do Jorel, Historietas Assombradas (Para Crianças Malcriadas), Gui e Estopa, Tromba Trem, Turma da Mônica e Sítio do PicaPau Amarelo. Muitos desse desenhos já possuem novas temporadas confirmadas e são veiculadas em outros países. Além disso o Cartoon Network já tem preparado outra série para estreiar ainda este ano: Oswaldo da Birdo Studio.

O grande interesse e investimento que o canal tem tido e continua tendo em relação as produções nacionais, levou a concepção deste projeto que visa a criação de uma bíblia de produção para o canal Cartoon Network.

² Informações em <<http://g1.globo.com/economia/midia-e-marketing/noticia/2016/11/mercado-audiovisual-cresce-com-lei-da-tv-paga-e-recursos-publicos.html>>. Acessado em 18 março de 2017

³ Informações em <https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/bitstream/1408/5081/1/Economia%20da%20cultura_3_P.pdf>. Pág. 111. Acessado em 18 março de 2017

3. METODOLOGIA

O desenvolvimento deste projeto foi elaborado com base nos métodos e etapas descritos no livro “Dramaturgia de Série de Animação” de Sérgio Nesteriuk (2011). No livro é apresentada a estrutura utilizada, atualmente, como base para a criação de uma bíblia de produção de uma série animada. É válido lembrar que este projeto tem como foco o canal de TV Cartoon Network e por esse motivo todo o processo da metodologia será alinhada com o perfil de desenhos que o mesmo procura.

3.1 CONCEITO GERAL DA SÉRIE

Nesta primeira etapa é onde a ideia começa a tomar forma, mas como como criar algo do zero, como dar o primeiro passo? Nesteriuk (2011) explica que nenhuma ideia vem do nada, todos nós possuímos referências mesmo que elas venham de forma inconsciente. Todo esse repertório pessoal de cada um seja com viagens, vendo filmes, lendo livros, conversando, o jeito que cada um vivencia e olha para o mundo reflete nas manifestações artísticas. Muitos personagens tanto como características físicas ou/e de personalidade são espelhadas em pessoas de nosso dia, como amigos, família e entre outros.

Todo esse repertório possibilita um menor risco de se repetir uma obra, pelo menos intencionalmente. A autocrítica na hora de se elaborar uma ideia é outro elemento importante que está diretamente interligado com o repertório de cada um, pois quanto maior e mais qualificado ele for mais fundamentada será a autocrítica. A capacidade de se fazer uma boa autocrítica também auxilia em perceber se um projeto deve ser deixado de lado ou que deve ser ainda melhor aprimorado. Além da autocrítica, a crítica de terceiros é fundamental também, porém é importante se atentar na honestidade das críticas, por isso, é interessante sempre perguntar a quem melhor sabe do assunto, devido ao fato de terem uma crítica mais técnica e não para somente agradar ou semelhante.

Visto isso pode se dar início então ao conceito geral da série (*storyline*), nele se explica o desenho em um único parágrafo apresentando a ideia central de uma forma simples e objetiva e que consiga passar o tom da série. Ele é o ponto de partida para se expandir o universo.

3.2 APRESENTAÇÃO

Aqui devem ser esclarecidos o público-alvo, o estilo da série, tempo de duração dos episódios e a justificativa (dizer como que essa série se diferencia das demais).

Em séries de animação o critério para a segmentação do público-alvo tende a ser geralmente o da faixa etária. A infância é dividida pela psicologia e pedagogia em quatro etapas: primeira-infância (0-3 anos), segunda-infância (3-6 anos), terceira-infância (6-12 anos) e adolescência (18-21 anos). O conhecimento do seu público alvo assim como suas necessidades e cotidiano irão guiar o estilo da narrativa e dos personagens.

A linguagem utilizada na hora de descrever os elementos da apresentação devem se manter como uma unidade e não como conteúdo isolados e devem ser escritos de forma coerente e sem erros gramaticais.

3.3 UNIVERSO

O universo é mais do que os locais onde ocorrem as ações, é um conjunto formado por vários elementos que só existem e conseguem se relacionar juntos. Nele existem regras que darão sentido ao desenho. Por exemplo, no universo criado, peixes não respiram de baixo da água. Essa regra deve ser mantida ao longo do desenho para se manter a coerência e essas regras de maneira alguma precisam se manter fiéis a realidade, só precisam se manter fiéis ao seu universo criado.

De acordo com Nesteriuk (2011), os universos narrativos podem se apresentar de duas formas: na primeira o autor busca em seu referencial elementos ou relações de seu universo e transfere para esse novo universo que está sendo criado. No segundo caso o autor cria um

universo sem necessariamente ter semelhanças com a realidade, mundos fantásticos onde tudo é possível.

É preciso ter em mente que quanto maior e mais complexo o universo mais difícil será sua criação.

3.4 CENÁRIO

Os cenários são muito mais do que uma ambientação para os personagens. Neles se constrói uma atmosfera, clima para os acontecimentos que estão por vir. Podemos nos sentir aflitos e com medo em um cenário cavernoso cheio de ossos e espinhos, por exemplo. Cada elemento da cena tem que ser pensado e não pode existir só para “tapar buraco”. É importante ter o cuidado de perceber a interação dos personagens com o ambiente e saber quais vão ser as movimentações do mesmo dentro do cenário.

As cores e som juntos também contribuem para salientar o tom que se quer passar do momento da cena.

3.5 PERSONAGEM

Os personagens são normalmente classificados, de acordo com sua importância na narrativa, em algumas categorias: principais, secundários e figurantes. Além disso podem exercer a função de protagonista ou antagonista. Apesar de comumente o protagonista ser o herói de uma história e o antagonista o vilão, não existe uma regra em relação a isso, há casos de narrativas onde o protagonista se mostra na realidade ser o vilão e vice-versa, surpreendendo assim quem está acompanhando a história. Em termos psicológicos também podemos categorizar os personagens como sendo planos ou esféricos. Os planos tem características superficiais, genéricas podendo ser personagens estereotipados ou caricatos. Por sua vez os esféricos são mais complexos e melhor explorados.

Para se iniciar a construção de um personagem, apesar de não haver uma fórmula exata, existem formas que podem auxiliar neste processo como começar a fazer certas perguntas sobre o personagem, pensar em como ele agiria em certas situações, quais seriam seus medos,

do que gosta, seu passado, relacionamentos com outros personagens, seu nome e por aí vai. Preenchendo essas informações pouco a pouco vai se criando o perfil e dando vida ao personagem, ficando assim mais fácil de visualizá-lo.

Para desenvolver a parte estética dos personagens normalmente se dá início através da busca por referências, que posteriormente dará início aos primeiros esboços. Após definido a forma e altura do personagem se adiciona detalhes como roupas, acessórios, marcas como uma cicatriz, estes elementos irão demonstrar a personalidade e individualidade do personagem.

Depois de já saber o visual do personagem é feito *um model sheet* do mesmo, nele são desenhadas as principais posições (frente, costas, perfil e $\frac{3}{4}$) do personagem em corpo inteiro. Além desses desenhos também é feito desenhos com expressões faciais do personagem, não precisando fazê-lo de corpo inteiro.

3.6 SINOPSE TÉCNICA E COMERCIAL

Em uma bíblia de produção normalmente são apresentados cerca de cinco sinopses de outros episódios da série que ajuda a quem lê conseguir visualizar melhor as dinâmicas da série.

A sinopse comercial ela se destina ao público final e por isso possui um estilo persuasivo que normalmente vem acompanhado de adjetivos para enaltecer positivamente a série. A sinopse técnica ela é elaborada para os avaliadores da bíblia de produção e por isso ela é direta e sintetizada, com início, meio e fim, contendo os *spoilers* dos episódios. Ambas as sinopses possuem de três a seis sentenças em no máximo 10 linhas.

A maneira como as sinopses são escritas é um fator importante, pois se a série é de comédia, por exemplo, é essencial que o texto da sinopse passe ao leitor a sensação cômica do desenho.

3.7 ROTEIRO

Para conseguir passar a ideia de sua série e apresentar os seus personagens e suas interações, é feito um roteiro de um episódio

piloto. Basicamente é um episódio protótipo feito para quem for ler conseguir sentir o tom da série. O piloto tem que ser direto e claro.

Geralmente os desenhos seguem uma estrutura de história como exemplo: protagonista sai em uma aventura, protagonista encontra um problema, protagonista resolve o problema. Com base nessa estrutura criada que serve como um guia é possível dar início ao desenvolvimento do roteiro.

Em sua primeira página o roteiro deve conter o nome da série, nome do episódio e de quem o escreveu. Na segunda página se começa propriamente dito a escrita do roteiro, sendo iniciado por um cabeçalho que indica onde a cena vai está se passando, se é em um local externo ou interno e se passa de dia ou a noite. São descritas as ações dos personagens, o ambiente ou cena em blocos de textos e depois adicionados as falas dos personagens.

Na hora de se fazer um roteiro é importante se atentar no orçamento do seu projeto pois ele vai te dizer a possibilidade de se fazer cenas mirabolantes cheias de personagens ou não.

3.8 STORYBOARD

O storyboard é a representação visual do roteiro, a fim de demonstrar uma pré-visualização de como ficará a animação. Nele é definido enquadramentos de cenas, movimentos de câmera, efeitos e entre outros. Nesta etapa não há necessidade que os desenhos sejam muito detalhados e nem coloridos, o importante no storyboard é que todos consigam entender as cenas.

Recomenda-se que cada desenho seja feito em uma folha inteira e com uma moldura de proporção 16:9, que corresponde a proporção da tela dos aparelhos de alta definição atualmente.

4. ANÁLISE: CARTOON NETWORK

Neste capítulo será analisado o canal de TV paga Cartoon Network, desde sua origem até o momento atual, juntamente com a identificação de seu perfil e posicionamento como empresa, para assim conseguirmos compreender seu estilo e preferências.

Depois será realizado uma análise referencial em cima de duas séries animadas atuais que fazem parte de sua programação, pontuando características importantes em suas narrativas e estética, para assim se entender as tendências que estão dando certo e conseguir transferir esses aspectos para o projeto que será realizado.

4.1 HISTÓRIA DO CANAL

O canal foi lançado em 1 de outubro de 1992, nos EUA pela Turner Broadcasting System. Inicialmente a programação contava com a transmissão de reprises de desenhos e filmes dos acervos da Warner Bros, MGM Cartoon e Hanna-Barbera. Eram 24hrs por dia de animações.

Em 1995 teve início o quadro *What a Cartoon! Show* que apresentou uma série de novas ideias para desenhos animados em formato de curtas-metragens. Em 1996 a Time Warner comprou a Turner Broadcasting System e o Cartoon Network foi junto no pacote de aquisição, ampliando ainda mais o catálogo de animações que poderiam ser transmitidas. Neste mesmo ano, o bloco *Cartoon Cartoons* foi inaugurado, nele se deu início a produção dos desenhos próprios do canal. Desenhos estes que foram aproveitados dos curtas que haviam sido feito no quadro *What a Cartoon!*. Dentre eles se inclui Laboratório de Dexter, Meninas Superpoderosas, A Vaca e o Frango, Johnny Bravo, Coragem o Cão Covarde, entre outros clássicos.

Em 1997, Cartoon Network também começou a atrair telespectadores fora de sua audiência principal (crianças), introduzindo o bloco de desenhos inicialmente noturno chamado Toonami , nele eram exibidos desenhos orientais (animes) que eram voltados para um público mais adolescente, nesse mesmo segmento em 2001 estreou um bloco chamado Adult Swim, onde eram exibidos, em horário noturnos ,desenhos de comédia e sem censura focando um público mais adulto.

Em 2004, o canal teve que se adequar a algumas dificuldades com a chegada de outros canais de entretenimento infantil e com a perda de licenças para veicular os desenhos. Por esse e outros motivos o canal passou por diversas mudanças na grade de programação, inserindo live-actions, longas-metragens e reprises de seus desenhos de destaque na época. Nesse meio tempo o canal acabou perdendo um pouco sua identidade e obteve uma carência por desenhos novos e divertidos.

Até que em 2010 o Cartoon voltou a acertar com a estreia de *Adventure Time* e *Regular Show* e logo após em 2011 com *O Incrível Mundo de Gumball*. Desde então eles tem conseguido se reinventar com diversos desenhos novos que atraem cada vez mais o público infantil e adulto.

4.2 PERFIL DO CANAL

Há mais de 20 anos o Cartoon Network é o lar de vários personagens animados queridos tanto pelas crianças quanto pelos adultos. Tem como público alvo crianças de 3- 12 anos, seu público consiste em maior parte de meninos, porém é um cenário que pouco a pouco vem se igualando com o público feminino. Atualmente o canal possui blocos diversos para atender a todo tipo de público como: *Brasuca*, que passa desenhos nacionais, *Cartoon Z@um* onde passa os desenhos saudosistas em horários da madrugada, *Girl Power* que são desenhos voltados para o público feminino e entre muitos outros.

O canal tem investindo pesado nas plataformas digitais, seu canal no *Youtube* é atualizado semanalmente com diferentes quadros como o “Outra Semana no Cartoon” que faz um compilado do que aconteceu na semana em suas principais séries com uma narração onisciente muito divertida. Nas redes sociais o canal interage com o público colocando conteúdo exclusivo e respondendo comentários e dúvidas. Os dispositivos móveis possuem um aplicativo, *Cartoon Network Anything*, que possibilita jogar jogos, ver vídeos e tudo isso a qualquer hora dando total controle às crianças. Em seu site de plataforma de vídeos, o *CN GO*, possui conteúdo ao vivo, jogos e episódios a um clique.

O Cartoon participa de várias campanhas e é ativo em mobilizações sociais como: o intitulado *Missão Zika*, que aconteceu no primeiro semestre de 2016 com parceria com o Ministério da Saúde, onde era veiculado em seus comerciais um vídeo de um minuto, convocando as crianças, como super-heróis, para combater contra o *Aedes aegypti*, responsável por transmitir dengue, Chikungunya e Zika. Desde 2011 o canal promove a campanha *Chega de Bullying, Não Fique Calado*, que é uma ação inserida no *Movimento Cartoon*, programa de responsabilidade corporativa do canal infantil, que tem como objetivo o desenvolvimento social. A campanha anti-bullying informa e promove a reflexão nas crianças a se perguntarem se fazem parte de alguma forma

do Bullying e criam uma consciência a respeito das consequências e de como se portar diante dele.

Além das campanhas, o Cartoon, interage com seu público organizando eventos familiares de corridas e atividades físicas. Normalmente são realizados em praias ou parques e sempre nos finais de semana. As corridas são feitas em dupla sendo um adulto e uma criança, elas recebem um kit com roupas customizadas dos desenhos e lanche; além da corrida acontece shows ao vivo, para animar e fazer as crianças saírem da frente da TV.

A alma do canal é a diversão, humor; fazer com que as crianças se sintam pertencentes ao universo dos desenhos, consigam se identificar e para isso o canal se mantém sempre atento as necessidades e com a realidade multiplataforma das crianças. O canal anda junto com o seu público, pensando como eles e incentiva a criatividade e atividades físicas além de consciência ambiental e ajuda e informa sobre problemas pertinentes a realidade. É um canal ousado, sarcástico que busca a curiosidade, criatividade, o diferente.

De acordo com o próprio canal no documento de Pitching Cartoon Network para a 13º Fórum Brasil de 2012 eles se definem como: “O Cartoon Network é como uma criança – tem um ponto de vista mais original, único e engraçado. Traz desenhos animados e séries de live action que fazem com que crianças e adultos sejam sempre crianças.”. Seus valores são antenado, atrevido, engraçado, convergente (sintonia com a realidade multiplataforma das crianças), autêntico e divertido.

4.3 PÚBLICO ALVO

Para criarmos um produto, é essencial estarmos a par das necessidades e do cotidiano de nosso público-alvo. Segundo Kenyon (2010):

Pense no seu público-alvo, se é para crianças que você está criando seu projeto, não invente por exemplo, uma história de dois caras de meia idade desleixados que vivem num trailer. Isso não tem nada a ver com crianças. Se questione, o que está acontecendo em suas vidas atualmente? O que eles estão fazendo ? Pense em maneiras de

conseguir se aproximar e se relacionar com elas (KENYON, 2010).

No caso do Cartoon Network, seu público principal engloba crianças de 6 – 12 anos, porém apesar de não ser a faixa de público do canal, muitos jovens e adultos tem feito parte dessa audiência. Anthony⁴ Doyle, vice-presidente regional e diretor-executivo de conteúdo local da Turner International cita, em uma entrevista feita em 2013, que “Hoje, cerca de 55% dos adultos assistem ao Cartoon Network, com ou sem filhos.”

O canal passou por diversas mudanças ao longo de sua trajetória para se adaptar com seu público, que também mudou. Hoje em dia as crianças que assistem o Cartoon, fazem parte da chamada Geração Z (nascidos entre a década de 90 até 2010). A principal característica dessa geração é a internet, seja ela pelo celular ou computador. As tecnologias e mídias sociais transformaram o modo como as crianças e jovens se relacionam com o mundo ao seu redor, hoje em dia tudo precisa ser rápido e imediato. Muitas delas passam seu tempo: assistindo vídeos, ouvindo músicas, baixando conteúdo e em redes sociais. Uma pesquisa feita pela empresa comScore⁵, divulgada em janeiro de 2014, aponta que o número de crianças e adolescentes na rede social aumentou 118% entre 2012 e 2013, ou seja, de 4,3 milhões para 9,4 milhões. Segundo o levantamento, esses usuários passam mais de 18 horas mensais conectados à rede social.

Outro fato relevante, sobre o atual público, é que a alta exposição às mídias geram nas crianças estímulos de consumismo. E por serem crianças esses estímulos ainda não possuem nenhum pensamento crítico envolvido, só o simples desejo de querer ter aquele produto, sem se questionar se há necessidade. As crianças já exercem alta influência na compra dos pais: em 80% das decisões de compra, segundo o Instituto Interscience⁶ (2003). Segundo o estudo encomendado pela Viacom Networks, realizado em 11 países, mostra que as crianças influenciam em 44% das compras de celular, 39% nas de TV, 38% nas de computadores e 28% nas de provedores de Internet. Esse fato

⁴ Informações em: <<http://propmark.com.br/midia/aos-20-cartoon-network-sem-mantem-lider>> Acesso em: 5 nov. 2016.

⁵ Informações em: <<http://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic-kids-online-2013.pdf>> Acesso em: 5 nov. 2016

⁶ Informações em: <<http://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic-kids-online-2013.pdf>> Acesso em: 5 nov. 2016

acontece pelo maior conhecimento, por parte das crianças, em relação a aparelhos eletrônicos, do que seus pais.

Além da internet, os vídeos games são outra fonte de lazer para várias crianças e jovens hoje em dia. Em uma pesquisa, feita no Brasil em 2012, revela que quase metade dos jovens brasileiros com idades entre 10 e 19 anos (44%) têm videogames. Já numa pesquisa realizada este ano pela CONECTA⁷ mostra que 61%, dos jogadores jogam online; 40% deles, no entanto, preferem jogar sozinhos, enquanto 21% joga com outras pessoas. 33% dos jogadores, por sua vez, ficam apenas em jogos off-line.

4.4 CARTOON NETWORK E O MERCADO NACIONAL

Nos últimos anos, foram tomadas uma série de medidas para impulsionar o crescimento da produção de animações no Brasil, tudo isso é reflexo de uma série de editais que tem gerado incentivo e subsídio para esse nicho, antes tão pouco explorado e específico. Um desses incentivos, como já comentado, é a Lei da TV Paga que entrou em vigor em 2011, onde torna obrigatório os canais de TV pagas terem produções brasileiras em sua grade de horários.

Porém, bem antes das leis de incentivos o canal Cartoon Network já exibia por coproduções desenhos como; A Turma da Mônica e Sítio do Pica Pau Amarelo, animações essas que sempre fizeram muito sucesso com o público infantil. Em 2009, o Cartoon Network, já analisava o mercado nacional de animação e em função disso começou a buscar por novos criadores e produtores para fazer novas séries. No Fórum Brasil de Televisão, o canal fez um *pitching* para que pessoas apresentassem suas ideias, nascendo assim a primeira animação nacional do Cartoon Network intitulada “Irmão do Jorel”.

Em 2010, o canal passou a ter uma equipe responsável por conteúdo no Brasil, gente para produzir, promover e divulgar as animações, num cardápio bem variado. “A gente tem um misto de personagens que estão enraizados na cultura brasileira, então o Cartoon Network é a casa de ‘Turma da Mônica’ e ‘Sítio do Pica-Pau Amarelo’,

⁷ Fonte <<http://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/104355-69-internautas-brasileiros-jogam-games-eletronicos-segundo-pesquisa.htm>> Acesso em 10 nov. 2016.

e personagens originais, como ‘O Irmão do Jorel’, que tem total aderência ao DNA do Cartoon, mas que tem um saborzinho nacional”, diz Daniela Vieira, diretora de conteúdo do Cartoon Network no Brasil (REIS, 2016).

Em 2011, eram quatro as séries nacionais do canal. Hoje são oito, numa lista que inclui ainda “Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)”, “Gui e Estopa”, “Tromba Trem” e “Carrapato e Catapultas”. Todas, para Daniela, têm uma temática universal e uma veia cômica — fundamental para o canal —, mas elementos com os quais as crianças brasileiras conseguem se identificar. As séries são todas dubladas em espanhol e exibidas no Cartoon em toda América Latina (REIS, 2016)

A série “Irmão do Jorel” no mês de fevereiro de 2014, foi a série mais assistida entre crianças de 4-11 anos na TV paga. Sua boa repercussão com o público fez com que ela ganhasse uma segunda temporada e já tenha uma terceira engatilhada. Além disso a série que já conta com 40 episódios já está sendo veiculada fora do Brasil nos canais latino-americanos da Cartoon Network. Irmão do Jorel" é o primeiro produto nacional que o canal veicula em toda a América Latina. O orçamento da terceira temporada, de R\$ 6,6 milhões, é outro sinal de que a produção vai bem: a primeira temporada teve investimento de R\$ 4,5 milhões, e a segunda, de R\$ 5,5 milhões.⁸

Historietas Assombradas (para crianças malcriadas), outra série nacional no catálogo do Cartoon Network, nos meses de abril, maio e junho de 2013 foi o programa mais assistido entre o público de 4-11 anos na TV paga segundo o IBOPE. Ainda segundo eles, as produções brasileiras exibidas pelo Cartoon estão em alta: “Turma da Mônica”, “Sítio do Pica-Pau Amarelo”, “Historietas Assombradas”, “Gui&Estopa”, “Tromba Trem” e “Carrapatos e Catapultas” estão entre as mais assistidas no canal, com uma audiência média de 15% acima de outros programas. Historietas também já conta com uma segunda temporada e já é veiculada em outros países.⁹

Em 2015 estreou com 32 episódios “Vinicius e Tom – Divertidos por Natureza”, série dos personagens criados para os jogos Olímpicos e Paraolímpicos de 2016 do Brasil. Ela teve um custo de US\$ 750 mil e teve sua estreia um ano antes dos jogos acontecerem

⁸ <http://blogs.oglobo.globo.com/lauro-jardim/post/animacao-brasileira-irmao-do-jorel-tera-terceira-temporada.html>

⁹ <http://ancine.gov.br/sala-imprensa/noticias/s-rie-brasileira-de-anima-o-l-der-de-audi-ncia-infantil-na-tv-paga>

efetivamente. Foi a primeira vez nas Américas e terceira vez na história que os mascotes dos Jogos Olímpicos e Paraolímpicos ganham uma série animada.

O Cartoon Network já tem planos para, neste ano de 2017, estreiar mais uma série nacional: “Oswaldo”, produzida pelo Birdo Studio.

5. ESTUDO DE CASOS

Antes de se criar um universo e personagens para uma série animada, é importante avaliar as animações que fazem parte da atual programação do canal, analisar e entender que tipo de desenhos o canal está comprando e quais elementos narrativos e estéticos os compõem. Esta análise referencial auxilia a direcionar o produto para o cliente e assim aumenta as chances, do mesmo, de ser aprovado.

É necessário conhecer o canal a fundo e junto saber quais são atualmente os desenhos de maior sucesso e analisá-los. Se você quer lançar a próxima melhor série animada é melhor você conhecer as atuais melhores séries animadas. Saber o que está funcionando e o que não está, mas mais importante é saber o que você gosta e o que desgosta e esteja preparado para falar sobre isso. Você ficaria surpreso em como uma discussão inteligente e informada sobre o estado atual da animação pode impressionar a audiência a achar que você é a próxima grande coisa no mercado (VOGEL, 2009)

É preciso ter um ponto de partida, um padrão de comparação a fim de começar o processo de fazer, comparar e refazer, que finalmente se concretiza na imagem acabada. O artista não pode partir do zero, mas pode criticar os seus predecessores. (E. H. Gombrich, 1995:312)

Hora de Aventura é um dos desenhos que fazem parte da atual grade de programação brasileira do Cartoon Network, sua estreia foi

assistida por 2,6 milhões de espectadores norte-americanos¹⁰ de acordo com a *Nielsen Ratings*, sistema de medição de audiência. O desenho ganhou seis prêmios Emmy desde sua estreia e conquistou uma grande base de fãs pelo mundo inteiro e das mais variadas faixas etárias, que expressam seu amor a série através de artes, mensagens em blogs e redes sociais pela internet. A série foi eleita pela *Entertainment Weekly*, revista americana sobre mídias de entretenimento, como uma das vinte e cinco melhores séries animadas de todas¹¹.

No Brasil a série faz bastante sucesso, fato esse que fez com que lojas nacionais como Riachuelo, Chocolates Brasil Cacau, Tilibra e entre outras marcas, adquirissem produtos licenciados da série para atender a demanda.

Outro desenho presente na grade atual brasileira do canal Cartoon Network é O Incrível Mundo de Gumball, sua estreia nos Estados Unidos contou com uma audiência de 2.12 milhões¹² de espectadores e alcançou mais de 165 milhões de espectadores em todo o mundo no primeiro trimestre do ano de 2016. Vencedora de 28 prêmios e com grande presença em plataformas digitais. Seu jogo, intitulado, *Agente Gumball*, ficou em primeira posição entre os aplicativos no iTunes nas listas para Ipad e também na categoria infantil em vinte e sete países.

Em 2015 outro jogo da série, chamado, *Rainbow Ruckus*, também ficou no topo da lista de aplicativos pagos na iTunes em vinte e sete países durante a semana de lançamento. O Incrível Mundo de Gumball, até o primeiro semestre de 2016, conseguiu quase 7 milhões de downloads de seus aplicativos no mundo, e 8 milhões de visitas em seu canal no *Youtube*¹³, atualmente possuem mais de 9 milhões de seguidores em sua página oficial do *Facebook*¹⁴.

Assim como Hora de Aventura, O Incrível Mundo de Gumball, com seu sucesso no Brasil, teve diversos produtos licenciados por marcas nacionais, principalmente do setor escolar e de brinquedos.

¹⁰ Informações em < <http://rollingstone.uol.com.br/noticia/hora-de-aventura-chegara-fim-depois-nona-temporada-2018/>> Acessado em: 19/03/2017

¹¹ Informações em < <http://ew.com/gallery/25-greatest-animated-tv-series-you-ranked-em/20-adventure-time-0-6-of-the-votes/>> Acessado em: 19/03/2017

¹² Informações em < http://www.thefutoncritic.com/ratings/2011/05/04/tuesdays-cable-ratings-tnt-rides-nba-doubleheader-154112/cable_20110503/> Acessado em 19/03/2017

¹³ Informações em: <http://www.noticiasdatvbrasil.com.br/2016/06/cartoon-network-renova-o-incrive-mundo.html> Acessado em 19/03/2017

¹⁴ Informações obtidas na página oficial do Facebook de O Incrível Mundo de Gumball. Acessado em 19/03/2017

Hora de Aventura e o O Incrível Mundo de Gumball estão respectivamente há sete e seis anos seguidos no ar, comprovando seu sucesso.

Tendo em vista o destaque de ambas as séries, será realizado uma análise referencial de cada uma, com o objetivo de conhecer melhor e elencar aspectos narrativos e estéticos presentes em suas obras e a partir disso poder utilizar esses aspectos como ponto guia para desenvolver o universo e personagens deste projeto. Para tal análise foram vistos a segunda temporada de O Incrível Mundo de Gumball e a quarta temporada de Hora de Aventura.

5.1 ANÁLISE: O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL



Figura 1 O Incrível Mundo de Gumball

Fonte:http://pm1.narvii.com/6277/49e6c597d8d70bedc33299f52a436c831123a618_hq.jpg (Acessado em 23/08/2016)

O Incrível Mundo de Gumball, é uma série animada de produção britânica em parceria com os estúdios americanos da Cartoon Network. Criada por Ben Bocquelet, foi exibida pela primeira vez em 3 de maio de 2011. Tem indicação livre e atualmente está em sua quinta

temporada, já com renovação até a sexta. Cada episódio tem duração de 11 minutos.

5.1.1 NARRATIVA

A série gira em torno de Gumball Watterson, um gato azul de 12 anos, que ao lado de seu melhor amigo, irmão e mascote Darwin, entram em malucas aventuras pela cidade fictícia de Elmore. Juntos eles vivem com sua família composta por seu pai Ricardo, um coelho rosa comilão e preguiçoso; sua mãe Nicole, uma gata azul que sustenta a casa e sua irmã caçula de 4 anos, chamada Anaís.

Gumball é um criativo, divertido, levado e orgulhoso gato azul. É o filho mais velho da família Watterson e em termos de aparência muito se assemelha a sua mãe. Suas travessuras o colocam em situações perigosas e muitas vezes fatais, geralmente salvas pela sorte ou por alguém mais sensato, porém sua ingenuidade o impede de aprender as lições. Gumball vive sempre ao lado de seu melhor amigo e meio irmão Darwin. Os dois tem uma relação muito próxima e personalidades distintas, o que possibilita vários momentos de deboche, indiretas e implicância entre os dois. Porém quando o intuito é se divertir e fazer bobagens, os dois unem suas “forças” e não tem ninguém quem os pare.

Darwin é um peixinho dourado ingênuo, otimista e carismático. Muitas situações ele tem dificuldade de entender e depende de outras pessoas para lhe ensinar. Isso se deve ao fato de que Darwin “entrou” no mundo, assim se dizer, repentinamente, quando criou pernas. Muitas vezes Darwin não compreende as malícias de Gumball e por confiar nele, se mete junto nas atrapalhadas. Normalmente Darwin é quem tem um posicionamento mais moral e apaziguador, tentando sempre achar a melhor solução.

Algo pouco explorado em desenhos infantis, exceto os desenhos educativos, é ver o personagem principal interagindo com os membros de sua família, recorrentemente. No desenho os pais estão presentes em vários episódios e exercem papel fundamental no enredo. A mãe de Gumball é a figura de uma mulher forte, controladora, guerreira e é quem sustenta financeiramente a casa, porém não consegue ter tanto tempo no dia a dia para cuidar dos filhos, papel esse, que é

desempenhado pelo pai, que apesar de desempregado sempre usa um uniforme de trabalho e lembra características parecidas com o Homer Simpson, por ser mais bobo e desleixado. Ele possui um imenso coração e faz de tudo pela família. Esse contraponto, que existe de personalidade, entre os pais e os filhos, gera ao longo da série, várias situações malucas e embaraçosas quando estão todos reunidos.

De maneira divertida, outro tema que o núcleo familiar aborda são situações cotidianas, como ir no supermercado, natal em família entre outros. Aprendizagens pessoais e momentos afetivos e de união entre os personagens também estão presentes na série, assim como brigas e desavenças. Exatamente como acontece em uma família normal.

A narrativa da animação é misturada entre episódios que exploram a família; suas diferenças e laços; com episódios voltados para a vida escolar de Gumball e Darwin. Nos episódios com foco na família muito se assemelha a dinâmica de “Os Simpsons” e “Uma Família da Pesada”, onde cada um tem a sua personalidade totalmente distintas e marcantes, que vão gerar situações e resoluções, das mesmas, de maneiras cômicas ditando o tom da série. Em muitos episódios quando o foco é a vida escolar, a série consegue trazer e exagerar situações do dia a dia de uma criança.

Cada episódio da série segue uma estrutura padrão :

- 1° - Conflito/Problema**
- 2° - Tentativa de resolver o problema**
- 3° - Agravam ainda mais o problema**
- 4° - Conseguem em conjunto resolver o problema**

Apesar de sua fórmula de roteiro aparentar ser clichê, o que torna tudo único no desenho é que você nunca sabe como vai terminar, já que este não segue uma linha comum de narrativa infantil onde se termina com lições de moral e todos com um final feliz. Muitas vezes os personagens chegam a concluir o que é correto de se fazer, porém a ingenuidade pela aventura os fazem tomar o caminho contrário, dando finais totalmente imprevisíveis.

Um exemplo é o episódio 28 da segunda temporada, “*A Lição*”, onde Darwin e Gumball colam na prova e por isso ficam de castigo numa sala dentro da escola; no decorrer do episódio eles armam um plano de fuga e são descobertos e perseguidos pelo diretor. Em seu desfecho Darwin percebe que se eles tivessem estudado nada daquilo

estaria acontecendo, como resposta Gumball conclui que mais importante do que a lição é nunca deixarem que sejam pegos e os dois se jogam da cobertura do prédio e se esborracham no chão. Todos machucados e rindo, por terem conseguido fugir, os dois saem de cena, dando a entender que voltaram para casa. Gumball e Darwin não abrem mão de se aventurar mesmo que não seja a opção mais moral e/ou ética a se tomar.

Os episódios entre si não tem ligações e podem ser vistos por qualquer um a qualquer momento, que o entendimento da trama será entendido por completo. Além disso os episódios tem um ritmo frenético e alucinante, repleto de cores, expressões gestuais e faciais.

O universo de Gumball é recheado por personagens completamente diferentes uns dos outros; não só por características estéticas ou de personalidade. Nele convivem em harmonia gatos, peixes, coelhos, nuvens, dinossauro, fantasma, gigantes e por ai vai. Cada um possui habilidades e limitações distintas de acordo com o seu corpo, como por exemplo a personagem Tina Rex, que é um dinossauro e tem as patas dianteiras muito curtas e por isso ela não consegue pegar a maioria dos objetos ao seu redor. Todos nesse universo se respeitam e não há estranhamento por parte dos personagens essa diversidade, o que de uma maneira sutil pode ser feita uma comparação com a realidade, onde todos tem suas limitações e devem ser tratados com respeito.

Um outro tema abordado é a quebra de estereótipos, como por exemplo, o caso de Tina Rex. Ela é um dinossauro e como qualquer outro, tem porte grande, dentes afiados, voz amedrontadora e faz grunhidos altos. A primeira vista, muitos podem achar que se trata de um personagem do sexo masculino, por dinossauros terem uma aparência bruta. Porém no decorrer, se descobre que é uma menina. Isso se deve ao fato, de que a série não se utiliza de ícones saturados para “definir” personagens femininos, como: um lacinho na cabeça, cílios longos, batom, cor de rosa e entre outros. O desenho se desvincula desses pré conceitos embutidos sobre gêneros, mostrando para as crianças que você não precisa usar batom ou usar rosa, para ser feminino.

Ultimamente por ser um assunto bastante em alta e muito menos estigmatizado, os meios de comunicação tem cada vez mais inserido personagens com sexualidade ambígua. Em Gumball é o caso de Leslie. Ele é um personagem delicado, gentil, com voz mais aguda, que tem a aparência de uma flor rosa e que na série é sempre visto junto com um grupo de meninas. Ele contém todos os estereótipos femininos mas nunca na série a sexualidade é questionada. Esses tipos de

personagens muitas vezes são criados para fins cômicos, como no quinto episódio da segunda temporada quando Leslie diz a Gumball “Existem muitas coisas que você não sabe sobre mim.”, essas “muitas coisas” podem ter uma interpretação ampla, mas é claro que a frase foi pensada com o intuito de brincar com essa questão desconhecida sobre a sexualidade do personagem. No final das contas não importa se ele é assim ou assado, e o próprio desenho deixa claro isso, mas é muito importante que, mesmo por questões cômicas, personagens sem um gênero definido estejam presentes, pois além de mostrar a normalidade da diversidade, as crianças nessa faixa etária ainda não possuem a sexualidade definida. E personagens diversificados fazem com que as crianças se sintam representadas.

O enredo da série animada é recheada de referências a cultura pop e de elementos nostálgicos dos anos 80 e 90 como: videogames (um dos personagens inclusive, é feito com pixels lembrando os personagens do jogo clássico *Space Invaders*), filmes, bandas, quadrinhos e desenhos. Várias das piadas também fazem menção a vídeos virais da internet e *memes*. Muitas das tecnologias atuais e antigas são misturadas e colocadas no universo do desenho como computador, cartuchos de jogos, filmadora, *Polaroid*. Todos esses elementos, complementam e dão o tom da série, conseguindo fazer com que qualquer faixa etária consiga desfrutar do desenho.



Figura 2: Duelo de Gumball

Fonte: O Incrível Mundo de Gumball

Momento na série onde fazem uma homenagem aos clássicos jogos de luta de fliperama, colocando os personagens principais da série duelando entre si. Imagem pertencente ao episódio doze da segunda temporada, “*As Palavras*”.

No episódio sete da primeira temporada intitulada, *A Busca*. Gumball Darwin e Anaís, vão de noite, até o ferro velho recuperar a boneca de Anaís que estava com Tina Rex. No desenrolar do episódio acontece uma sequência de cenas cheia de referências ao filme *Jurassic Park*. Essa e outras várias referências que se encontram no desenho, além de enriquecer a narrativa exige uma bagagem cultural por parte de quem assiste. Porém em nada interfere na história o desconhecimento das referências.



Figura 3: Tina Rex

Fonte: *Jurassic Park* e *O Incrível Mundo de Gumball*

Outro elemento importantíssimo de *Gumball* é a linguagem que os personagens utilizam, que engloba tanto a linguagem corporal como a falada. A série se utiliza bastante de expressões oriundas de *memes*, que são imagens, vídeos ou pedaços humorísticos propagados de forma rápida pela internet por vários usuários. Muitas das expressões

exageradas utilizadas por vários personagens de *Gumball*, são inspiradas ou literalmente copiadas de *memes* virais da internet, com total cunho humorístico e se conectando ainda mais com seu público que vive imerso nessa realidade.

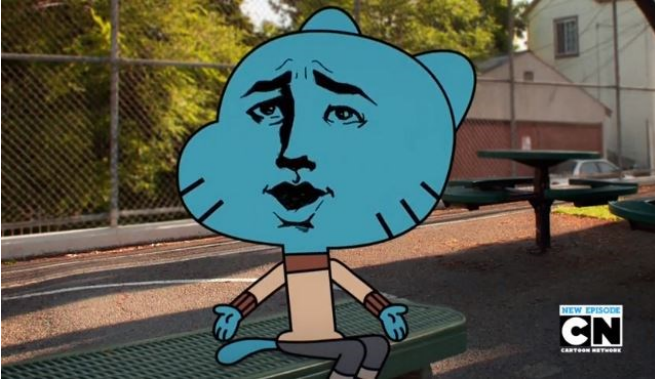


Figura 4: Meme Gumball
Fonte: O Incrível Mundo de Gumball

Recurso muito utilizado pela série, são as piadas de duplo sentido inseridas nas conversas com os personagens. Além dos diálogos existem muitas cenas também com duplo sentido. A compreensão em sua totalidade, em geral, somente é compreendida pelo público mais adulto. No episódio seis da segunda temporada intitulado, “*A Banana*” temos um bom exemplo da utilização do duplo sentido nos diálogos.



Figura 5: Diálogo Banana
Fonte: O Incrível Mundo de Gumball

Vários episódios da série são acompanhados de músicas protagonizadas pelos personagens, muitas das vezes os diálogos são cantados e em outras eles iniciam uma música para desabafar ou expressar uma emoção ou pensamento. Os estilos musicais são bastantes variados indo de hip-hop, rock até músicas mais melódicas; possuem letras elaboradas, algumas tem teor crítico social e comportamental e outras fazem referência e homenagem a músicas já existentes.



Figura 6: De Castigo

Fonte: O Incrível Mundo de Gumball



Figura 7: O Brother, Where Art Thou?

Fonte: O Brother, Where Art Thou?

Comparação da música do episódio vinte e oito da segunda temporada, “*A Lição*”, onde Gumball e Darwin estão de castigo na escola e começam a cantar uma música com batidas marcadas assim como no filme “*O Brother, Where Art Thou?*” onde os prisioneiros cantam enquanto trabalham forçados.

5.1.2 LINGUAGEM VISUAL

O Incrível Mundo de Gumball tem um impacto visual como nenhum outro desenho, fato esse se deve as diferentes técnicas de animação utilizadas dentro do desenho (animação tradicional 2D, *live-action*, CGI e stop-motion). Por esses motivos Gumball sai do padrão de uma estética linear e nos apresenta uma grande salada mista, uma loucura sem noção com personagens em diferentes técnicas se interagindo numa mesma cena com cenários reais, tirados de fotos ou vídeos. Tudo isso torna o desenho incrível, como o próprio título do desenho nos remete.

Para se fazer os cenários da série primeiramente são tiradas várias fotos ou vídeos em alta resolução. Depois a equipe que mexe com montagens de foto, vai juntando e recortando diversas delas, até criar um novo cenário que condiz com o universo e narrativa do episódio. São acrescentados posteriormente elementos em 2D e em 3D. Por último os efeitos especiais, luzes e sombra. Alguns cenários, porém, são modelados totalmente em 3D.

Diversos personagens, entre a primeira e segunda temporada, sofreram, pequenas, porém notáveis mudanças visuais. Gumball, por exemplo, no decorrer das temporadas foi modificando seus olhos de ovais para redondos. Seus dentes que antes tinham uma ponta triangular ,a partir da terceira temporada, ficou arredondado, assim como suas formas também foram ficando mais redondas. Seus bigodes diminuiram de tamanho, sua cor deu uma leve esmaecida, a sombra em seu corpo foi bastante suavizada e seu contorno ficou mais grosso. Basicamente todos os personagens da família Watterson, sofreram essas mudanças para se manterem como uma unidade visual. Além disso todos elemento de seus corpos possuem contornos individuais e suas cabeças e membros dão a impressão de que foram “colados” uns aos outros.

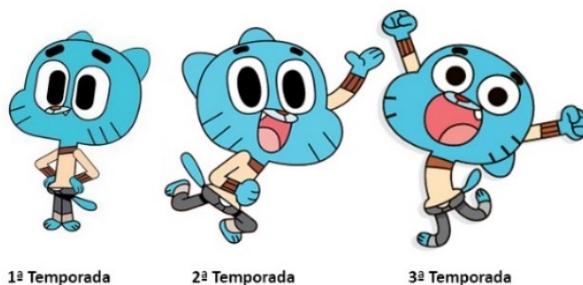


Figura 8: Gumball
Fonte: Elaborada pelo Autor



Figura 9: Darwin
Fonte: Elaborada pelo Autor

Quem sofreu um “rework” em sua aparência foi a personagem Tina Rex. A textura da personagem mudou de um tom esverdeado para marrom, sua cabeça antes era desproporcional com o corpo e basicamente a deixaram mais realista com a aparência de um dinossauro e por isso ficou bem mais amedrontadora.



Figura 10: Dinossauro
Fonte: Elaborada pelo autor

O desenho Gumball, é um “carnaval” de cores e elementos estéticos diferentes, que se complementam e dão certo, conseguindo passar toda a essência maluca que é viver naquele mundo. Atrativo e frenético, nem os personagens principais escapam de mudarem de traço, como visto no primeiro episódio da terceira temporada, *As Crianças*.



Figura 11: Cantando e dançando
Fonte: O Incrível Mundo de Gumball

5.2 ANÁLISE: HORA DE AVENTURA

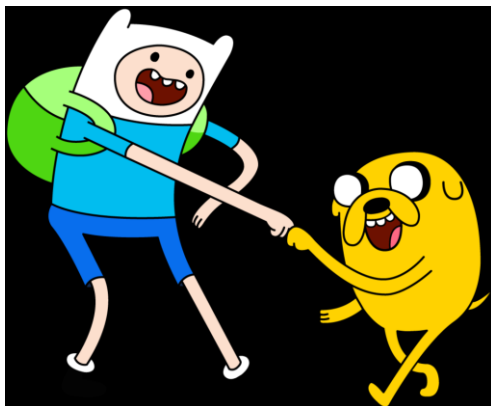


Figura 12: Finn e Jake

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/16395986122343084/> Acessado em 22/10/2016

Hora de Aventura, é uma série de desenho estadunidense exibida pelo canal Cartoon Network e criada pelo cartunista Pendleton Ward. Atualmente tem classificação etária de 12 anos. Teve sua estreia nos Estados Unidos em 5 de abril de 2010 e no Brasil dia 8 de agosto do mesmo ano. Cada episódio tem 11 minutos de duração e atualmente está em sua oitava temporada, com contrato renovado até a nona temporada além de um longa-metragem em produção.

5.2.1 NARRATIVA

Finn é um garoto humano de 12 anos que junto com seu melhor amigo Jake, um cão falante com poderes mágicos de se esticar, encolher e mudar de forma, vivem e exploram a terra de *Ooo* atrás de aventuras e diversões.

O protagonista Finn é um menino corajoso, animado e justo. Tem como objetivo combater o mal e ser o grande herói da terra de *Ooo*, ajudando e protegendo qualquer pessoa ou criatura inocente. Devido a sua ingenuidade, em certos momentos enfrenta conflitos para distinguir o certo do errado. Em sua história Finn é teoricamente o último humano

e foi encontrado ainda criança pelos pais de Jake, que o adotaram. Resumindo Finn é um garoto muito gentil e altruísta que está sempre colocando a segurança dos outros acima da sua e adora colocar-se no meio de situações desafiadores e perigosas pois adora aventuras.

Jake é o melhor amigo do protagonista. Possui uma personalidade descontraída, elétrica, é curioso e tende a não esquentar muito a cabeça. Quando Finn fica triste ou com dúvidas tende a animá-lo e encorajá-lo com músicas, piadas e conselhos, porém estas nem sempre são consistentes. Adora *junk-foods* e jogar vídeo games. Apesar de ter uma personalidade mais madura, se comparado com Finn, é facilmente convencido de fazer coisas irresponsáveis e estúpidas, colocando-o em diversas situações perigosas.

A série animada teve seu início com episódios aparentemente desconexos e divertidos, porém a medida que a série progride começamos a tomar conhecimento de que existe algo muito maior por trás, existe um mundo ali criado com noções de localidades. Por exemplo, se Finn e Jake visitam as Terras do Fogo, este lugar vai aparecer em episódios futuros, pois não foi só um cenário para um episódio que depois será esquecido, aquilo é o mundo deles e todo conteúdo é recorrente. Não só em termos de geografia ou historicamente mas existe ali uma mitologia que envolve a narrativa, que vai sendo mostrada no decorrer das temporadas.

Os personagens da série, Hora de Aventura, não estão ali só para ser o apoio do personagem principal. Eles tem um passado obscuro por de trás, relações com outros personagens, reflexões. Para explorar a história de personagens tão complexos, muitos episódios são focados especialmente nesses personagens contando com detalhes importantes fatos ocorridos e fazendo os telespectadores entenderem os motivos deles serem e agirem de certas maneiras. Faz também com que quem assisti, se conecte e queira saber ainda mais sobre os personagens.

Hora de Aventura nos faz pensar que o desenho se trata de uma clássica história de um menino que quer salvar o mundo ao lado de seu melhor amigo com poderes mágicos, num mundo fantástico com princesas e monstros. Onde o foco da narrativa é o herói salvando a mocinha, num estilo *Popeye*. Pois bem, não é nada disso que ocorre. As princesas não são princesas de estereótipos da Disney, elas não usam vestido e salto alto, elas tem formas e personalidades diversas como a Princesa Cachorro-Quente, Princesa Algodão-Doce, Princesa Trapo e por ai vai. Princesa Jujuba, uma das personagens principais, por exemplo, tem como hobby secreto fazer experimentos científicos e em diversos episódios se mostra competente em resolver seus próprios

problemas sem ajuda de Finn e Jake. Princesa Carçoço tem aparência de um cacho de uva cheia de volumes, ela é auto confiante e se acha linda e charmosa. O desenho é uma constante quebra de padrões de belezas e estereótipos.

A série tem um ritmo de episódios revezado, alguns frenéticos e outros calmos. Possui uma cronologia, e vários personagens reaparecem em episódios futuros. Porém alguns fogem da linha cronológica para explorar e dinamizar as histórias, como o episódio nove da terceira temporada, Fionna e Cake. Nele o Rei Gelado, antagonista da série, conta histórias criadas por ele, onde os personagens principais da série trocam de sexo.

O desenho se passa num cenário pós-apocalíptico, após a chamada Guerra dos Cogumelos, fazendo uma alusão aos formatos das nuvens que se formam após explosões de bombas atômicas. Portanto pode-se concluir que Ooo surgiu logo após uma guerra nuclear. Outra evidência está no episódio da segunda temporada “Você de Verdade” em que muito rapidamente dá para ver o planeta Terra do espaço, e ele possui uma grande parte faltando.



Figura 13: Planeta Terra
Fonte: Hora de Aventura

Também na abertura da série podemos ver elementos inseridos neles que confirmam uma possível guerra como tanques, bombas não detonadas, espadas entre outros.



Figura 14: Pós Apocalíptico

Fonte: Hora de Aventura

Um dos pontos únicos da narrativa, se compararmos com outros desenhos infantis, é a abordagem de passagem de tempo que existe durante as temporadas. Tanto Finn quanto Jake iniciam suas aventuras respectivamente com 12 e 28 anos, porém ao passar dos episódios suas idades vão aumentando sendo que na atual temporada ambos estão respectivamente com 16 e 34 anos, porém suas aparências continuam as mesmas. Os espectadores acompanham todo o processo de amadurecimento e crescimento do personagem principal, que passa pela puberdade e além de salvar a todos, tenta entender o que acontece com seu corpo e o seu redor. Estas pistas são dadas ao público de maneiras indiretas e tênues. Algo perceptível de modo direto é a mudança de sua voz que fica mais grave, característica que faz parte da puberdade em meninos.

No início da série Finn tem uma queda por sua amiga princesa Jujuba, porém seu amor por ela é unilateral e não correspondido. Mais adiante na terceira temporada ele conhece a Princesa de Fogo, por quem logo se apaixona. É válido ressaltar o simbolismo do fogo implícito, que remete ao desejo, paixão e sexualidade. Com um amor recíproco os dois começam a namorar, porém por ter um corpo de fogo, Finn não podia beijar, abraçar e nem toca-la sem que ele não ficasse queimado. Esse contexto faz uma analogia de maneira sutil de quando se está na puberdade e você tem um parceiro e por ser jovem demais e inexperiente não sabe ainda lidar com seus desejos sexuais, intimidade e se sente pressionado e nervoso com contatos físicos.

Hora de Aventura toca em diversos assuntos delicados e polêmicos durante as temporadas. Jake por exemplo namora com Lady Iris, um unicórnio, até então tudo bem, os dois se amam e nada de novo, porém na quarta temporada somos surpreendidos com Lady Iris

contando que está grávida. Tanto para os espectadores quanto para Jake foi uma imensa surpresa, dando a entender que a gravidez não estava nos planos do casal. Os dois continuam namorando e felizes, em nenhum momento se cogita em casamento e assim se segue. Na quinta temporada é mostrado pela primeira vez os filhos de Jake e Lady Iris. Nele Jake passa o episódio inteiro cuidando e educando seus filhos longe de Finn e de aventuras. Durante o episódio seus filhos crescem numa velocidade muito rápida e ao final do episódio já estão na fase adulta. Na última cena, Jake volta para casa de Finn para dar continuidade as suas aventuras. Em episódios futuros, Lady Iris comenta do fato de Jake ser tão presente na vida adulta dos filhos.

Fazendo um contra ponto com a realidade, podemos listar aqui algumas críticas que o desenho aborda: primeiramente o namoro sem barreiras entre um unicórnio e um cão, explora a diversidade e ressalta o tema atual de um amor sem barreiras e preconceitos. Segundo é o fato deles terem tido filhos acidentalmente e continuarem a namorar, sem ter a intenção de se casar. Esse tema é contemporâneo e delicado, sendo a primeira vez apresentado num programa infantil e quebrando tabus sobre questões mais conservadoras de que ao terem filhos, o casal deve se casar. Em terceiro o fato de Jake não ser presente na fase adulta dos filhos, fato que ocorre em casais que tem filhos acidentalmente e geralmente o pai por não querer assumir a responsabilidade, fica ausente na vida da criança ou em parte dela.

Outra narrativa abordada de forma sutil e recentemente confirmada pelos criadores, é o antigo romance de princesa Jujuba e Marceline, personagens secundárias bastante recorrentes no desenho. Abrindo um tópico para a homossexualidade, assunto que praticamente não é falado em desenhos infantis e que vem ganhando bastante espaço nos desenhos atualmente.

Hora de Aventura conta com a presença de várias músicas protagonizadas pelos personagens da série. As músicas geralmente são cantadas em forma de diálogo e as letras tem como tema os sentimentos e emoções reprimidas dos personagens. O ritmo das músicas são em geral calmas e sempre acompanhadas de instrumentos de corda ou batidas eletrônicas.

O desenho possui diversas influências em RPG (*role-playing game*), que são jogos de tabuleiro onde cada jogador pode incorporar personagens e coletivamente ir progredindo numa narrativa imaginária cheia de monstros e tesouros, como *Dungeons and Dragons*. Também tem vários elementos inspirados nas obras de J. R. R. Tolkien, criador

de Senhor do Anéis e grande influenciador da literatura de fantasia, desde falas parecidas até sequências de cenas.

Diversas referências de filmes percorrem o universo narrativo do desenho, como o décimo sétimo episódio da quarta temporada chamado BMO Noir, neste episódio o personagem Beemo tem que achar onde estão as meias do Finn. O episódio inteiro se passa em preto e branco e com uma estética narrativa de filmes policias da década de 40.

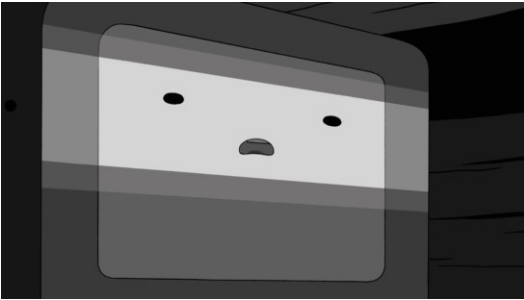


Figura 15: Beemo

Fonte: Hora de Aventura

Para se aproximar mais ainda de seu público os personagens da série falam a “língua das crianças” usando bastante expressões como: maneiro, beleza, irado e entre outros. Algumas outras palavras tem teor mais cômico, por justamente não serem frequentemente faladas, como: traseiro, bum-bum e outros. Além disso eles se utilizam de elementos do cotidiano de crianças como jogar vídeo game, aparelhos eletrônicos, instrumentos musicais e por ai vai.

As expressões faciais e corporais dos personagens são outra marca da série. Sempre quando Finn e Jake estão dançando ou querendo expressar algo com seu corpo, utilizam seus braços e pernas em movimento de onda, é como se seus braços e pernas fossem tentáculos. Além disso eles usam diversas expressões faciais exageradas e cômicas.



Figura 16: Expressão Exagerada
Fonte: Hora de Aventura

5.2.2 LINGUAGEM VISUAL

Hora de Aventura é feito em 2D digital e prima por um lindo trabalho artístico, com seus cenários com muitos detalhes, cores vivas e saturadas. Todos os elementos de seu cenário são contornados por um tom de cor acima da cor daquele elemento. Nos cenários utilizam bastante jogo de luz e sombra, para dar profundidade.

Ao contrário dos cenários, os personagens da série são simples e sem grandes detalhes, normalmente possuem até 3 cores principais e tons acima e abaixo complementam. O que os tornam carismáticos não são somente suas aparências mas sim suas personalidades que são muito bem exploradas.

Jake, o melhor amigo de Finn, sofreu algumas mudanças visuais durante as temporadas. Ele ficou mais redondo, a parte do nariz foi diminuída e a cor branca de seus olhos preenche agora um maior espaço, deixando-o mais redondo.



Figura 17: Jake comparação

5.3 CONCLUSÃO DA ANÁLISE

De acordo com as análises é possível perceber que o Cartoon Network tem procurado por desenhos que se comunicam não somente com seu público alvo, mas também com um público jovem e adulto, trazendo em suas narrativas diversos elementos com referências e nostalgias, além de piadas e situações que o público infantil teoricamente não consegue compreender. Tudo é feito com parcimônia, sem atrapalhar o andamento dos episódios.

O Cartoon Network procura por desenhos que refletem seu perfil, desenhos engraçados com aventura e sem noção, desenhos que divirtam mas que ao mesmo tempo tenham um apelo global, fazendo com que todas as crianças consigam se sentir parte daquele universo e se identifiquem. Por isso os desenhos do Cartoon investem em falar a mesma língua das crianças, utilizando muitos elementos do seu dia-a-dia como: internet, jogos, *memes*. Além disso, os próprios diálogos dos personagens possuem expressões e gírias que as crianças utilizam comumente. As expressões faciais exageradas e cômicas dos personagens é uma outra característica bastante utilizada por ambas as séries.

Os episódios dos desenhos são desconexos e não dão inicialmente nenhum enfoque em origens dos personagens ou de seu

universo, é como se fossemos jogados no meio de suas aventuras. As explicações, quando ocorrem, são feitas no decorrer das temporadas sendo por *flashbacks* (técnica narrativa que mostra acontecimentos anteriores) ou por explicações vindas de outros personagens.

Os personagens principais dos desenhos do Cartoon Network são masculinos e geralmente são uma dupla. Muitas vezes o personagem principal em si não possui nenhum poder mágico, o que é uma maneira sutil de dizer que qualquer um pode ser um herói, qualquer criança poderia ser aquele personagem. Assuntos delicados atuais também tem feito parte de suas narrativas.

Em termos estéticos, os personagens principais de ambas as séries analisadas tem traços simples (formas geométricas) e suas pontas arredondadas, dando um ar “fofo” fazendo com que tenham um apelo maior com o seu público.

De forma resumida e para uma melhor visualização, será elencado os elementos que devem ser inclusos no projeto.

- Personagens principais masculinos
- Traços simples e geométricos
- Episódios desconexos
- Gênero de comédia e aventura
- Narrativa que contenha elementos que façam parte do universo do público alvo

Com esses itens definidos pode se então dar início ao processo de criação da bíblia de produção focada para o canal Cartoon Network.

6. FATIAS DO ESPAÇO: BÍBLIA DE PRODUÇÃO

Neste capítulo é apresentado o projeto realizado em concordância com a metodologia e unida com o perfil de desenhos buscado pelo canal Cartoon Network. O capítulo é dividido em subcapítulos onde se fala um sobre a série criada, seu argumento, sinopses de possíveis episódios que unidos formam a bíblia de produção de uma série animada.

6.1 APRESENTAÇÃO

Fatias do Espaço é uma série de animação 2D desenvolvida pela autora deste trabalho para o canal de TV Cartoon Network e tem como público alvo crianças de 6 a 12 anos. Cada episódio tem duração de 11 minutos e sua primeira temporada conta com um total de 26 episódios. Seu gênero é comédia e aventura.

A história gira em torno de Leo e Limbo dois grandes amigos que trabalham como entregadores espaciais de pizza na Pizzaria Delivery: Na Cratera, comandada pela Chef Yami. Para conseguirem realizar as entregas com sucesso, os dois terão que viajar pelo espaço e em diferentes planetas enfrentando seres e situações bizarras, seja debaixo d'água, dentro de um vulcão ou combatendo uma gangue de unicórnios ninjas intergalácticos, tudo isso sem poder deixar a pizza cair ou esfriar.

Logline da série (frase curta que resume o desenho):

Os melhores amigos, Leo e Limbo, tem a missão de entregar as deliciosas pizzas da Chef Yami em qualquer lugar do espaço, para isso enfrentarão vários tipos de desafios sem poder deixa-las cair ou esfriarem.

Frase de Chamada da série:

A pizza chega sã e salva, nossos heróis nem sempre.

6.2 CONCEITO GERAL

Fatias do Espaço é uma série de animação para TV que foi idealizada conforme os moldes atuais de desenhos que ocupam a grade de programação do canal Cartoon Network, por isso seus episódios são completamente desconexos entre si, dessa maneira qualquer espectador pode acompanhar e compreender o capítulo sem ter um conhecimento prévio da história, já que as narrativas são isoladas.

Cada episódio se inicia com a dupla dentro de sua nave fazendo algo de seu cotidiano, seja jogar videogames, ouvir música, ler livro, dormir e entre outros. Em um dado momento um alarme de dentro da nave começa a buzinar e alertar aos dois protagonistas que existe uma

entrega a ser feita. Durante a entrega da pizza os dois passam por diversas aventuras até conseguirem efetivamente chegar ao destino.

Em resumo os episódios seguem uma estrutura padrão descritas a seguir:

- 1º - receber o pedido
- 2º - ir ao destino da entrega
- 3º - passam por aventuras/adversidades
- 4º - entregam a pizza/desfecho

Fatias do Espaço tem como proposta ser uma série divertida que consiga levar ao público-alvo diversos mundos fantásticos e encher os olhos e a imaginação de quem vê. Para isso acontecer a história se alia no fato da narrativa se passar numa ambientação espacial, pois o espaço apesar de ser algo que exista de fato, pouco se sabe ao certo sobre ele, o mistério abre portas a personagens e mundos surreis e inusitados que predem a atenção das crianças e adolescentes ao ponto da suspensão de julgamentos plausíveis, possibilitando uma imersão e aceitação total da narrativa, por mais absurdas que sejam.

Apesar de ser uma série com o intuito de entreter de forma divertida, ela se propõe também a mostrar valores como amor, afeto, amizade, respeito e solidariedade. Esses vínculos e elementos são retratados no decorrer dos episódios e em vários momentos de interação entre os personagens principais e deles com o meio. Deixar de lado o orgulho para ajudar, a descoberta de medos e de como lidar com eles, são assuntos que sutilmente são abordados e cria uma conexão envolvente com a audiência.

Os personagens principais da série utilizam várias gírias e modos de expressão que as crianças utilizam em seu dia-a-dia, além disso seus gostos e atividades também condizem com seus universos, como jogar videogames, internet, comer hambúrguer, pizza entre outros. Este tipo de abordagem quebra barreiras e constrói um vínculo com o público-alvo que consegue se identificar e se ver como os personagens.

A diversidade de cores, formas e personalidades que o vasto mundo da série oferece alia-se com o atual momento em que cada vez mais se preocupa com questões sociais e de representatividade. Todos os personagens são diferentes, possuem suas limitações e personalidades distintas e todos se acolhem e convivem em harmonia nesse imenso universo. Essas questões podem ser, mesmo que de forma inconscientemente, levados para o mundo real das crianças e

adolescentes que assistem, incentivando o respeito e a aceitação das diferenças.

6.3 ARGUMENTO

A primeira temporada de *Fatias do Espaço* visa apresentar os personagens principais, a dinâmica entre eles, suas personalidades e convida o público a conhecer um pouco do que o universo onde eles vivem pode oferecer em termos de aventuras, cenários, seres e monstros.

Por ser um universo vasto e que não possui limites (sempre podem haver mais planetas ou lugares a serem explorados), ela abre caminho para uma possível segunda temporada. Além disso os mesmos planetas que foram apresentados em episódios da primeira temporada podem retornar na segunda, conseguindo fazer ligações na história e aprofundando melhor algumas narrativas ou personagens secundários que tenham conquistado o gosto do público.

Apesar da série possuir uma estrutura padrão para os episódios, nada impede que por questões de diversificação da narrativa e para aprofundar melhor os personagens, hajam mudanças em alguns episódios como exemplo, podem haver episódios de flashback sobre o passado dos protagonistas, episódio que eles tiram um dia de folga, no geral episódios onde outras coisas além da dinâmica padrão da entrega aconteça.

Fatias do Espaço é um desenho divertido que transmite um potencial mercadológico que vai além da animação, tais como: mercado de jogos eletrônicos, brinquedos, vestuário e outros.

6.4 PERSONAGENS PRINCIPAIS

LEO:

Leo é um jovem que trabalha como entregador de pizza no delivery Na Cratera. Paciente, otimista e gentil, Leo procura sempre ajudar e dar o seu melhor em qualquer tarefa ou aventura que surge. Leo tem um senso de justiça muito forte e sempre se impõe quando algo errado ou que lhe desagrade acontece.

Seus passatempos favoritos são: jogar videogame, dançar e cantar. Leo ama um karaokê, mas sejamos sinceros, ele não canta assim tão bem. Além disso Leo é um amante de comidas, principalmente quando nelas envolve queijo, bacon ou chocolate. As pizzas da Chef Yami são de longe as mais deliciosas que já comeu e Leo acredita que com sua ajuda, ela irá conseguir ser conhecida em todas as galáxias, em troca os dois ganham, de vez em quando, pizzas só para eles.

Apesar de conviver há um bom tempo na nave, Leo não sabe mexer em quase nada do painel de comando, além de que frequentemente ele passa mal quando Limbo faz manobras bruscas ou tem de usar o modo supersônico. Em todas as entregas Leo leva consigo sua mochila térmica onde coloca as pizzas.

Leo, tem um carinho muito grande por seu amigo de infância, Limbo, mesmo que de vez em quando ele o irrite. Contudo somente uma coisa lhe tira do sério mais do que seu amigo: meias molhadas nos pés.

MODEL SHEET:

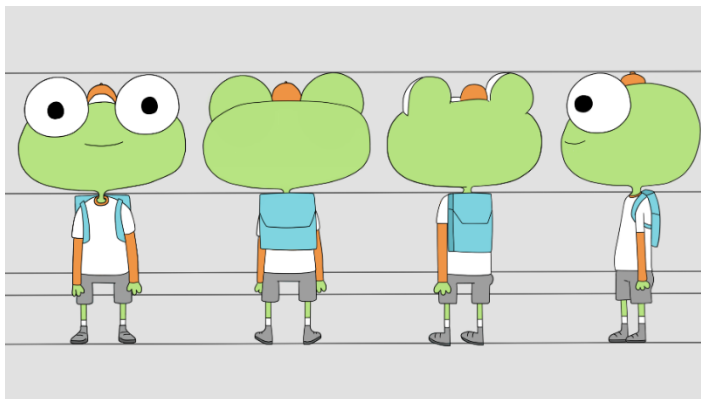


Figura 18: Leo Model Sheet

Fonte: Autor

EXPRESSÕES DO PERSONAGEM:

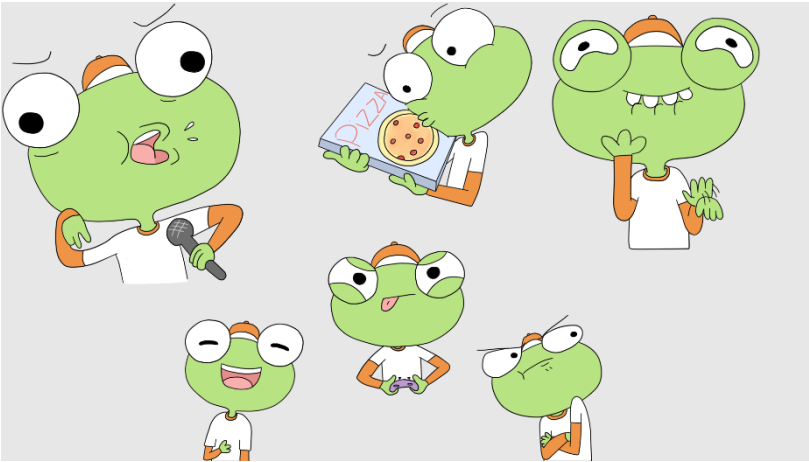


Figura 19: Expressões Leo

Fonte: Autor

LIMBO:

Limbo é uma raposa nada convencional que trabalha como entregador de pizza no delivery Na Cratera. Ele é o piloto oficial da nave Bilu e melhor amigo de Leo.

Sabe a frase “Perde o amigo mas não perde a piada?”, prazer esse é o Limbo. Ele faz de tudo para se divertir e poder implicar com as pessoas de quem gosta. Com seu jeito irônico, malicioso e astuto ele consegue muitas vezes fazer com que os dois saiam de certas enrascadas, mas muita das vezes é esse seu jeito que os colocam nelas. Apesar disso tudo, Limbo tem um grande coração e abre mão de qualquer coisa para ajudar e deixar feliz aqueles que ama.

Seus passatempos prediletos são: tirar sarro de Leo, videogames e comer muita pizza. Para ele muito mais difícil do que enfrentar qualquer monstro intergaláctico que solta raios pulverizadores, é resistir à tentação de beliscar um pedaço de sua comida favorita durante as entregas. O seu amor por pizza é tão grande que segundo ele sua primeira palavra quando nasceu foi pizza.

MODEL SHEET:

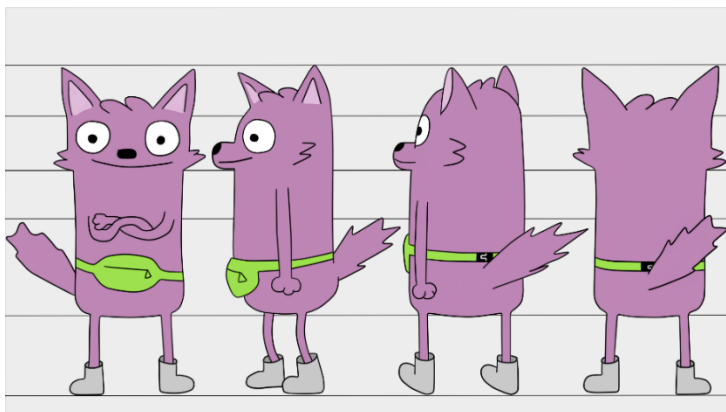


Figura 20: Limbo Model Sheet
Fonte: Autor

EXPRESSÕES DO PERSONAGEM:

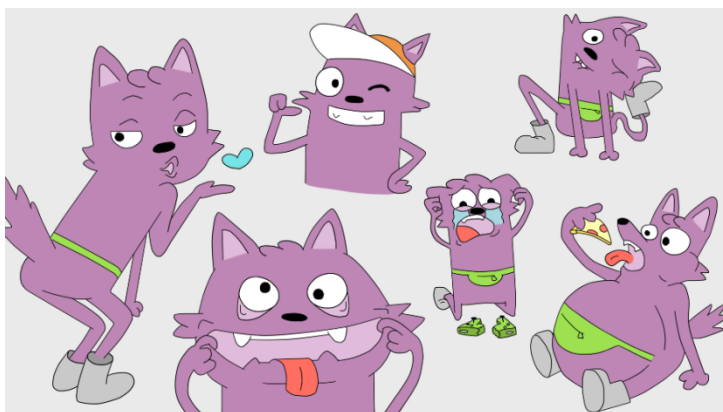


Figura 21: Limbo Expressões
Fonte: Autor

CHEF YAMI:

Chef Yami é um alien rosa de origem e idade desconhecida. Em uma de suas viagens pelo espaço, em busca de um lugar para fixar sua cozinha e começar sua carreira, Yami acaba sofrendo uma turbulência, devido a uma chuva de meteoros. Um dos meteoros acaba se chocando com sua nave e desde então ela fica presa. Apesar das diversas tentativas de desprende-la, nada surte efeito. Sem muitas opções, ela resolve então começar sua pizzaria ali mesmo e assim surge a Pizzaria Delivery - Na Cratera.

Graças aos seus quatro longos e ágeis braços, ela consegue dar conta do recado, mesmo trabalhando sozinha. Yami tem uma paixão imensa pela culinária e faz tudo com muito amor e dedicação. Seu maior sonho é que sua pizzaria seja eleita a melhor de todo o universo. Para isso se tornar possível, ela conta com as habilidades de Leo e Limbo em levar, pelo espaço, os sabores de suas pizzas.

Apesar de aparentar muitas vezes estar de mal humor, Yami é muito amável e nutre uma relação secreta de amor com músicas que a fazem dançar. Ela odeia uma bancada desorganizada e que a atrapalhem enquanto está concentrada trabalhando.

MODEL SHEET:

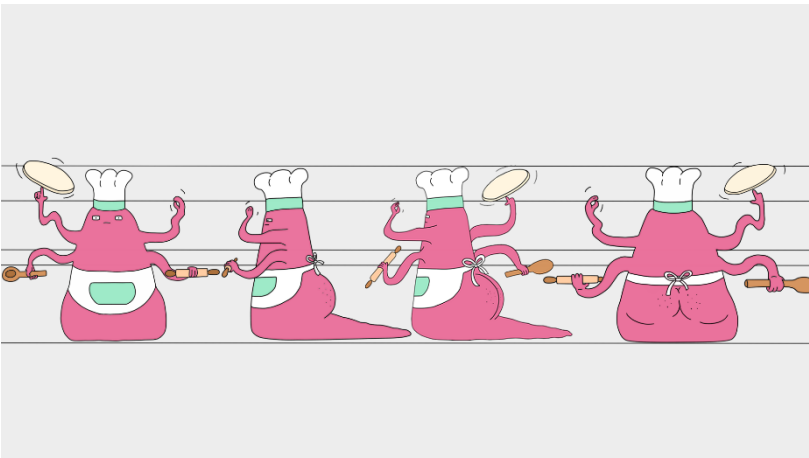


Figura 22: Chef Yami model sheet
Fonte: Autor

EXPRESSÕES DO PERSONAGEM:



Figura 23: Chef Yami Expressões
Fonte: Autor

6.5 PRINCIPAIS ELEMENTOS E CENÁRIOS

NAVE BILU:

Mais que uma nave, Bilu, é a casa de Leo e Limbo. É aqui onde eles fazem algumas das coisas de que mais gostam, quando não estão em aventuras: comer, jogar e dormir. Juntos, numa crise de rebeldia e identidade, eles resolveram reformá-la e adicionar certos elementos com utilidade questionável. Com ela, viajam por diversos lugares do espaço para entregar as deliciosas pizzas da Chef Yami.

A nave possui três andares. No primeiro fica a cabine de comando, sala, cozinha e banheiro. No segundo andar se encontra o quarto de Leo e Limbo e uma porta que leva ao terraço. No terceiro andar fica o terraço improvisado, nele a dupla passa o tempo para descansar, refletir e apreciar a paisagem.

Para alertar a dupla, Leo e Limbo, de que há entregas para serem feitas, a nave conta com sirenas internas que buzina e a TV da sala automaticamente avisa junto com uma mensagem.

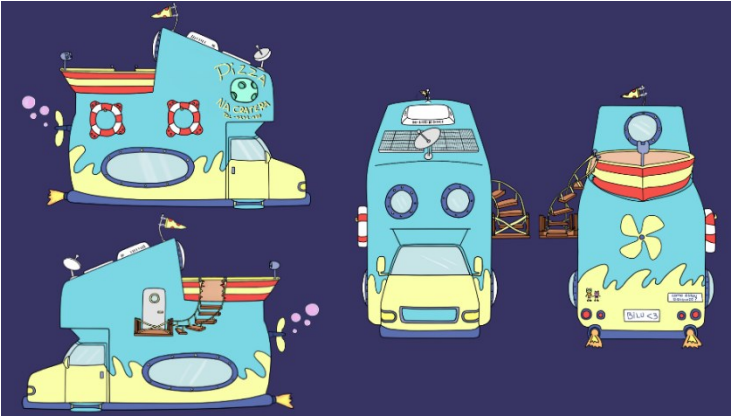


Figura 24: Nave Bilu model sheet

Fonte: Autor

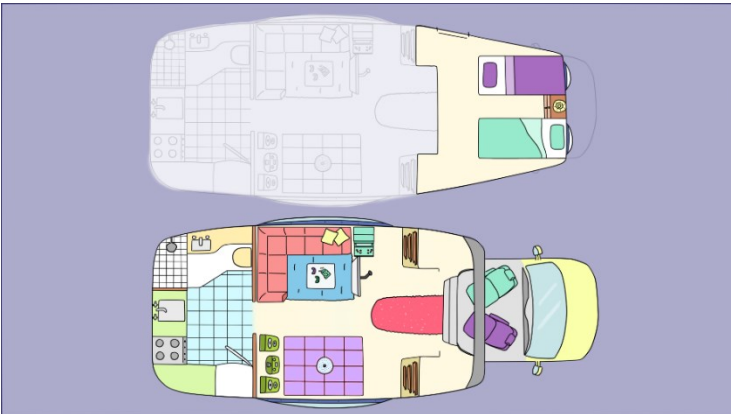


Figura 25: Nave Bilu Interior

Fonte: Autor

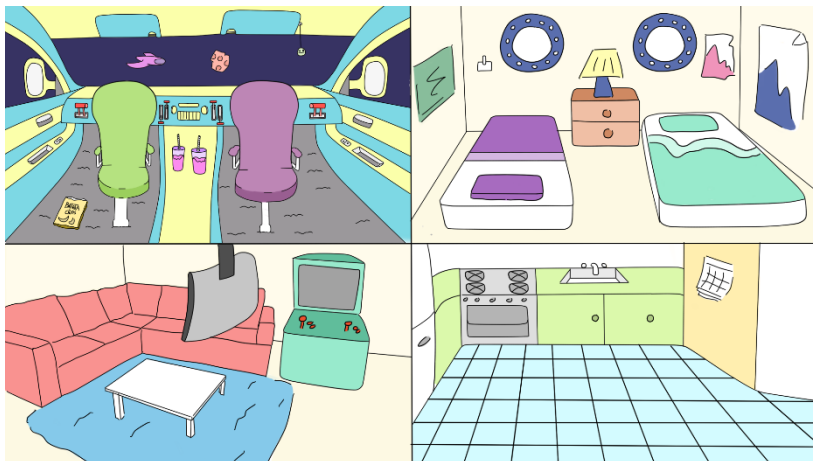


Figura 26: Cômodos Cenários
Fonte: Autor

De cima para baixo e da esquerda para direita: sala de comando da nave, quarto de Leo e Limbo, sala de estar e a cozinha.

PIZZARIA DELIVERY - NA CRATERA:

É aqui onde são feitas as pizzas mais gostosas das galáxias. Encravada num meteoro, a pizzaria na realidade é a própria nave da Chef Yami. Diante das dificuldades que lhe ocorreram, Yami, teve que dar uma improvisada e transformou os compartimentos internos da nave numa cozinha.

A pizzaria é toda equipada com forno a lenha, pia, um balcão grande, câmara de segurança e antena parabólica. Quando Yami tem de entregar as pizzas para Leo e Limbo uma parte da cúpula de vidro se abre. Há quem diga que a parte da nave que está dentro do meteoro esconde alguns segredos, mas são só boatos.



Figura 27: Pizzaria Na Cratera

Fonte: Autor

CENÁRIOS COM PERSONAGENS INSERIDOS:

Dentro da Nave:



Figura 28: Leo na nave

Fonte: Autor

Sala de Estar:

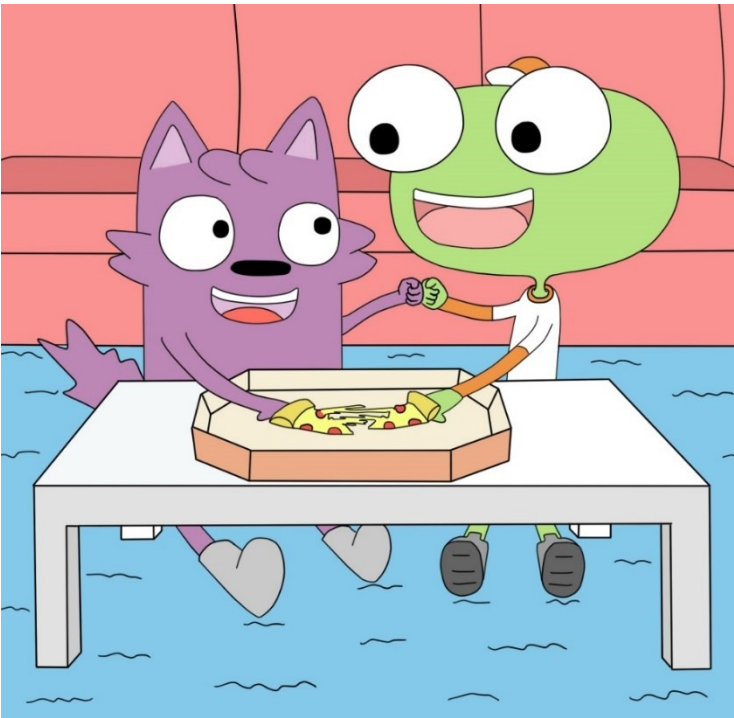


Figura 29: Comendo Pizza

Fonte: Autor

Cozinha do Na Cratera:



Figura 30: Cozinha Na Cratera
Fonte: Autor

Taverna do Episódio Piloto:



Figura 31: Taverna

Fonte: Autor

Cenário de Episódio:



Figura 32: Entrega de Pizza
Fonte: Autor

7. MEMÓRIA DO PROCESSO DE CRIAÇÃO

O Cartoon Network tem um estilo próprio de desenhos em sua programação que, como visto anteriormente nas análises, tende a se comunicar bastante com seu público, inserindo elementos que fazem parte de seu cotidiano aliado com o fantástico e histórias sem noções e divertidas. Junto a esses elementos que servem como guia para a estruturação da ideia é preciso estar a par dos desenhos que já foram e estão sendo exibidos pelo canal, assim é possível criar algo inovador e que chame a atenção de quem for avaliar o projeto.

Com base nessas informações, a primeira ideia de ambientação da narrativa foi no espaço. O espaço, por ser algo inexplorado e que pouco sabemos sobre, nos dá a possibilidade de fantasiar e criar diferentes universos e personagens com características distintas e inusitadas. O universo de histórias fantásticas, que fogem da realidade, prendem a atenção das crianças e adolescentes ao ponto da suspensão de julgamentos plausíveis, possibilitando uma imersão e aceitação total da narrativa, por mais absurdas que sejam.

Tendo isso definido, o segundo passo foi estabelecer qual será o mote do desenho, qual será a ideia central pela qual os episódios irão ser guiados. Seria a história sobre heróis espaciais que combatem forças do mal? Seria sobre caçadores de tesouros espaciais? Como já comentamos, o Cartoon Network tem bastante interesse por desenhos com temas de comédia e aventura, tendo isso em mente foi necessário a criação de uma história que fosse divertida, acessível, fácil de acompanhar e que a narrativa pudesse trazer aventuras. Tentando aliar esses fatores com uma história original que se comunique e cativa o público-alvo, foi concebida a ideia central do desenho: uma dupla de amigos tem a missão de entregar pizzas em diversos planetas, passando por situações inesperadas (delivery espacial).

A ideia desenvolvida consegue ter um forte apelo com o público-alvo que, em sua grande maioria, consome pizza em seu dia-a-dia. Além disso a pizza tem se tornado, por meio da internet (veículo bastante utilizado pelas crianças hoje em dia), um ícone popular que hoje estampa roupas e são disseminadas em diversas ilustrações e imagens com teor cômico em vários sites. O fato de que a pizza é um elemento conhecido pelo mundo inteiro também permite, em termos futuros, uma possível internacionalização da série.

Com a ideia inicial já concebida, começam a surgir perguntas como: Do que eles gostam? Onde moram? Como seria a dinâmica entre

os dois? E entre outras. Tentando responde-las de modo que ficasse coerente com a narrativa proposta, foi assim sendo lapidado aos poucos o universo e os personagens.

A primeira concepção da dupla principal, em termos de personalidade, era de que um fosse gentil e alegre enquanto seu amigo tivesse características mais agitadas e fosse brincalhão. Na parte estética os dois tinham que ter traços simples, de tal forma que fosse fácil sua reprodução por terceiros (principalmente por crianças), cores chamativas e visual carismático que conseguisse gerar uma empatia e ser facilmente decodificados pelo público. Tendo essas informações como guia, iniciou-se então os primeiros esboços.

Leo foi o primeiro a receber rabiscos. Como ele é um jovem entregador de pizzas, para sua vestimenta foi idealizado um boné (peça bastante vinculada a entregadores de pizza, principalmente no conceito americano) e roupas simples (calça, tênis e uma camiseta).

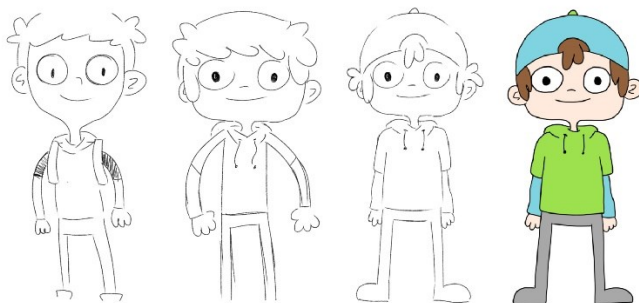


Figura 33: Leo Concept 1

Fonte: Autor

Limbo foi o seguinte. Seu design escolhido foi o que mais conseguiu passar a ideia de sua personalidade, pois por mais que o personagem tenha que ser carismático visualmente ele precisava transparecer que era sarcástico e astuto. A própria escolha dele ser uma raposa faz ligação com essas características, por ser um animal considerado esperto e ligeiro.

Ele é um personagem antropomórfico, que é um recurso de atribuir características humanas para animais, objetos e outros, bastante utilizado na animação e que possui bastante apelo com o público infantil, por serem atrativos, divertidos e graciosos. Esta decisão foi feita

pelo fato de que se trata de uma narrativa surreal, onde qualquer animal, objeto e seres podem ganhar vida e porque, como já citado acima, o público infantil tem bastante afeição com bichos.

Em seu corpo Limbo usa uma bota e uma pochete. No caso da pochete, foi um elemento incorporado no personagem por questões cômicas (já que poucas pessoas comumente as usam). Suas cores foram escolhidas de modo que conseguisse contrastar com as de Leo e que fossem chamativas.

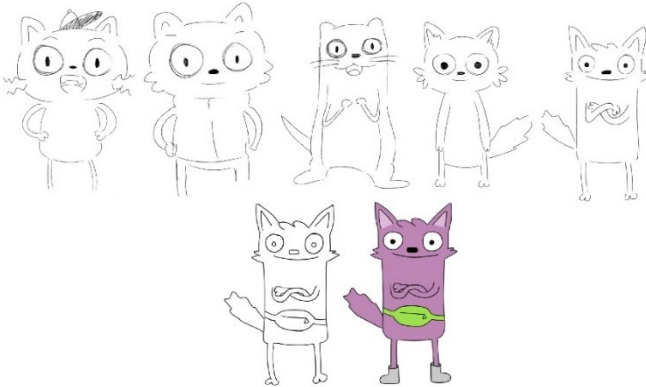


Figura 34: Limbo Concept
Fonte: Autor

Como visto acima, nos primeiros esboços de Leo o mesmo tinha aparência humana. Porém em muito se aproximava com a dinâmica de alguns desenhos presentes no canal Cartoon Network (um menino acompanhado de seu amigo animal). Além disso por se tratar de uma história que se passa no espaço, ter um personagem com características humanas (terráqueas) poderia abrir uma discussão sobre a existência do Sistema Solar dentro da história, questões essas não relevantes na narrativa. Por estas razões acabou se alterando o design final de Leo, o que resultou numa maior autenticidade e singularidade ao projeto. As cores escolhidas do personagem foram pensadas para contrastar com as de Limbo.

A escolha da aparência do personagem assemelhar-se a de um sapo, ocorreu devido a uma referência da autora com um jogo espacial de 1993 chamado StarFox para a plataforma Super Nintendo. Nele o personagem principal é uma raposa e um de seus companheiros de nave é um sapo. Visto que Limbo já havia sido finalizado como uma raposa,

acabou-se portanto, de uma maneira discreta, inserindo-se essa referência.

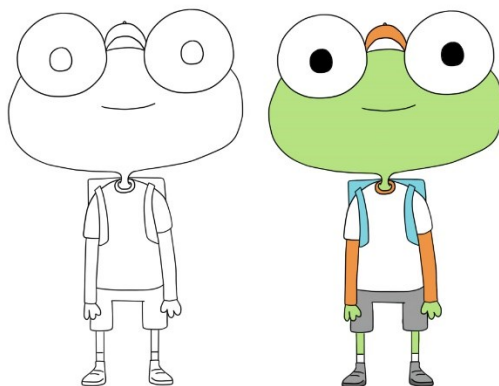


Figura 35: Leo concept 2
Fonte: Autor

A Chef Yami foi uma personagem que sua característica física de ter quatro braços já havia sido conceituada, por ser uma boa maneira, visualmente falando, de justificar o fato dela conseguir trabalhar sozinha. O vestuário conta com elementos de uma grande chef: chapéu e avental.

Após a conclusão da estética dos personagens, iniciou-se o processo de seleção dos nomes da nave e dos personagens. Chef Yami teve seu nome inspirado na sonoridade da palavra inglesa, *yummy*, ela é comumente usada para expressar satisfação quando uma comida é muito deliciosa. Limbo é uma palavra da língua portuguesa com mais de um significado, contudo para melhor atribuir o sentido da palavra ao contexto da narrativa da série, escolheu-se o seu significado no âmbito da astronomia: circunferência ou contorno situado na região externa de um astro. O nome Leo foi selecionado por ter uma boa sonoridade com o nome Limbo e por ser fácil de falar. A nave Bilu assim foi nominada em referência a um suposto caso que ocorreu no Brasil de aparição de um extraterrestre.

Quando a concepção da pizzeria Na Cratera estava pra surgir, a *backstory* da personagem Yami já havia sido criada, o que auxiliou na

produção mais rápida da mesma. O formato da nave foi feito de uma forma que conseguisse fazer sentido com a narrativa criada e suas cores foram escolhidas para contrastar com o fundo do espaço, o meteoro e a Chef Yami.

A ideia por de trás da nave dos protagonistas, era de criar uma nave baseada nos *motorhomes*, que são veículos que de um modo otimizado possuem cômodos de uma casa em seu interior, vulgarmente falando são casas que andam. E justamente era essa a mesma ideia da nave Bilu: uma casa motorizada que percorre o espaço. Contudo não pode ser uma nave qualquer, ela tem que ter a cara dos protagonistas. A todo momento em que se faz um material para um público é importante sempre pensar como se fossem eles. O quarto de uma criança reflete quem ele é, as coisas de que gosta, é a sua identidade. Da mesma forma com a nave de Leo e Limbo que é a casa em que vivem e montaram juntos. Por isso o design, tanto externo quanto interno, foi feito de maneira que transpareça quem eles são a todo momento. Além da inspiração com os *motorhomes* elementos externos da nave tem referência a barcos, como exemplo as janelas côncavas e a pintura que remete a ondas.



Figura 36: Motorhome

Fonte:<http://carolinaguidi.com.br/wpcontent/uploads/2017/02/motorhome-4.jpg>
(Acessado em: 07/03/2017)

Com os elementos, personagens e a narrativa já concebidas e amadurecidas, o próximo passo era fazer o roteiro de um episódio piloto. A ideia foi se formando aos poucos e muitos elementos da narrativa foram sendo modificadas no decorrer, mas sempre condizente com a estrutura dos episódios e personalidades dos personagens. O elementos humorísticos, aventura também

O desenvolvimento da parte estética deste projeto foi realizado nos programas Adobe Photoshop CS6 e Paint Tool Sai, o roteiro no Microsoft Word e o storyboard, foi elaborado no programa Toon Boom Storyboard Pro 5.5.

A série foi projetada para o perfil do canal Cartoon Network, assim sendo, elementos como duração de tempo da série, quantidade de episódios na temporada, dinâmica dos episódios, escolha do traço e estética e da narrativa foram guiados pelo estilo do canal e sempre indo de acordo com as conclusões feitas no capítulo 5.3.

8. CONCLUSÃO

Através da análise e estudo sobre o canal do Cartoon Network em conjunto com a metodologia, foi possível a criação da bíblia de produção e alcançar o objetivo geral deste PCC.

Todo o projeto foi feito somente por uma pessoa, a autora, o que sobrecarregou bastante pois é um trabalho árduo e que se deve bastante dedicação com pesquisa de referências, vários sketches ao construir os personagens, pesquisa de cores e entre muitos outros. O ideal é que a bíblia de produção seja feita por um grupo de pessoas que conciliem a parte visual (cenários e personagens), roteiro e storyboard. Dessa forma o projeto conseguirá ter maior variedade de opções na parte de criação, com opiniões diversas contribuindo para um projeto original.

Duas contribuições desta pesquisa podem ser destacadas. Primeiramente, o esclarecimento das etapas do desenvolvimento de uma bíblia de produção e o entendimento do que venha a ser e da sua importância para se ingressar no mercado de animação. Além disso, compreender em como criar uma bíblia tendo enfoque para um cliente específico; quais são os devidos caminhos a se seguir e as informações que devem ser obtidas para aumentar as chances de seu projeto ser aprovado pelo canal escolhido.

Em segundo lugar, a análise em cima do Cartoon Network, onde podemos compreender o posicionamento do canal, seu perfil e seus investimentos no cenário nacional. Na análise livre feita das séries, podemos perceber como se encontram as narrativas atuais, dinâmica dos episódios e como os desenhos tem mudado juntamente com seu público e incorporado elementos de seus universos. Adicionalmente, pode-se servir como um parâmetro de comparação para futuros trabalhos, onde

os desenhos do Cartoon Network possam ter propostas e dinâmicas diferentes das atualmente apresentadas.

Espera-se portanto, que este projeto traga sua contribuição em auxiliar e orientar trabalhos futuros na área de animação.

9. APÊNDICE

9.1 SINOPSE TÉCNICA DOS CINCO PRIMEIROS CAPÍTULOS

Episódio 1:

Leo e Limbo estão na sala competindo entre si em um videogame de luta. Limbo ao perceber que vai perder o jogo acaba trapaceando o amigo para vencer. Logo após o jogo terminar um pedido de entrega chega até a nave. A dupla se encontra com Chef Yami e recebem a pizza. A entrega é numa taverna no planeta BrutaMonstro, onde somente seres musculosos e mal encarados parecem que habitam por lá. Ao chegar na taverna Leo é intimado a duelar com o líder, chamado Cascudo, do lugar. Mesmo sem entender o que estava acontecendo, ele se vê obrigado a aceitar. Após dois duelos tensos, chega enfim o último turno. A fim de ganhar, Cascudo libera um poder mágico que transforma a ponta de sua barba em dedos e com isso ele consegue abrir uma grande vantagem. Vendo o desespero de seu amigo, Limbo se vê contra a parede e resolve revelar o macete que ele utiliza para ganhar. Leo consegue vencer com a dica do amigo e justamente nesse momento a dona da pizza aparece abrindo a porta da taverna. Uma velhinha com uma bola de cristal em sua cabeça e óculos grandes. Cascudo percebe que houve um mal-entendido ao ter interpretado errado, ele havia pensado que sua avó havia feito uma previsão sobre um jovem que iria tomar o seu lugar, porém na realidade Clara, sua vó, só estava avisando que um jovem iria surgir para entregar sua pizza. Após a confusão Leo e Limbo são ovacionados pela vitória e voltam em direção a nave para mais outra aventura.

Episódio 2:

A dupla está prestes a entregar a pizza e de repente o tempo volta desde o momento que eles entraram no planeta. Por acharem que estavam alucinando os dois fingem que nada aconteceu e retornam ao destino da entrega, mais uma vez quando Leo tira da mochila a pizza eles reaparecem no momento que chegaram no planeta. Dessa vez os dois concordam que algo de estranho está acontecendo e vão investigar. É quando descobrem que existe no topo de uma colina uma torre de sino com um relógio. Após passar por várias adversidades eles finalmente chegam e acabam descobrindo que uma família de seres desconhecidos moram ali por perto. Seus filhos travessos enfeitiçaram o relógio para que nunca passasse do horário do pôr do Sol. Assim eles podiam brincar o tempo inteiro e não precisariam dormir. Limbo consegue convence-los a desenfeitiçar o relógio e concluir assim a entrega.

Episódio 3:

Leo e Limbo precisam entregar a encomenda em um grande labirinto com paredes imensas, repleto de armadilhas. Após diversas tentativas e erros de encontrar o caminho certo eles finalmente conseguem chegar no centro do labirinto, nesse momento os dois estavam exaustos e quase sem forças. Ao fundo uma árvore com um casulo gigante suspenso em seus galhos. De dentro do casulo uma voz pede que coloquem a pizza em uma fenda que ali havia. Com cuidado os dois assim o fazem. Após ingerir de forma estranha a pizza o grande casulo toma a forma de uma borboleta, que agradece aos dois por terem o libertado. Olhando para o céu a borboleta voa e desaparece enquanto nossos heróis olham um para o outro e se indagam: Como é que a gente faz para sair daqui?

Episódio 4:

A entrega dessa vez é num planeta coberto por água, Leo e Limbo vestem suas roupas aquáticas e saem a procura do misterioso destinatário, que ao invés de um nome parece ter escrito uma espécie de frase de adivinha: “Estou aqui dentro”. Após muito procurar e Limbo quase ter tido problemas de falta de ar por ter quebrado sua proteção de vidro. Os dois encontram com uma imensa serpente marinha assustadora que consegue engoli-los. Desesperados dentro do monstro eles começam a ouvir barulhos de pessoas falando e risos, até descobrirem que um

civilização morava ali dentro e eram justamente eles que haviam pedido pela pizza.

Episódio 5:

Após uma entrega cansativa, Leo e Limbo param para descansar em uma lanchonete dentro do planeta. A lanchonete é toda com temática do fundo do mar e com vários aquários em volta. Ao fundo uma competição de karaokê acontecia. Limbo, tenso, tenta disfarçar para que Leo não veja o karaokê (pois ele sabe que o amigo não canta nada bem). Em um dado momento um ser flamejante que havia tirado nota baixa no karaokê fica irritado e acaba se descontrolando, incendiando a lanchonete levando todos do lugar ao desespero. Limbo percebendo a situação incentiva o amigo a cantar no karaokê, sem entender Leo confia e começa a cantar. Limbo incentivava o amigo a cantar cada vez mais alto até que em um certo momento os vidros que suportavam os aquários internos da lanchonete quebraram conseguindo assim contar o fogo e acalmar o ser flamejante. Todos da lanchonete festejaram fazendo com que Leo acreditasse que havia ido bem na performance.

9.2 ROTEIRO DO EPISÓDIO PILOTO

FATIAS DO ESPAÇO

EPISÓDIO PILOTO

"BrutaMonstro"

Um roteiro de
Camila Granado Guedes de Assis

FADE IN:

EXT. ESPAÇO

Bilu, a nave, flutua no espaço. Ao longe pulsam luzes coloridas que saem da janela. Sons de golpes e vozes acontecem ao mesmo tempo.

INT. SALA DE ESTAR DA NAVE

Leo e Limbo estão no sofá jogando freneticamente um jogo de luta chamado "Wombo Combo 2000". Neste jogo, um contra um, para ser vitorioso é preciso vencer duas partidas de três, quando muitos golpes são acertados no adversário é preenchida uma barra que libera um ataque especial que pode garantir a vitória da partida.

LIMBO

Está preparado para ser derrotado de novo pelo golpe especial do meu personagem?

LEO

Nem vem, treinei escondido esperando por esse dia, dessa vez eu juro que vou ganhar.

Os dois já estão visivelmente cansados após a vitória de uma partida para cada um, mas ainda resta a última que irá decidir o campeão. Eles se olham determinados e o jogo anuncia:

VIDEO GAME

Luta final, começar.

Os dois começam a apertar todos os botões do controle sem nexo algum. Leo começa na frente acertando vários golpes,

que ele não faz a menor ideia de como os fez. Limbo começa a ficar tenso com medo de perder sua invencibilidade no jogo e de poder tirar sarro do Leo por isso. Faltando poucos golpes para vencer, Leo começa a comemorar.

LEO

ÉÉÉÉ ... isso ... vai, acaba com ele, só mais uns golpes e finalmente eu ganho.

Limbo percebe que se ele não fizer nada irá perder. Limbo vira discretamente seus olhos para Leo e certifica-se de que ele está com os olhos grudados na tela da TV, abre um sorriso malandro e discretamente aperta em sequência botões específicos.

CLOSE-UP - TELA DA TV

Logo em seguida que Limbo aperta os botões, a barra de especial de seu personagem aumenta até o máximo.

TELA DA TV

De repente sequencias de imagens brilhantes e cheias de efeitos sonoros surgem na tela da TV. Limbo e Leo mal conseguem olhar diretamente para o jogo. Ao final se vê o personagem de Limbo numa pose de vitória com seu nome gigante na tela escrito "CAMPEÃO" e o personagem de Leo caído no chão chorando.

LEO

NÁÁÁÁO, como assim? Não pode ser, eu estava ganhando faltava muito pouco.

Leo lamenta com uma cara de incrédulo levando suas mãos a cabeça. Rapidamente olha para Limbo e colocando suas mãos em seus ombros e sacudindo-o, questiona:

LEO

Como você fez aquilo? Sua barra de poder especial não tinha como estar cheia.

Com cara de cínico Limbo responde.

LIMBO

Cara, o jogo sabe reconhecer um verdadeiro vencedor, não tem o que fazer. Só aceita.

Emburrado Leo declara:

LEO

Deu, desisto, sou horrível em jogo de luta, não quero nunca mais jogar isso.

Antes que Limbo pudesse responder, as sirenes de dentro da nave começam a fazer barulho e a tela da TV muda com um aviso de entrega de pizza. Leo vai se recompondo e junto com Limbo segue em direção a cabine de comando.

CABINE DE COMANDO

Cada um senta em sua cadeira. Limbo é o piloto e já começa a preparar as coordenadas.

LIMBO (colocando o cinto)

Segura firme Leo, tente não ficar enjoado.

LEO (colocando o cinto)

Não se preocupe, já passei dessa fase.

Os dois se olham e batendo os punhos um do outro, gritam juntos:

LEO E LIMBO

Vamos nessa!

Limbo abaixa uma alavanca. A nave acelera os dois personagens se seguram firmes na cadeira e suas feições começam a se desfigurar com a velocidade. Rapidamente a nave se transforma num feixe de luz e desaparece.

INT. CABINE DE COMANDO

Leo aparece na cena com a cabeça dentro de um saquinho. Limbo encaixando sua mandíbula no lugar e rindo diz:

LIMBO

Pensei que você já tinha passado dessa fase Leo.

LEO (com cara de mal estar)

Foi mal, eu também pensei.

PIZZARIA NA CRATERA - ESPAÇO

Com a nave já posicionada para receber a pizza, Leo abre o vidro.

LEO

E aí Chef, onde iremos hoje?

Chef Yami com uma mão entrega a pizza para eles, enquanto a suas outras três mãos já estão preparando as próximas pizzas. Yami responde com uma voz de quem não quer muito papo:

CHEF YAMI

Hoje a entrega será no planeta BrutaMonstro. Na nota junto da pizza tem escrito as coordenadas.

LEO

Já ouviu falar desse lugar Limbo?

Limbo balança a cabeça negativamente e começa logo em seguida a apertar os botões do painel. Leo se despede da Chef Yami.

LEO

Até mais!

Limbo se inclina e manda um tchau na direção de Yami, que abre um sorriso forçado. A nave vai se deslocando aos poucos.

CHEF YAMI (GRITANDO)

Não demorem, há mais pizzas para serem entregues.

LIMBO (gritando)

Pode deixar.

Já adiante e com as mãos para fora da janela Limbo faz sinal de positivo. Ao longe podemos ver Chef Yami , sorridente, aumentando o volume de seu rádio e dançando, após os dois se distanciarem.

INT. CABINE DE COMANDOS

LIMBO

Lá vamos nós mais uma vez, se segura Leo.

Os dois colocam seus cintos e em seguida Limbo abaixa uma alavanca. Mais uma vez a nave se desloca tão rápido quanto a luz. Ao fundo se consegue ouvir um grito desesperado que gradativamente vai ficando mais baixo vindo de Leo.

LEO

DE NOVO NÃÃÃOOOOoooooo!!

PLANETA BRUTAMONSTRO - DIA

Ao estacionar sua nave, Leo e Limbo saem à procura do local da entrega. No bilhete junto da pizza está escrito o nome de quem pediu a pizza, Clara, e o ponto de entrega, uma taverna. A cidade mais parecia um velho oeste, com suas casas feitas de madeira, cores terrosas e aspecto árido. Enquanto caminhavam pela rua recebiam olhares fixos e

intimidadores dos habitantes. Todos tinham uma aparência musculosa e prontos para uma briga.

LEO (suando e assustado)

Limbo, tenho a impressão de que não somos bem-vindos aqui.

LIMBO (sussurrando)

Sim, eu também não estou gostando do clima. Vamos fazer a entrega e dar o fora daqui o mais rápido.

Engolindo seco e suando, Leo toma coragem e tenta se aproximar de um dos moradores para saber onde fica a taverna.

LEO

Ahhh, com licença, você saberia me dizer onde que fica a taverna desta cidade?

Com um olhar pouco amigável e sem dizer uma palavra, ele levanta seu braço e aponta para seguir adiante. Percorrendo um pouco mais, eles avistam uma placa que indica para virar à direita para chegar na taverna. Com um letreiro grande finalmente a encontram. Os dois param em frente a porta de entrada e ouvem uma grande barulheira e alvoroço vindo do lado de dentro. Respiram fundo, tomam coragem e juntos abrem a porta.

INT. TAVERNA

Um enorme silêncio paira no bar, todos os olhares são voltados para Leo e Limbo.

LEO

Ahhh, oi, errhh desculpa incomodá-los, tenho uma entr...

Antes que pudesse completar sua frase um vulto enorme, grita do fundo do bar.

CASCUDO

Então as previsões estavam corretas. Não pensei que viria tão rápido e nem que viria acompanhado.

Leo e Limbo se olham sem entender o que está acontecendo. O vulto dá alguns passos adiante, podendo ser visto por completo. Um homem alto, tórax largo e musculoso, roupa rasgada, tatuado e uma barba muito comprida.

CASCUDO

Meu nome é Cascudo, sou o líder daqui. Estou pronto para lutar e honrar meu título.

LIMBO

Cara eu acho que houve um mal-entendido aqui, nós só viemos entr
...

CASCUDO

Nós temos regras muito simples,
lutamos e quem ganha é consagrado
como o novo líder.

LEO

Ahhh .. e quem perde?

CASCUDO (fazendo uma voz
tenebrosa)

Sufrerá com muita dor.

Leo e Limbo começam a entrar em desespero sem
saber o que fazer e em que tipo de cilada
estavam metidos. Todos do bar começam a bater
com os punhos nas mesas e em coro começam a
gritar.

BAR

LUTA! LUTA ! LUTA! LUTA!

Dois caras do bar se levantam e empurram Leo
até o ringue.

LEO (desesperado)

Porque eu ? Limbo me ajuda.

No ringue havia uma TV e dois controles de
video-games.

LEO

Ta mas perai, a gente não ia lutar?

CASCUDO

Exatamente, e o que você acha que iremos fazer?

Cascudo liga o aparelho e na tela aparece o jogo Wombo Combo 2000. O bar todo vibra enlouquecido.

LEO

Ahhhh não, só pode ser brincadeira, logo ESSE jogo.

CASCUDO

Não pense que será fácil tampinha, estou no posto de líder a muito tempo, nunca perdi e não pretendo perder agora.

O jogo logo começa, a tensão está no ar. A cada golpe que Cascudo acerta, o bar entra em êxtase. Leo aperta todas as teclas na esperança de conseguir fazer algo. Em pouco tempo o primeiro turno termina e Cascudo vence tranquilamente.

CASCUDO

HÁ HÁ HÁ!! Fácil demais, esperava mais de você tampinha!

Leo fica irritado e é quando Limbo aparece perto do ringue o motivando a continuar.

LIMBO

Leo, você consegue. Eu também não sei o que está acontecendo mas se temos que derrotar esse cara pra conseguirmos entregar a pizza, assim faremos. Confia.

O jogo anuncia o segundo turno. Leo se concentra nessa partida dando o seu melhor. Cascudo começa a suar e se sentir pressionado pela primeira vez. O barulho dos dois, freneticamente apertando as teclas, embalam o jogo junto com a torcida ao fundo. Leo mantém uma boa vantagem na frente e consegue finalizar vencendo a partida. A torcida vaia enquanto Leo e limbo comemoram a vitória.

LEO

Aaeeshh, venci esse turno.

LIMBO

Eu falei que você conseguia, só falta mais uma.

CASCUDO

Finalmente mostrando ao que veio. Hummm isso está ficando interessante, vou jogar sério então.

Cascudo estica os braços estalando os dedos e seu pescoço, sua expressão fica mais séria e envolta de seu corpo uma aura começa a emanar. A ponta de sua barba, estranhamente, toma forma de dedos. Leo olha espantado e fica visivelmente desesperado. Cascudo dá um olhar fatal e abre um sorriso de canto para Leo.

VIDEO GAME

Luta final, começar.

Cascudo agora com o auxílio de sua barba, consegue apertar todos os botões fazendo combos incríveis. Leo não consegue acompanhar e seu personagem fica a poucos golpes de ser derrotado. A torcida já está enlouquecida quebrando as mesas e cadeiras. Roendo as unhas Limbo começa a se desesperar, uma única opção lhe passa por sua cabeça.

LIMBO (gritando)

Leo, você ta me escutando?

LEO (gritando)

Tô. O que é?

LIMBO

Então... ahh...

Envergonhado de dizer, Limbo com os olhos para baixo, revela.

LIMBO

Existe uma maneira de você
preencher a barra do ataque
especial rapidamente e vencer.

LEO

Que? Do que você ta falando Limbo?

LIMBO

Aperta as teclas cima, baixo,
estrela, espiral, estrela.

LEO

Pera onde que fica a tecla espiral
Limbo?

LIMBO

Escondida na parte de trás do
controle. VAI RÁPIDO LEO.

Leo aperta as teclas. Sequencias de imagens brilhantes e cheia de efeitos sonoros surgem na tela da TV. Todos do bar cobrem os olhos com tanta luminosidade. Ao final se vê o personagem de Leo numa pose de vitória com seu nome gigante na tela escrito "CAMPEÃO" e o personagem de Cascudo caído no chão chorando. O Bar fica em um silêncio fúnebre.

LEO, grita eufórico

EU VENCI FINALMENTE, eu não acredito.

Leo se levanta e vai em direção a Limbo, que comemora junto. Cascudo está incrédulo e sem saber exatamente como que ele perdeu uma partida que estava ganha. Neste exato momento a porta do bar se abre. Surge então uma senhora baixinha com vestes de cigana e 0 óculos. Entre seus cabelos grisalhos acomoda-se uma bola de cristal. Todos olham para ela.

CLARA

Meu Cascudinho que barulheira é essa? A vó tava num cochilo tão bom.

CASCUDO

Ahhh...nós estávamos comemorando a chegada de dois...aventureiros.

Clara desembaca seus óculos e confere quem são os visitantes.

CLARA

É ELE CASCUDINHO!!

CASCUDO (envergonhado)

É, eu sei vó. Então eu, eu... desculpa te decepcionar vó mas eu perdi, ele era mais forte do que eu pensei. Eu só queria que você se orgulhasse de mim e...

CLARA

Ai minha "pizzazinha"! Chegaram bem na hora, tô morrendo de fome.

CASCUDO

Pizza? Do que você tá falando?

Leo abre sua mochila e entrega para Clara sua encomenda.

LIMBO

A gente tentou explicar pra vocês. Só viemos aqui pra entregar a pizza.

CASCUDO

... Mas vô, quando eu te perguntei hoje cedo se existia alguém bom o bastante que pudesse abalar meu posto de líder, você fez uma previsão e respondeu que um cara esquisito de pele verde com olhos grandes iria chegar. Eu pensei que fosse ele.

LEO

Pera, o esquisito sou eu?

CLARA

Meu neto aquilo não era uma previsão. Só tava avisando que um juvenzinho ia chegar pra entregar uma pizza aqui para a vô.

CASCUDO

Pera, mas vô você não poder comer piz...

CLARA

XXXIII, a vó sabe o que ta fazendo.

Leo e Limbo aproveitando a confusão familiar começam a sair de fininho do bar. Ao fundo eles ouvem Cascudo pedindo piedade de seus colegas por ter perdido. Cada colega saca de seus bolso uma pena e dão inicio assim a tortura de cosquinhas.

EXT. Planeta BrutaMonstro

Ao sair do bar são ovacionados pelos habitantes e recebem um colar escrito "Lider". Os dois se olham e batem com os punhos. Leo olha para Limbo e questiona.

LEO

Limbo mas peraí, como que você sabia daquele macete para usar o ataque especial?

LIMBO

Ahhhh.. então.. é uma longa história.

LEO

Você por um acaso já trapaceou nos nossos jogos?

LIMBO

Bem talvez, teve aquela vez que...e
teve a outra vez que e no outro dia
também...e hoje.

LEO

Limbo, vou te dar três segundos pra
correr.

LIMBO

Só três? Qual é, suas pernas são
mais compridas que as minhas.

LEO

... Dois, TRÊS!!

FADE OUT

FIM

Storyboard Faltas do Espaço Storyboard

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
1	02:30:03	17	01:00	1	02:30:03	18	01:00	1	02:30:03	19	01:00	1	02:30:03	20	01:00
1	02:30:03	21	01:00	1	02:30:03	22	01:00	1	02:30:03	23	01:00	1	02:30:03	24	01:00
												<p>Dialog LEO</p> <p>MAMAO, como assim? Nao pode ser os outros ganhando futebol muito melhor.</p>			

Storyboard Faltas do Espaço Storyboard

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
1	02:30:03	25	01:00	1	02:30:03	26	01:00	1	02:30:03	27	01:00	1	02:30:03	28	01:00
				<p>Dialog LEO</p> <p>Como assim? Sou aquilo? Sou uma de poder especial? Sou forte como uma chapa.</p>								<p>Dialog MAMAO</p> <p>Cara, o jogo sabe reconhecer um verdadeiro vencedor, não tem o que fazer. Só aceita.</p>			
1	02:30:03	29	01:00	1	02:30:03	30	01:00	1	02:30:03	31	01:00	1	02:30:03	32	01:00
												<p>Dialog MAMAO</p> <p>seguro firme Leo, tente não ficar enfiado.</p>			



Fatiado do Espaço Storyboard

Page 5/19

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration				
1	02:30:03	33	01:00	1	02:30:03	34	01:00	1	02:30:03	35	01:00	1	02:30:03	36	01:00				
<p>Dialog LEO Não se preocupe, já passei dessa fase.</p>				<p>Dialog LEO E LIMBO Vamos mesclar</p>															
1	02:30:03	37	01:00	1	02:30:03	38	01:00	1	02:30:03	39	01:00	1	02:30:03	40	01:00				
								<p>Dialog LIMBO Pense que você já tinha passado disso tudo LEO.</p>				<p>Dialog LEO Foi mal, eu também pensei</p>							



Fatiado do Espaço Storyboard

Page 6/19

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
1	02:30:03	41	01:00	1	02:30:03	42	01:00	1	02:30:03	43	01:00	1	02:30:03	44	01:00
				<p>Dialog LEO E aí Chef, onde iremos hoje?</p>				<p>Dialog CHIEF YAMU Hoje a entrega será no planeta Bruto/Morrito. He nota a rima da pizza tem o mesmo as coordenadas.</p>							
1	02:30:03	45	01:00	1	02:30:03	46	01:00	1	02:30:03	47	01:00	1	02:30:03	48	01:00
<p>Dialog LEO Já soube falar desse kupa L imbo?</p>				<p>Dialog LEO Até mais</p>								<p>Dialog CHIEF YAMU @GIFMANUCC Não concordo, tá mais pizzas para serem entregues.</p>			



Férias do Espaço Storyboard

Page 9/19

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
1	02:35:03	65	01:00	1	02:35:03	66	01:00	1	02:35:03	67	01:00	1	02:35:03	68	01:00
								<p>Dialog LEO</p> <p>Abh!, ei, ermh desculpo focorde-lo, temo uma entr...</p>							



Férias do Espaço Storyboard

Page 10/19

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
1	02:35:03	73	01:00	1	02:35:03	74	01:00	1	02:35:03	75	01:00	1	02:35:03	76	01:00
				<p>Dialog CASCUDDO</p> <p>Faltio as provisorio e trocavai cometas. Nao pense que souz tao rapido e nem que souz incompetente.</p>				<p>Dialog LEMBRO</p> <p>Como eu acho que houve um pro e entendi de aqui, não só vicenda ent...</p>				<p>Dialog CASCUDDO</p> <p>Não temos negro muito simples, lutamos e o seu gacha é congnosia como a nova lita.</p>			
<p>Dialog LEO</p> <p>Abh! - e quem perde?</p>				<p>Dialog CASCUDDO (fazendo uma voz trredrosa)</p> <p>Safesid com meu te, du.</p>				<p>Dialog BAR</p> <p>LUTA! LUTA! LUTA! LUTA!</p>				<p>Dialog LEO (desesperado)</p> <p>Porque eu, I limbo me ajude.</p>			

FOOD COURT Fatias do Espaço Storyboard

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
1	02:30:03	81	01:00	1	02:30:03	82	01:00	1	02:30:03	83	01:00	1	02:30:03	84	01:00
<p>Dialog LFO</p> <p>La mas pesal a gente não ia lutar?</p>				<p>Dialog CASCUUDO</p> <p>Esatamente e o que você acha que iremos fazer?</p>								<p>Dialog LFO</p> <p>Ahhhh não, só pode ser brincadeira, logo ESSE JOGO.</p>			

FOOD COURT Fatias do Espaço Storyboard

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
1	02:30:03	89	01:00	1	02:30:03	90	01:00	1	02:30:03	91	01:00	1	02:30:03	92	01:00
<p>Dialog CASCUUDO</p> <p>Não sei se que será fácil lampiinha, talvez me pao de lidar a muito tempo, nunca perdi e não pretendo perder agora.</p>															
				<p>Dialog CASCUUDO</p> <p>HÁ HÁ HÁ! FÁCIL! Otena!, espereva mas de voce lampiinha!</p>								<p>Dialog LFO</p> <p>Uau, voce conseguiu. Eu também não sei o que está acontecendo mas se temos que derrota esse cara para conseguirmos entregar a pizza, assim faremos. Certo.</p>			



Fatias do Espaço Storyboard

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
1	02:30:01	97	01:40	1	02:30:03	98	01:50	1	02:30:04	99	01:00	1	02:30:02	100	01:00
1	02:30:03	101	01:40	1	02:30:01	102	01:50	1	02:30:03	103	01:00	1	02:30:03	104	01:00
								<p>Dialog LEO Azerbil, virei nos turnos.</p>				<p>Dialog LIVRO Eu falo que voce nao gosta, só falta mo's umco.</p>			



Fatias do Espaço Storyboard

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
1	02:30:03	105	01:50	1	02:30:05	108	01:00	1	02:30:02	107	01:00	1	02:30:03	108	01:00
<p>Dialog CAROLDO Finalmente mostrados ao que veio. Ninguém sou está ficando interessante, vou jogar pelo arbolto.</p>															
1	02:30:04	109	01:00	1	02:30:04	110	01:00	1	02:30:05	111	01:00	1	02:30:04	112	01:00









Fatias do Espaço Storyboard

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration				
1	02:30:23	113	01:00	1	02:30:23	114	01:00	1	02:30:23	115	01:00				
<p>Dialog LEMBRO LAMBRO</p> <p>Lota final, correja.</p>															
1	02:30:25	117	01:00	1	02:30:25	118	01:00	1	02:30:25	119	01:00				
<p>Dialog LIMBRO (gritando)</p> <p>Leo, você tá me escutando?</p>				<p>Dialog LEO (gritando)</p> <p>Tô. O que é?</p>				<p>Dialog LIMBRO</p> <p>Enfim, então. Então, uma maneira de você proporcionar o benefício desse especial rapidamente a vocês.</p> <p>LEO</p> <p>Que? Da que você tá falando, Limbro?</p>							



Fatias do Espaço Storyboard

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration				
1	02:30:25	121	01:00	1	02:30:25	122	01:00	1	02:30:24	124	01:00				
<p>Dialog LIMBRO</p> <p>Apreta as teclas cima, baixo, lateral, espiral, esquerda.</p>				<p>Dialog LEO</p> <p>Pera onó que fica a tecla espiral Lambro?</p> <p>LIMBRO</p> <p>Escondida na parte de trás do controle. VAI RÁPIDO LEO.</p>											
1	02:30:26	125	01:00	1	02:30:26	126	01:00	1	02:30:26	127	01:00				

Fatiado do Espaço Storyboard				Page 19/19							
Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
1	02:30:03	146	01:00	1	02:30:03	145	01:00	1	02:30:03	147	01:00
											
				<p>Dialog LEO: Lembro mas parele, como que voce usou a daquele microte para usar o abaco e o apocali?</p> <p>LIMBO: Ahhhhh... certo, e uma longa historia.</p>				<p>Dialog LEO: Voce e por um tempo ja negociou nos non nos pagado?</p> <p>LIMBO: Bem talvez, mas agora ve que a troce e outra vez que e no outro dia, tambem... e hoje.</p>			
1	02:30:05	148	01:00	1	02:30:05	149	01:00	1	02:30:07	150	01:00
											
<p>Dialog LEO: Limbo, vou te dar tres segundos para correr.</p> <p>LIMBO: Sei tres! Quer e mas pernao que mais compadido que eu meinho.</p>				<p>Dialog LEO: ...Duuu. TRES!</p>							

9.4 IMAGENS ADICIONAIS



Figura 37: Logline
Fonte: Autor



Figura 38: Fatias do Espaço

Fonte: Autor

10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CORDEIRO, S. D. R. Iara. **Sobre Criar e Contar Histórias Seriadas para TV e Animação: Aventuras Gósmicas**. Salvador, 2010. Disponível em: < <http://livros01.livrosgratis.com.br/cp126443.pdf> > Acessado em: 22 nov. 2016.

FRANCESCHI HOEFEL, Morgana De. **Produção de bíblia para viabilização de série animada Juju Mágica**. Florianópolis, 2016.

Forum Brasil – Pitching Cartoon Network. Disponível em < <http://forumbrasilv.com.br/pitchingcartoonnetwork/> > Acessado em 12/11/2016

GATTI E BARBOSA. **Um estudo Exploratório Sobre a Indústria Brasileira de Animação para a TV**. Porto Alegre – Edição 78 - N° 2 – maio/agosto 2014.

GOMBRICH, E. H. **A história da Arte**. Zahar. Rio de Janeiro, 1981.

KENYON, Heather. **How to create a pitch bible** with Heather Kenyon. CTN Animation Expo, 2010. Disponível em: < <https://vimeo.com/20355714> > Acesso em: 12 nov. 2016.

NESTEURIK, Sérgio. **Dramaturgia de Série de Animação**. São Paulo, 2011.

PAULA, M. A. Luiz. **Criação de uma Bíblia de Animação Voltada a Editais de Fomento Audiovisual**. Florianópolis, 2016.

REIS, Fernanda. **A era dos desenhos brasileiros na TV**. Disponível em: <<http://riscafaca.com.br/televisao/desenhos-brasileiros-na-tv/>>
Acesso em: 11 nov. 2016.

VOGEL, **How to Pitch an Animated TV Series**. Disponível em <<http://lineboil.com/how-to-pitch-an-animated-tv-series/>> Acessado em:
10 nov. 2016.

WRIGHT, A. Jean. **Animation Writing and Development**. Disponível em <
http://files.animation.ir/video/Animation_Writing_and_Develop.pdf >
Acessado em: 20 março, 2017.

Lista dos episódios assistidos referentes ao desenho O Incrível Mundo de Gumball:

Episódio	Nome do Episódio	Data exibição (E.U.A)
1.	O Controle Remoto (The Remote)	07/08/2012
2.	O Colosso (The Colossus)	14/08/2012
3.	Os Cavaleiros (The Knights)	21/08/2012
4.	A Geladeira (The Fridge)	04/09/2012
5.	A Flor (The Flower)	11/09/2012
6.	A Banana (The Banana)	11/09/2012
7.	O Telefone (The Phone)	18/09/2012
8.	O Trabalho (The Job)	18/09/2012
9.	Dias das Bruxas (Halloween)	03/10/2012
10.	O Tesouro (The Treasure)	05/10/2012
11.	O Pedido de Desculpas (The Apology)	06/11/2012
12.	As Palavras (The Words)	13/11/2012
13.	O Caveirão (The Skull)	20/11/2012
14.	A Aposta (The Bet)	27/11/2012
15.	O Natal (Christmas)	04/12/2012
16.	O Relógio (The watch)	22/01/2013
17.	O Caipira (The Bumpkins)	29/01/2013
18.	Os Vacilões (The Flakers)	05/02/2013
19.	A Autoridade (The Authority)	12/02/2013
20.	O Vírus (The Virus)	05/06/2013
21.	O Pônei (The Pony)	12/06/2013
22.	O herói (The Hero)	19/06/2013

23.	O Sonho (The Dream)	26/06/2013
24.	O Ajudante (The Sidekick)	03/07/2012
25.	A Foto (The Photo)	17/07/2013
26.	A Tornozeleira (The Tag)	24/07/2013
27.	A Tempestade (The Storm)	31/07/2012
28.	A Lição (The Lesson)	07/08/2013
29.	O Jogo (The Game)	21/08/2013
30.	O Limite (The Limit)	28/08/2013
31.	A Voz (The Voice)	10/09/2013
32.	A promessa (The Promise)	17/09/2013
33.	O Castelo (The Castle)	01/10/2013
34.	O Som (The Boombox)	08/10/2013
35.	A Fita (The Tape)	15/10/2013
36.	Os Casacos (The Sweaters)	05/11/2013
37.	A Internet (The Internet)	12/11/2013
38.	O Plano (The Plan)	19/11/2013
39.	O Mundo (The World)	26/11/2013
40.	O Final (The Finale)	03/12/2013

Lista dos episódios assistidos referentes ao desenho Hora de Aventura:

Episódio	Nome do Episódio	Data de Exibição (E.U.A)
1.	Quente Demais (Hot to The Touch)	02/04/2012
2.	Mais Cinco Historinhas (Five Short Graybles)	09/04/2012
3.	Teia de Estranhos (Web Weirdos)	16/04/2012
4.	Sonho de Amor (Dream of Love)	23/04/2012
5.	Retorno a Noitosfera (Return to the Nightosphere)	30/04/2012
6.	A Monstrinha do Papai (Daddy's Little Monster)	30/04/2012
7.	Seguindo Seus Passos (In your Footsteps)	07/05/2012
8.	Lobo do Abraço (Hug Wolf)	14/05/2012
9.	Esposa Princesa Monstro (Princess Monster Wife)	18/05/2012
10.	Goliad (Goliad)	04/06/2012
11.	Além desse plano Terreno (Beyond this Earthly Realm)	11/06/2012
12.	Te peguei! (Gotcha)	18/06/2012
13.	Princesa Biscoito (Princess Cookie)	25/06/2012
14.	Guerra de Cartas (Card Wars)	16/07/2012
15.	Filho de Marte (Sons of Mars)	23/07/2012
16.	Pegando um Foguinho (Burning Low)	30/07/2012
17.	BMO Noire (BMO Noire)	06/08/2012
18.	Rei Minhoca (King Worm)	13/08/2012

19. Lady & Jujuba (Lady and Peebles)	20/08/2012
20. Você Me Fez (You Made Me)	27/08/2012
21. Quem Ganha (Who Would Win)	03/09/2012
22. Ponto de Ignição (Ignition Point)	17/09/2012
23. O Fácil Difícil (The Hard Easy)	01/10/2012
24. Reino de Gunters (Reign of Gunters)	08/10/2012
25. Me Lembro de Você (I Remember You)	15/10/2012
26. O Litch (The Litch)	22/10/2012