

Douglas Michel Hoose

**CRIAÇÃO DE UM EPISÓDIO PILOTO PARA UMA SÉRIE  
ANIMADA 2D**

Projeto de Conclusão de Curso  
submetido ao Curso de Design da  
Universidade Federal de Santa  
Catarina para a obtenção do Grau de  
Bacharel em Design.  
Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Mônica Stein

Florianópolis  
2017

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

Hoose, Douglas Michel

Criação de um episódio piloto para uma série  
animada 2D / Douglas Michel Hoose ; orientadora,  
Mônica Stein, 2017.

79 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,  
Florianópolis, 2017.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design. 3. Animação. 4. Série  
animada. 5. Personagem. I. Stein, Mônica. II.  
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em  
Design. III. Título.

Douglas Michel Hoose

**CRIAÇÃO DE UM EPISÓDIO PILOTO PARA UMA SÉRIE  
ANIMADA 2D**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado a em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 20 de junho de 2017.

---

Prof.<sup>a</sup> Marília Matos Gonçalves, Dr.<sup>a</sup>  
Coordenadora do Curso

**Banca Examinadora:**

---

Prof.<sup>a</sup> Mônica Stein, Dr.<sup>a</sup>  
Orientadora  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>a</sup> Flávio Andaló, Me.  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof. Wiliam Machado de Andrade, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina



## **RESUMO**

Partindo da necessidade de promover uma ideia de série animada 2D no mercado, este projeto teve como objetivo a criação de um episódio piloto e a bíblia de animação para uma série de comédia adulta. Além de trazer aspectos teóricos sobre construção de personagens e narrativas, o projeto buscou aplicar os conceitos estudados em um episódio animado de curta duração.

**Palavras-chave:** Animação. 2D. Série. Comédia.



## **ABSTRACT**

Considering to pitch an 2D animated series idea, this project aims to create an pilot episode and pitch bible for an adult sitcom serie. Besides bringing theories about characters and story creation, this project objective was apply the study in one short animated episode.

**Keywords:** Animation, 2D, Series, Comedy.





## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Diagrama Duplo Diamante.....	16
Figura 2 – Exemplo de caracterização de um personagem.....	25
Figura 3 – Formas básicas dos personagens da série Camp Lazlo.....	29
Figura 4 – Estrutura dos Três Atos.....	32
Figura 5 – Etapas da Jornada do Herói.....	34
Figura 6 – Modelo de Storyboard.....	41
Figura 7 - Concept dos personagens da primeira ideia.....	46
Figura 8 - Quadro de referências visuais.....	48
Figura 9 - Cenário de uma sala para o episódio piloto.....	49
Figura 10 - Cenário de um castelo para o episódio piloto.....	49
Figura 11 - Exemplo personagem alienígena.....	50
Figura 12 - Personagens humanos.....	51
Figura 13 - Imagem de referência e versão animada.....	51
Figura 14 - <i>Turnaround</i> Barone.....	52
Figura 15 - Expressões corporais e faciais do Barone.....	53
Figura 16 - Personagens secundários do episódio piloto.....	54
Figura 17 - Frames do <i>storyboard</i> .....	57
Figura 18 - Enquadramentos de câmera após storyboard.....	58
Figura 19 - Ângulos de enquadramento de câmera.....	59
Figura 20 - Regra dos terços aplicada nos enquadramentos.....	59
Figura 21 - <i>Rig</i> do personagem principal.....	60
Figura 22 - Bocas, olhos e mãos reutilizados.....	61
Figura 23 - <i>In-between frames</i> e <i>rig</i> do personagem.....	62

# SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	13
1.1 OBJETIVOS .....	14
1.1.1 Objetivo Geral.....	14
1.1.2 Objetivos Específicos.....	14
1.2 JUSTIFICATIVA .....	14
1.3 METODOLOGIA .....	15
1.3.1 Estrutura do projeto.....	16
2. REFERENCIAL TEÓRICO .....	19
2.1 ANÁLISE DO MERCADO DE SÉRIES ANIMADAS .....	19
2.2 ELEMENTOS DA SÉRIE.....	21
2.2.1 Ideia.....	21
2.2.2 <i>Storyline</i> .....	23
2.2.3 Sinopse.....	23
2.2.4 Universo.....	23
2.2.5 Personagens.....	24
2.2.5.1 Arquétipos de Personagens.....	26
2.2.5.2 Concept de Personagem.....	29
2.2.6 Estrutura da história .....	30
2.2.6.1 Estrutura dos 3 Atos.....	32
2.2.6.2 Jornada do Herói.....	33
2.2.6.3 Estrutura para Séries de TV .....	36
2.2.7 Gêneros: Comédia.....	38
2.2.8 Episódio Piloto.....	39
2.3 PRODUÇÃO DE UM EPISÓDIO .....	39
2.3.1 Script.....	39
2.3.2 Storyboard.....	40
2.3.3 Elenco e Gravação de Vozes.....	41
2.3.4 Animate.....	42
2.3.5 Timing sheets .....	42
2.3.6 Design de Personagens .....	42
2.3.7 Design de Props e Cenários .....	42
2.3.8 Animação .....	42
2.3.9 Edição .....	43
2.3.10 Sound Effects e Música .....	43
3. DESENVOLVIMENTO .....	45
3.1 ESBOÇO DA SÉRIE.....	45
3.1.1 Ideia.....	45
3.1.2 <i>Storyline</i> .....	46
3.1.3 Sinopse.....	47
3.1.4 Universo.....	47
3.1.5 Artes conceito .....	47
3.1.6 Personagens.....	52
3.1.7 Estrutura e gênero .....	54

3.2 EPISÓDIO PILOTO .....	55
3.2.1 Roteiro.....	55
3.2.2 <i>Storyboard</i> .....	57
3.2.3 Vozes.....	59
3.2.4 Animação .....	60
3.2.5 Edição, som e finalização .....	62
4. CONCLUSÃO .....	63
REFERÊNCIAS.....	65
APÊNDICE A - ROTEIRO EPISÓDIO PILOTO.....	67
APÊNDICE B - STORYBOARD DO EPISÓDIO PILOTO .....	75



## 1. INTRODUÇÃO

Em 2010, o criador da série animada *Rocko's Modern Life e Camp Lazlo*, Joe Murray, publicou um livro que conta sua experiência no desenvolvimento e produção de animações para a TV. Nele, o autor cita logo no início: "Com as oportunidades criadas pelo crescimento da internet e os incontáveis canais de TV, o sonho de criar sua própria série animada nunca esteve tão perto de alcançar". Já se passaram seis anos e ainda muito se fala sobre estas oportunidades. É fato que o número de pessoas conectadas aumenta a cada dia, que plataformas como Netflix e Youtube batem recordes, e o setor audiovisual fatura cada vez mais. A demanda por entretenimento aumenta junto. Estas oportunidades já são realidade, e muitos produtores de conteúdo estão faturando com isso.

Criar um conteúdo audiovisual interessante, original, que cativa a atenção do espectador parece ser o maior problema atualmente. No mercado brasileiro essa dificuldade é ainda maior. Apesar do setor audiovisual crescer, a indústria ainda é pouco desenvolvida e perde muito espaço para produções internacionais. O Brasil já possui algumas séries animadas de grande expressão para o público infantil, como *Peixonauta*, *Irmão do Jorel* e *Show de Luna*. Também conta com uma indicação ao Oscar com o longa-metragem *O Menino e o Mundo*. O mercado brasileiro possui incentivos importantes para financiamento de produção audiovisual e exibição obrigatória na TV paga, que viabilizam novas produções nacionais.

Pode-se garantir que não existe uma fórmula para criar uma produção de sucesso garantido, uma nova série que repita a trajetória que os *Simpsons* possuem por exemplo. Porém existem muitos estudos e teorias sobre cada etapa de criação de uma série animada, que podem auxiliar na concepção e desenvolvimento da ideia. A ideia é o início de tudo, que logo se transforma em rabiscos de um personagem, que tem um desejo, e um medo também. Ele precisa de um universo para viver, e junto vem novos personagens, que também tem desejos e medos, um conflito começa a surgir, nasce a história.

Começando pelo estudo do mercado e criação de séries animadas, este projeto irá definir a ideia, criar o enredo, desenhar os personagens e cenários, dublar, animar, editar e finalizar um episódio piloto para uma série adulta direcionada ao mercado nacional. Também será criada uma bíblia de animação como material de divulgação da série.

## 1.1 OBJETIVOS

### 1.1.1 Objetivo Geral

Criar um episódio piloto para uma série animada 2D, que servirá para divulgação e promoção da série no mercado nacional.

### 1.1.2 Objetivos Específicos

- Analisar o mercado de séries animadas para TV, sua trajetória e situação atual
- Identificar os fatores importantes sobre criação de boas histórias e personagens
- Descrever as etapas do processo de produção de um episódio animado
- Desenvolver a bíblia da série

## 1.2 JUSTIFICATIVA

O setor da indústria criativa tornou-se um fator chave de inovação e crescimento em muitos países. É a mudança de uma economia de serviços para uma economia baseada na criatividade, na habilidade e no talento individual. Possui o potencial para a criação de riqueza e empregos através da geração e da exploração da propriedade intelectual. A partir dos dados divulgados pela Ancine (2016), em 2014, as atividades econômicas do setor audiovisual foram diretamente responsáveis por uma geração de renda de R\$ 24,5 bilhões na economia brasileira. Em 2007, esse faturamento foi de apenas R\$ 8,6 bilhões. A demanda por entretenimento se expandiu com a explosão da popularidade da Internet, que trouxe plataformas como o YouTube para milhões de pessoas. Segundo pesquisa publicada pelo Portal Brasil (2016), 58% da população (102 milhões) dos brasileiros tem acesso à internet. A Netflix é outra que cresceu no embalo da internet, que conta atualmente com 93,8 milhões de assinantes pelo mundo, onde 47% são de fora dos Estados Unidos (FOLHA, 2017).

O mercado audiovisual brasileiro vem crescendo e possui incentivos importantes de políticas públicas. A Lei do Audiovisual foi um importante passo para o desenvolvimento audiovisual nacional. Estabelecida em 1993, a lei permite abater 100% do valor investido na produção e coprodução de obras audiovisuais no Imposto de Renda. Outro exemplo é a lei 12.485/2011, que obriga canais de TV paga a

dedicar 3 horas e 30 minutos semanais de seu horário nobre à veiculação de conteúdos audiovisuais brasileiros, onde no mínimo metade deverá ser produzida por produtora brasileira independente.

Além de uma inédita indicação da animação brasileira "O menino e o mundo" ao Oscar em 2016, o mercado de animação nacional vem ganhando destaque mundial pela qualidade nas produções. Na quantidade, o número de animações registradas na Ancine aumentaram quase 40% na produção de obras de animação entre 2009 e 2015, foram de 128 obras de animação para 178. O número de obras seriadas de animação aumentou quatro vezes nesse mesmo período (Ancine, 2016).

A indústria de animação ainda é uma pequena parte dentro do mercado audiovisual brasileiro, representado principalmente por séries animadas para TV direcionadas ao público infantil. Na produção independente brasileira para a TV, vale destacar algumas produções que são sucesso no mercado infantil mundial. "Princesas do Mar", exibida no Discovery Kids Brasil e América Latina, e em mais de 50 países. "Meu AmigãoZão", co produzida pelo estúdio brasileiro 2DLab e a empresa canadense Breakthrough Animation, e a série "Peixonauta", produzida pela TV PinGuim e animada pela empresa catarinense Belli Studio.

Produzir uma série animada exige muito esforço coletivo, investimento financeiro, e profissionais preparados nas diversas etapas criativas do processo. O estado de Santa Catarina vem evoluindo na estrutura e capacitação de pessoas para este mercado, com cursos e produtoras especializadas na criação de animações em alto nível. O licenciamento de séries animadas pode ser uma ótima opção para contornar as dificuldades financeiras da produção independente, e a busca por parcerias com estúdios da região pode viabilizar um projeto mais extenso como uma série de animação.

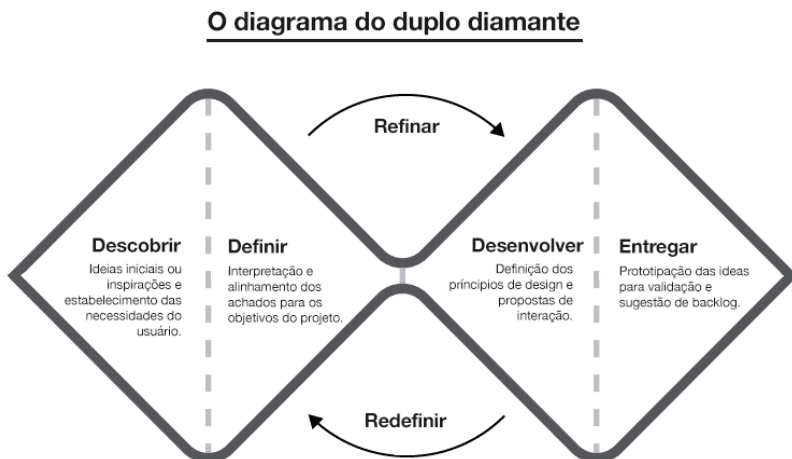
De olho nesse crescimento do mercado audiovisual e na demanda por conteúdo de entretenimento, este projeto busca criar uma série animada para público adulto no mercado brasileiro. Será criado um episódio piloto para divulgação e busca de possíveis parcerias e licenciamento da série que será desenvolvida.

### 1.3 METODOLOGIA

A metodologia aplicada neste projeto é fundamentada nas etapas do diagrama do duplo diamante, desenvolvido pelo Design Council em 2005, que constitui quatro fases principais: descobrir, definir, desenvolver e entregar.

Conforme ilustrado na figura 1, o projeto inicia pela fase "Descobrir", que pesquisa e investiga o mercado e usuários. A gestão destas informações identificam as necessidades dos usuários e geram a idéia inicial ou inspiração do projeto. Na segunda fase, "Definir", estas necessidades são interpretadas e alinhadas com o objetivo de mercado. A fase "Desenvolver" marca o período de desenvolvimento das soluções e gestão visual. Na fase final, "Entregar", o produto resultante é finalizado, testado, aprovado e lançado no mercado.

Figura 1 – Diagrama Duplo Diamante.



Fonte: Design Council (2005).

### 1.3.1 Estrutura do projeto

Seguindo as etapas do diagrama do duplo diamante, a estrutura deste projeto se adaptou da seguinte maneira:

A primeira etapa se dedica a investigar o mercado de séries animadas, analisando as produções animadas para a TV através dos tempos, como os Simpsons, South Park e Family Guy. Analisar a teoria na criação de histórias e personagens, estruturação de roteiro, comédia e os elementos que fazem parte da criação da série. Além disso, entender o processo de criação de um episódio animado piloto.



A etapa seguinte consiste em definir o esboço da série animada. Definir a *storyline* da série e a sinopse do episódio piloto, que conta com o personagem principal e secundários, a estrutura e gênero. Transformar a sinopse em um roteiro, que será dividido em atos e cenas. Definir a proposta visual da série, com a elaboração de artes conceituais dos personagens.

A terceira etapa desenvolve o roteiro em um *storyboard*. A partir do roteiro grava-se as vozes necessárias para dublagem dos personagens. Produzir um *storyboard*, definindo ângulos e enquadramentos de câmera, cortes e sequência de cenas conforme o descrito no roteiro. Finalizar os personagens e criar o *rig* no *software* Toon Boom Harmony. A partir do *storyboard*, finalizar os cenários de cada cena, importar os personagens, vozes e criar a blocagem de animação. Criar o *lip-sync* e animar os *in-between frames* de cada cena.

A última etapa consiste na renderização das cenas, realizando os ajustes necessários observados na edição. Após edição, adicionar as trilhas e efeitos sonoros e renderizar as cenas em uma única peça, entregando o episódio piloto. As artes criadas para os personagens e cenários, juntamente com o esboço da série serão transformadas em uma bíblia de animação. O episódio piloto e a bíblia da animação serão os produtos finais da série, e serão utilizados para promover a ideia na internet.



## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 ANÁLISE DO MERCADO DE SÉRIES ANIMADAS

Para entender do mercado de animação atual é preciso conhecer um pouco da sua jornada. Nos anos de 1930 a 1960, as animações cinematográficas de Walt Disney, Warner Brothers, MGM e Fleischer cresciam e se tornaram parte integral da cultura popular. A TV, que na época era algo experimental, só foi estabelecida comercialmente por volta de 1946. Nesse período, emissoras de TV americana começaram a trazer algumas produções animadas para preencher os horários livres na programação. As animações infantis foram as pioneiras, e começavam a trazer seus primeiros anunciantes, mas o alto custo das produções animadas era inviável para muitas emissoras de TV. No final dos anos 50, Murray (2010, p.35) explica que a recém-formada Hanna-Barbera Productions apresentava Dom Pixote, abrindo as portas para a produção de séries com animações de movimentos mais simples e limitados, a um custo mais baixo.

Em 1960 surge a primeira série animada em horário nobre na TV, a família pré-histórica chamada Os Flintstones. Além do enredo trazer os problemas relacionados a casais adultos e não histórias para crianças, os personagens Barney e Fred ainda promoveram comerciais para uma marca de cigarro. O enredo das produções animadas foram se tornando mais realistas, apresentando temáticas mais adultas, temperadas com cenas de violência e algumas explorando a sexualidade dos personagens. A produção de desenhos animados foi dividindo-se ao longo dos anos entre público infantil, juvenil e adulto.

A indústria de animação passou por problemas sérios de descrédito e baixo orçamento a partir da metade dos anos 60. Começou a enfraquecer após a regulação do conteúdo exibido pelas emissoras de TV. Órgãos especializados culpavam parte da violência das ruas ao conteúdo dos desenhos animados. Novas produções passaram a ser censuradas e reguladas, e conteúdos educacionais e informações do serviço público eram injetados nos desenhos. Segundo Murray (2010, p. 36) a indústria de animação lutava para achar o balanço entre o conteúdo que seria assistido e aquele que passaria pelos órgãos reguladores.

Com a queda na rigidez do controle das produções televisivas, a indústria renasce nos anos 80. Surge a TV a cabo, e junto com ela os canais Nickelodeon e Disney Channel, que solidificaram a presença dos desenhos animados na programação até hoje. Em 1989, uma nova

emissora chamada Fox decide liberar 30 minutos de seu horário nobre para uma nova série animada para adultos. Nasce Os Simpsons.

Criada por Matt Groening, Os Simpsons é a série animada americana mais longa da história. Segundo o site IMDB (2016), a série já venceu 161 prêmios desde a sua estreia, incluindo 31 Emmy Awards e 30 prêmios Annie. A comédia é sobre uma típica família dos Estados Unidos. Um pai de família nada saudável ou inteligente, uma mãe de família dedicada, o filho de 10 anos que não leva a escola a sério, a filha inteligente e talentosa de 8 anos, e o bebê que não larga a chupeta. O sucesso da série é atribuído ao humor ousado e característico, com personagens carismáticos e um enredo muito bem construído.

Em 1995 a internet conhecia um dos seus primeiros vídeos virais, Spirit of Christmas, criado por Trey Parker e Matt Stone. O sucesso online da animação feita de recortes e fotografia deu origem a South Park, lançada oficialmente em 1997 no canal Comedy Central. A série animada acompanha quatro amigos da 4ª série, e suas aventuras bizarras na cidade de South Park. A série utiliza um humor negro satírico, e temas geralmente relacionados à política, religião e questões sociais. South Park foi indicado ao Prêmio Emmy de melhor programa de animação nove vezes e venceu três.

Com um humor mais ácido e muitas referências a personagens da cultura pop americana, Family Guy é outra série animada para adultos que seguiu o sucesso dos Simpsons. Criada por Seth MacFarlane e lançada em 1999 na Fox, a comédia gira em torno do dia-a-dia da família Griffin, que reside em uma cidade fictícia chamada Quahog. O pai de família é pouco inteligente, bêbado e obeso, a mãe dona de casa que mantém o controle de tudo, um filho idiota, uma filha com baixa auto-estima e ignorada por todos, o bebê inteligente e um cachorro culto, alcoólatra e falante. A série foi indicada a prêmios 78 vezes e recebeu 32, incluindo 6 Emmy Awards.

Os Simpsons, South Park e Family Guy são séries atuais presentes no topo de qualquer lista das melhores séries animadas de todos os tempos. Suas histórias ousadas e bem construídas, personagens cativantes e um humor característico também são sucesso no Brasil. A exibição de séries animadas adultas como estas são distribuídas na quase total maioria pelas emissoras de TV paga. De acordo com dados da Anatel (2016), o Brasil fechou janeiro de 2016 com 18,99 milhões de acessos de TV por Assinatura, estando presente em 28,41% dos domicílios brasileiros. Em contrapartida, a TV aberta no Brasil praticamente extinguiu as séries animadas da sua programação, principalmente aquelas destinadas ao público infantil. A rigidez nas leis

que regulamentam a publicidade infantil, como o projeto de lei 5921/2001 que trouxe a proibição da publicidade voltada a crianças menores de 12 anos, tornou o mercado inviável no ponto de vista financeiro.

A popularização da internet também trouxe novas plataformas para produtores e consumidores de entretenimento. Um grande exemplo é o Netflix, um serviço de *streaming* americano que transmite filmes, séries e documentários via internet. Embora a plataforma não divulgue números oficiais, o blog UOL (2016) estima que no Brasil a plataforma possui em torno de 4 milhões de assinantes, e um faturamento maior que emissoras de tv aberta como o SBT.

O Youtube aparece como a mídia *online* gratuita mais usada para exibição e compartilhamento de vídeos. É amplamente utilizada por animadores independentes e produtoras na divulgação dos seus conteúdos, e também gerando renda através de anúncios monetizados. A série infantil animada Galinha Pintadinha é um dos exemplos de maior sucesso do mercado brasileiro no Youtube, com mais de 5,8 milhões de inscrições no canal. A produção animada expandiu as fronteiras da internet e do Brasil com o licenciamento da marca, venda de DVDs, musicais e produções internacionais.

## 2.2 ELEMENTOS DA SÉRIE

### 2.2.1 Ideia

Antes de qualquer desenho, roteiro e animação, existe a ideia da série animada. É o começo de um projeto que deve ser bem pensado e desenvolvido, mas que não possui uma fórmula de sucesso a ser seguido. "Ninguém pode dizer o que vai vender ou não, o que será um estrondo ou um fiasco, porque ninguém sabe" (MCKEE, 1997, pg. 6). *Breaking Bad* é um exemplo recente. A ideia da série foi negada por executivos de três grandes emissoras de TV antes de estreiar na AMC, onde se tornou uma das séries de drama de maior sucesso da TV.

O roteirista Lewis Herman (pg. 16-18) sugere que as ideias de história ou roteiro podem ser originadas em determinadas situações, sendo elas:

#### **Ideia selecionada**

Histórias são contadas, ouvidas e repassadas a todo instante. Uma qualidade importante de um escritor ou roteirista é filtrar aquelas que

realmente possuem um apelo interessante, e que possam se tornar uma possível história.

### **Ideia desenvolvida**

Escrever uma determinada história pode se tornar ponto de partida para outra ideia. Muitas vezes um roteiro não termina como o planejado, mas mesmo assim no final existe uma história. Exemplificando, é como se o autor estivesse escrevendo sobre um assalto a banco, que no final se torna um drama sobre delinquência juvenil.

### **Ideia lida**

Surge a partir de uma leitura ocasional, como um jornal ou revista. Notícias de jornais locais são fontes interessantes de ideias, que devem ser utilizadas como trampolim para algo autoral.

### **Ideia transformada**

Vinda de uma obra já existente, como de um livro, filme ou peça de teatro. O roteirista sugere ler um livro ou assistir a um filme até a metade, então tentar adivinhar qual será a continuação da história ou como deveria terminá-la na opinião do espectador. Esta técnica pode gerar ideias originais facilmente e é muito utilizada por diversos autores.

### **Ideia proposta**

Quando alguém já propõe uma ideia de roteiro ou série ao escritor, que deve desenvolvê-la. Prática comum em grandes estúdios, que contratam roteiristas para desenvolver uma ideia já concebida.

### **Ideia pesquisada**

São fontes indiretas de ideia, quando o escritor está pesquisando sobre determinado assunto para desenvolver seu conhecimento em um determinado tema.

Seja do autor, escritor ou roteirista, a ideia da série reflete o estilo, personalidade e interesses de uma pessoa. O autor irá atrair o interesse para sua série através da sua visão, algo que só ele mesmo possui, afirma Murray (2010, pg. 56). Quem melhor que Stephen Hillenburg, um cartunista formado em biologia marinha, para criar o Bob Esponja e todos aqueles personagens, conclui o autor.

### 2.2.2 *Storyline*

Uma esponja amarela trabalhadora que usa calças apertadas tenta se encaixar com sua comunidade submarina, para grande receio de seus vizinhos - Bob Esponja. *Storyline* é a idéia principal da série sendo transformada em palavras. Deve ser algo claro, direto e curto, que situe o leitor sobre o que ele está prestes a assistir. "Se você não consegue resumir a sua história numa *storyline*, ligue os seus alarmes: você não tem clareza quanto ao que, principalmente, quer narrar." (CAMPOS, 2007, pg. 107).

### 2.2.3 Sinopse

A sinopse é uma descrição mais extensa que a *storyline*, com dez a quinze linhas. Apresenta os personagens principais e o universo da história, trazendo mais detalhes sobre a trama ou conflito da *storyline*. Para produções em série, cada episódio deve ter sua própria sinopse. *Storyline* e sinopse são o primeiro contato que um executivo ou possível produtor terá com a ideia da sua série, por isso deve ser algo que prenda sua atenção, afirma o criador da série animada *Rocko's Modern Life*, Joe Murray (2010, pg. 98).

### 2.2.4 Universo

Toda história precisa de um universo, um mundo no qual os personagens vivem e a trama acontece. É fundamental para o escritor da série ter pleno conhecimento e percepção do mundo em que sua história se passa, evitando clichês e falta de originalidade. Para Mckee (1997, pg. 68), o universo da história é composto por quatro dimensões: Período, duração, localização e nível de conflito.

#### **Período**

A história acontece no mundo contemporâneo? No passado? Em um futuro hipotético? Ou é algo como uma fantasia, onde o tempo é desconhecido ou irrelevante. O período é o lugar da história no tempo.

#### **Duração**

Quanto tempo dura a história na vida dos personagens. Décadas, anos, meses, dias? Algo raro, como o tempo da história sendo o mesmo que o tempo de exibição? Tipo um filme de duas horas sobre um jantar de duas horas. Duração é tamanho da história através do tempo.

**Localização**

Dimensão física da história, com sua geografia específica. Pode ser uma determinada cidade, rua ou apartamento. Um deserto, montanha ou uma viagem para outro planeta.

**Nível de Conflito**

Trata da dimensão humana e seus conflitos no universo da série. As forças política, econômica, ideológica, biológica e psicológica da sociedade sempre irão formatar eventos da história tanto quanto as outras dimensões do universo.

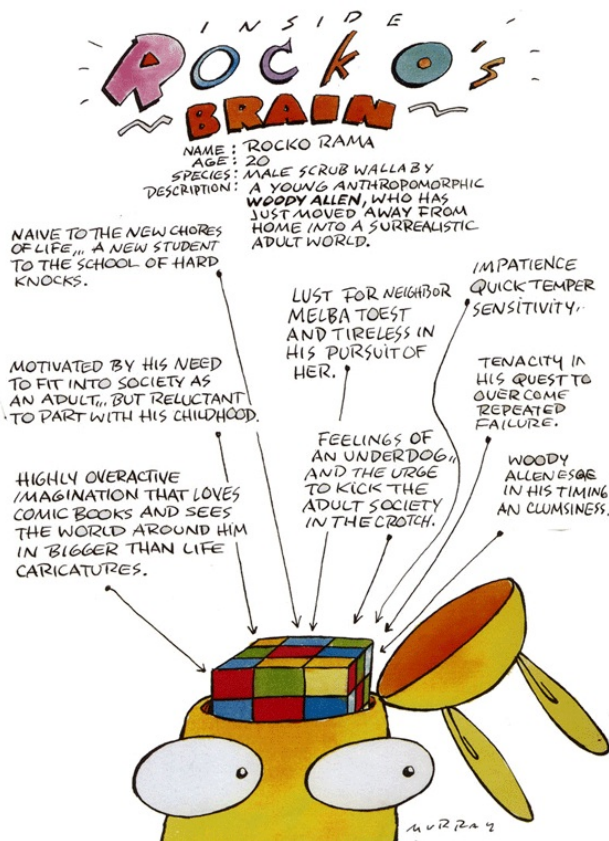
Definido o universo da história, cada mundo fictício tem suas próprias leis e regras de possibilidade e probabilidade. Cabe ao escritor seguir essas leis na escolha dos eventos que acontecem na história. Não importa o quão bizarro ou realista seja o universo, uma vez que estes princípios foram definidos eles não podem ser mudados. (MCKEE, 1997, pg. 70).

**2.2.5 Personagens**

"Você pode ter a melhor ideia e o desenho mais original do mundo, mas se os personagens são chatos e sem encanto, a série nunca vai prender a audiência" (MURRAY, 2010, pg. 67). Bons personagens são definidos pelos seus desejos e os obstáculos em alcançá-los. Segundo Diego Schutt (2010), esses obstáculos podem ser fatores internos do personagem, como medo, vergonha ou ansiedade, ou externos, como um inimigo, falta de dinheiro ou restrições sociais. Como esse personagem planeja superar essas dificuldades para alcançar o que deseja? Por que esse desejo é tão importante para ele? Qual sua motivação para alcançá-lo? Estas são questões importantes a serem resolvidas durante a criação do roteiro da série.



Figura 2 – Exemplo de caracterização de um personagem.



Fonte: Murray, Joe. Creating Animated Cartoon With Characters, 2010.

Para Murray (2010, pg. 72), o conflito entre desejo e obstáculo traz o papel do protagonista e antagonista, dois tipos de personagens essenciais para a história.

O protagonista é o personagem principal, sua experiência é o foco da história e a base para desenvolvimento do enredo. Já o antagonista é o personagem que cria ou representa os obstáculos que o protagonista deve superar. Diego Schutt (2010) complementa que o personagem antagonista também pode ser qualquer outra coisa que representa uma ameaça ou obstáculo, como um objeto animal, monstro, espírito, instituição, grupo social, limitação física, psicológica, social ou cultural.

O desenvolvimento e caracterização dos personagens devem ser claros quanto a sua função na narrativa, seja protagonista ou antagonista. A inclusão de qualquer outro personagem deve ter o objetivo claro de movimentar o enredo em favor ou contra o protagonista.

Em séries animadas é comum ter mais de um ou dois personagens principais (primários). O co-protagonista, que tem relação próxima com o protagonista e o ajuda na busca de seu objetivo ou tem o mesmo objetivo que ele. Para Diego Schutt (2010), co-protagonistas ajudam a complexificar e enriquecer a história, permitindo que diferentes aspectos do tema central sejam explorados. Personagens secundários também são comuns em séries mais longas. Desempenham um papel de menor importância no desenvolvimento da história, e geralmente são apresentados aos poucos ao longo da série.

### 2.2.5.1 Arquétipos de Personagens

Arquétipos são extremamente úteis como ponto de partida para a elaboração de personagens. Descobertos pelo psicólogo Carl Jung em 1919, citado por Pedro Calmon (2014), os arquétipos são um padrão de personalidade originadas de uma repetição progressiva de uma mesma experiência durante muitas gerações, armazenadas no inconsciente coletivo. Embora existam muitos diferentes arquétipos, Jung definiu doze tipos principais que simbolizam as motivações humanas básicas, cada tipo tem seu próprio conjunto de valores, significados e traços de personalidade.

#### **1. O Herói**

É o personagem central. Geralmente a história será contada sob a perspectiva dele, para que os leitores simpatizem com a sua jornada. Ele geralmente começa como uma pessoa normal que vai crescendo no decorrer da jornada. É ideal que ele tenha imperfeições e defeitos. O ideal é que ele triunfe ao fim do romance, mesmo que a vitória custe sua vida.

#### **2. O Fora da Lei**

Também conhecido como Revolucionário ou Rebelde. Suas características giram em torno de um espírito livre, que não segue regras e geralmente está à frente de seu tempo. Percebe-se bem que não se encaixa na sociedade, e tem qualidades que inspiram outras pessoas, ou

que a sociedade desdenha, por liberar o mais selvagem de dentro da cada um. Seu lema é: “As regras foram feitas para serem quebradas”.

### **3. Bobo da Corte**

Quando um personagem tem como base o arquétipo do Bobo da Corte, só quer se divertir. Sem medo do que os outros vão pensar e sem se prender a qualquer tipo de modelo socialmente predefinido, o Bobo da Corte é sempre espontâneo, brincalhão. Ele quer desfrutar de tudo o que a vida pode oferecer antes que seja tarde demais. Seu lema é, como era de se esperar: “Carpe Diem”.

### **4. O Criador**

Este arquétipo define o personagem que sente necessidade de criar e inovar, caso contrário, sente-se mal e inútil. Quer deixar sua marca de alguma forma e expressar sua visão e ideias, mas pode se tornar perfeccionista ou encontrar meios nem sempre tidos como “corretos” para realizar suas criações. Seu lema é: “Se pode ser imaginado, pode ser criado”.

### **5. O Inocente**

O Inocente é o típico personagem otimista. Deixa-se levar por simples emoções positivas, esperançosas e nostálgicas, e sempre almeja o “paraíso”. Quer apenas ser feliz, se sentir bem, e acaba confiando muito em outras pessoas. Também tem um grande problema com mudanças, e prefere estar estagnado, pois se sente bem onde está, ou então, acha que o destino trará algo melhor. Seu lema é: “Somos livres para ser eu e você”.

### **6. Cara Comum**

O Cara Comum só quer uma coisa: pertencer ao meio. Tem forte empatia para com os que o cercam, e tenta ao máximo ser como todos os outros, ter o máximo de características em comum com aqueles a sua volta e ser aceito. Igualitário e abomina superficialidade, seu lema é: “Todos os homens e as mulheres são criados iguais”.

### **7. Prestativo**

Completamente altruísta, o arquétipo do Prestativo só quer o bem do próximo, acima do próprio. É semelhante ao Herói, com a única diferença de que não busca um bem maior, nem quer mudar algo ou destruir algum mal. No entanto, este arquétipo pode vir em conjunto

com o do Herói na construção de um personagem. Seu lema é: “Ama o teu próximo como a ti mesmo”.

### **8. Explorador**

O Explorador sente a necessidade de desvendar os mistérios do mundo e da vida, pois deste modo, conhecerá a si mesmo. Precisa ser livre para qualquer tipo de aventura em sua busca pessoal para descobrir quem ele realmente é. Seu lema é: “Não construa cercas à minha volta”.

Exemplos de exploradores na literatura e no cinema: Arthur Dent, Sal Paradise, Bilbo.

### **9. Mago**

O Mago quer sempre entender o princípio das coisas. Busca conhecer as leis que regem o Universo, para manipulá-las a seu favor e fazer sonhos se tornarem realidade. Mas é exatamente esta a sua fraqueza: acabar se tornando manipulador. Geralmente, quando a consequência de seus atos é ruim e sai de seu controle, o personagem baseado no arquétipo do Mago tem uma reflexão interior, avaliando a si mesmo para resolver o problema. Seu lema é: “Eu faço acontecer”.

### **10. Amante**

Este arquétipo é semelhante ao do Cara Comum. Busca relacionar-se com todas as pessoas, com a diferença de que a busca é de relações intensas, construídas na base da confiança e intimidade, seja com amantes, familiares e amigos. Seu maior medo é ficar sozinho, e um defeito é que pode acabar se esquecendo da própria identidade por se preocupar muito com a própria imagem, buscando ser sempre atraente. Seu lema é: “Só tenho olhos para você”.

### **11. Governante**

Este é bastante observado, é o típico arquétipo de quem busca poder e controle das situações. É tido e visto como um líder nato, responsável, que sabe guiar bem um grupo de envolvidos em alguma trama aparentemente complicada. Seu defeito é que pode acabar se tornando autoritário demais. Seu lema é: “O poder não é tudo. É a única coisa.”.

### **12. Sábio**

O arquétipo do Sábio é conhecido por servir de base para personagens que buscam o conhecimento, aprendizagem e formas de compreensão apenas para o crescimento pessoal, e não para algum

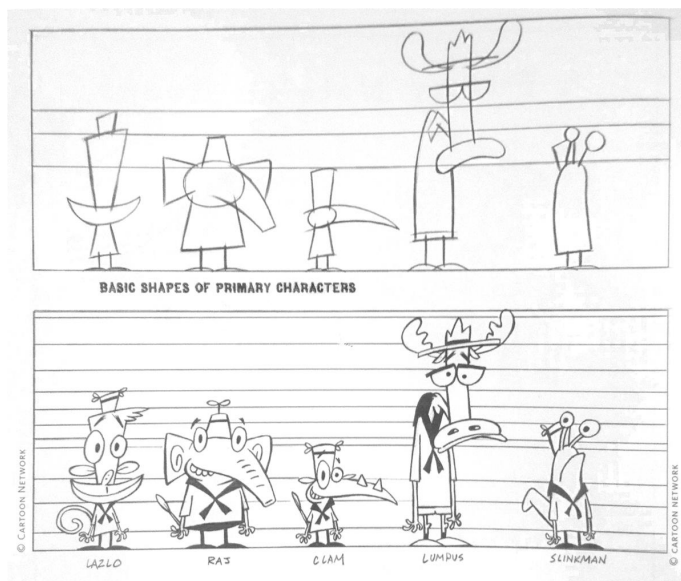
objetivo específico. Pode acabar se tornando envolvido demais com as informações que encontra e acabar esquecendo-se de agir, ou do resto do mundo. Seu lema é: “A verdade é libertadora”.

Embora os arquétipos sejam ferramentas poderosas, é importante usá-los sempre de formas diferentes, únicas e criativas, tornando a história original e excitante.

### 2.2.5.2 Concept de Personagem

A personalidade de um personagem também pode ser comunicada através da sua aparência. Para Murray (2010, pg. 83), os personagens devem se diferenciar uns dos outros através de formas e características exageradas, como um personagem egocêntrico que tende a caminhar com o peito estufado. O autor comenta da importância do *model sheet*, uma espécie de alinhamento policial do personagem, para criar formas interessantes e diferenciadas entre os personagens da série. Suas silhuetas devem ser rapidamente reconhecidas.

Figura 3 – Formas básicas dos personagens da série Camp Lazlo.



Fonte: Murray, Joe. Creating Animated Cartoon With Characters, 2010.

"Quanto mais complicado o desenho do personagem é, mais difícil será duplicá-lo corretamente, especialmente em séries, onde a escala é muito maior" (MURRAY, 2010, pg. 84). Personagens complexos demandam mais tempo e dinheiro na animação, o quanto mais simples melhor, conclui o autor.

### 2.2.6 Estrutura da história

História e personagem são elementos que não se separam. O que eles querem? Por que eles querem algo? Como eles vão conseguir isso? O que os detém? Quais são as consequências? Para Mckee (1997, pg. 19), resolver essas questões dentro da história é o desafio criativo do escritor.

*"Uma história lindamente contada é uma unidade sinfônica na qual estrutura, cenário, personagem, gênero e idéia se fundem perfeitamente. Para encontrar sua harmonia, o escritor deve estudar os elementos da história como se fossem instrumentos de uma orquestra - primeiro separadamente, depois em conjunto". (MCKEE, 1997, pg. 30)*

Um personagem traz uma abundância de possibilidades para uma história. O escritor pode começar a narrativa mesmo antes do personagem nascer, e então acompanhar seu dia a dia, por décadas, até a hora da sua morte e fim. Segundo Mckee (1997, pg. 31), um bom escritor é aquele que sabe selecionar apenas alguns destes momentos, mas entrega uma vida inteira.

Estrutura é uma seleção de eventos da vida dos personagens, que é composta em uma sequência estratégica para estimular emoções específicas, e para expressar um ponto de vista específico. (MCKEE, 1997, pg. 33)

Eventos significa mudança. Um evento da história cria uma mudança significativa na situação de vida de um personagem que é expressa e experimentada em termos de valor. Segundo Mckee (1997, pg. 34), esses valores são as qualidades universais da experiência humana que podem mudar do positivo para o negativo, ou do negativo para o positivo, a cada momento. Vivo/morto (positivo/negativo) é um valor da história, assim como amor/ódio, liberdade/escravidão, verdade/mentira, força/fraqueza, sabedoria/estupidez. Embora tenha

lugar para coincidências na história, ela não pode ser construída por eventos acidentais ou aleatórios.

### **Cena**

Conforme descreve Mckee (1997, pg. 35), "cena é uma ação através de conflitos em tempo mais ou menos contínuo que transforma a condição de vida de uma personagem em pelo menos um valor com um grau de significância perceptível". Se o valor da história do personagem permanece o mesmo desde o início até o fim da cena, nada de importante aconteceu.

Dentro de uma cena existe um pequeno elemento da estrutura da história, o *beat*. "Um *beat* é uma mudança de comportamento que ocorre por ação e reação. *Beat a beat*, esse comportamento em transformação molda o ponto de virada da cena". (MCKEE, 1997, pg. 37)

### **Sequência**

Beats constroem cenas. Uma série de cenas juntas formam a sequência. Toda cena cria uma mudança na vida do personagem, mas o impacto deve ser maior no fechamento de uma sequência, como uma sequência de fuga por exemplo.

### **Ato**

Seguindo na estrutura da história, temos o ato. Segundo Mckee (1997, pg. 41), um ato é uma série de sequências que culminam em uma cena climática, causando uma grande troca de valores na vida do personagem, muito mais poderosa e impactante que qualquer sequência anterior. A diferença entre uma cena básica, uma cena que fecha uma sequência, e uma cena que fecha um ato é o tamanho do impacto da mudança, para melhor ou pior.

A série de atos constrói a maior de todas as estruturas, a história. Podemos resumir a história como um grande evento, um conjunto de cenas, sequências e atos que constroem uma mudança absoluta e irreversível no final, o clímax da história.

### **Enredo**

Enredo significa navegar pela terra perigosa da história e quando confrontado com as diversas possibilidades de ramificação, escolher o caminho correto. Enredo é a sequência de acontecimentos de uma história de ficção. (MCKEE, 1997, pg. 43)

Existem diversas formas de estruturar uma história. Mckee (1997) afirma que uma das formas mais antigas e muito utilizada atualmente é

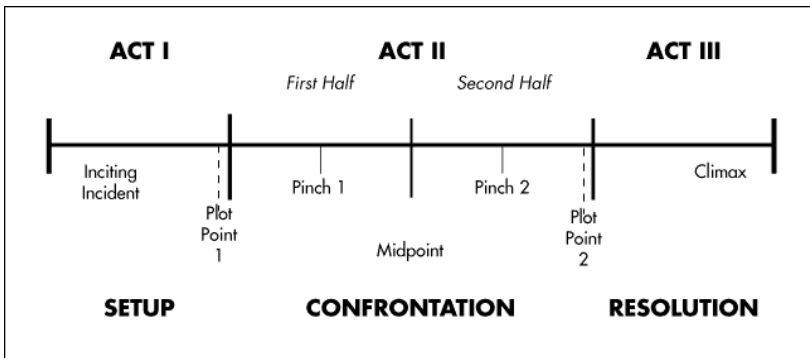
o Design Clássico, onde a história é construída em torno de um protagonista ativo que luta principalmente contra forças externas de antagonismo para perseguir o seu desejo, através do tempo contínuo, dentro de uma ficção consistente e conectada causalmente, a um fim fechado de uma mudança absoluta e irreversível.

Segundo Coe (2009, pg. 41) uma boa estrutura significa que a coisa certa está acontecendo no momento certo. Se os eventos não têm interesse, excitação, humor, lógica ou relevância, ou se ocorrem em uma ordem sem criar suspense, surpresa, antecipação, curiosidade ou uma resolução clara, a estrutura é fraca.

### 2.2.6.1 Estrutura dos 3 Atos

Como toda história tem um começo, meio e fim, a estrutura em três atos é um modelo de organização proposto por Syd Field, que divide a história em três grandes partes: apresentação (*setup*), conflito (*confrontation*) e resolução (*resolution*).

Figura 4 – Estrutura dos Três Atos



Fonte: The Syd Field Paradigm (2000).

Conforme explicado por David Trottier (2014), no Ato 1 (apresentação) o escritor configura sua história, pega a atenção do leitor, apresenta sua tese e estabelece a situação para o conflito. No Ato 2 (conflito), o escritor complica as questões e desenvolve o conflito, que se constrói para algum tipo de crise. No Ato 3 (resolução), conclui-se a história e resolve-se o conflito. O fim é a recompensa para o



protagonista e o público. Em resumo, coloque o herói em cima de uma árvore, coloque fogo na árvore, então tire o herói da árvore.

Na travessia do primeiro ato para o segundo, e do segundo para o terceiro, temos os pontos de transição (*Plot Point*). São os eventos importantes que complicam ou até mesmo invertem a ação, como confrontos, revelações e crises.

*Pinch point* são os pontos que pressionam o personagem. São as forças antagônicas sendo apresentadas ao personagem e espectador.

*Midpoint* é o momento em que a motivação do personagem para alcançar o objetivo se torna totalmente clara. David Trotter (2014) traz o exemplo do filme Titanic. O *midpoint* vem quando Rose decide dar um fora no seu noivo e ir com Jack. Uma vez que ela toma essa decisão de deixar seu mundo social, não há volta.

*Climax* é o momento da história em que todos os eventos se reúnem para sua intensidade máxima. Durante o clímax da história, todos os problemas são resolvidos e o cenário final de conclusão é definido.

#### 2.2.6.2 Jornada do Herói

Na estruturação de histórias de ficção, outra técnica muito utilizada é a Jornada do Herói, um padrão narrativo identificado por Joseph Campbell e publicado em 1949 em seu livro "O Herói de Mil Faces". Esse padrão foi encontrado ao pesquisar a estrutura de mitos, lendas e fábulas. Seu trabalho de pesquisa também analisou histórias modernas, assim como muitos roteiros de filmes.

Joseph Campbell descreve a aventura típica do arquétipo conhecido como O Herói, uma pessoa corajosa que enfrenta grandes desafios para alcançar algo importante na sua vida. A jornada do herói proposta por Campbell foi estruturada em eventos, onde o herói passa por doze etapas, explicada no artigo de Albert Paul Dahouia e ilustrado na imagem a seguir.

Figura 5 – Etapas da Jornada do Herói.



Fonte: Viverdeblog.com (2014)

### 1. Mundo Comum

Apresenta o herói em seu mundo comum e introduz conflitos que serão desenvolvidos ao longo da narrativa, ressaltando as motivações do personagem para embarcar na aventura.

## **2. Chamado à aventura**

A rotina do herói é quebrada por algo inesperado, insólito ou incomum. Abre possibilidade para ele viver uma experiência fora do seu cotidiano.

## **3. Recusa**

O personagem decide ignorar a oportunidade de se aventurar fora do seu cotidiano porque não quer assumir as responsabilidades envolvidas. Problemas materiais, emocionais ou espirituais fazem ele abrir mão da possibilidade de aventura. Um mentor faz ele mudar de ideia.

## **4. Encontro com o mentor**

O encontro com o mentor pode ser tanto com alguém mais experiente ou com uma situação que o force a tomar uma decisão.

## **5. Travessia do primeiro limiar**

Nessa fase, nosso herói decide ingressar num novo mundo. Sua decisão pode ser motivada por vários fatores, entre eles algo que o obrigue, mesmo que não seja essa a sua opção.

## **6. Testes, aliados e inimigos**

A maior parte da história se desenvolve nesse ponto. No mundo especial – fora do ambiente normal do herói – é que ele irá passar por testes, receberá ajuda (esperada ou inesperada) de aliados e terá que enfrentar os inimigos.

## **7. Caverna profunda**

O herói se aproxima do objetivo de sua missão, mas o nível de tensão aumenta e tudo fica indefinido. O herói precisa cuidar dos preparativos finais para passar pela provação central da aventura, avaliando suas reais chances e estudando seu adversário. Ele vivencia um intenso processo de metamorfose, o que pode colocar em cheque alguns de seus atributos psicológicos.

## **8. Provação**

O herói confronta o vilão, símbolo dos atributos temidos ou odiados por ele, ou seja, dos aspectos negativos de sua personalidade projetados no outro. Ao vencer o vilão, ele acerta as contas com suas próprias sombras e abandona porções obsoletas de sua personalidade.

## **9. Recompensa**

Após sobreviver às provas finais, o protagonista pode se orgulhar do título de herói, pois deixa de pensar apenas em si para se dedicar à sociedade como um todo, adquire maior consciência de sua realidade externa (conexão entre as coisas) e interna (quem ele é e como se encaixa nesta conexão) e passa a desfrutar do cotidiano de forma mais simples e realista.

## **10. Estrada de volta**

Depois de atingir sua meta, celebrar a vitória e assimilar as lições, o herói inicia o caminho de “volta para casa” para contar o que viu e aprendeu. Seu desafio final é transmitir seu aprendizado para pessoas que não viveram a jornada, beneficiando a todos. É a parte mais curta da história. Em algumas, nem sequer existem.

## **11. Ressurreição**

Aqui o herói pode ter que enfrentar uma trama secundária não totalmente resolvida anteriormente. Em tese, se houver uma reviravolta, você ainda estaria na confrontação, mas nada é fixo e imutável quando se escreve. Conheça as regras e depois quebre-as, se quiser.

## **12. Retorno com elixir**

O herói volta para a mesma casa ou cidade, mas enfrenta o seguinte paradoxo: ao mesmo tempo em que tem uma visão mais ampla do que seus contemporâneos e privilegia sua missão em detrimento de suas próprias ambições, ele ainda está no mundo e precisa lidar com suas imperfeições. Aqui, deve-se ressaltar o elixir, ou seja, o tesouro trazido pelo herói de sua jornada, que pode ser concreto (dinheiro) ou abstrato (sabedoria e paz).

Em seu artigo, Albert P. Dahoui lembra que essa jornada nem sempre é apresentada da mesma forma, nem toda jornada precisa necessariamente responder a esse modelo e, mesmo as que respondem, nem sempre contém todas as etapas.

### 2.2.6.3 Estrutura para Séries de TV

Nos filmes, uma história geralmente é contada entre noventa minutos até duas ou mais horas. Elas seguem na maioria das vezes a estrutura básica dos três atos, ou suas variações. Um personagem é empurrado para um conflito, que luta contra ele e vence no final. Há um

encerramento definitivo, ou às vezes alguns elementos são deixados abertos para que a história tenha uma sequência, como nas franquias.

Nas séries televisivas, o enredo se desenvolve através de vários episódios e temporadas. A história principal não será resolvida no final de cada episódio, podem ser dramas e séries de uma hora de duração, sitcoms de 30 minutos, séries limitadas ou minisséries. Enquanto cada episódio mostra uma certa história sendo resolvida no final, os personagens, suas histórias principais e seus arcos continuam ao longo de cada temporada. O padrão dos programas de TV a cabo atualmente possui 22 minutos de duração, exibidos em uma janela de 30 minutos com os comerciais. Também podem ser divididos em 2 episódios com 11 minutos cada.

Segundo a roteirista Pamela Douglas (2014), os dramas televisivos de uma hora têm sido escritos em quatro atos por décadas, embora alguns shows agora usem cinco atos, ou até seis atos. Como a maioria das séries de televisão possuem comerciais, as pequenas pausas são lugares convenientes para terminar cada ato. Terminando um ato em um grande momento, mudança ou clímax, o espectador é motivado a continuar assistindo quando os comerciais terminam. Segundo a escritora, a estrutura de um episódio de série pode conter uma abertura (teaser) e os atos, que variam conforme o tamanho do episódio da série.

*Cold Open/Teaser*: Comum em sitcoms, esta é a breve cena antes dos créditos do título. Pode impactar a trama ou apenas ser uma piada rápida. Em dramas é muitas vezes o incidente instigante, como encontrar um corpo morto em um série de crimes. Também é usada para lembrar eventos de episódios ou histórias anteriores que serão revisitados no episódio atual.

Os Atos: Os shows de uma hora possuem geralmente 4 atos, e os shows de meia hora têm 3. Assim como na estrutura clássica de filmes, os atos apresentam um problema inicial, uma série de complicações que impedem os personagens de resolver o problema, um clímax e uma resolução.

O fim: O último ato traz o público de volta ao mundo da série. Em um episódio piloto, é muito importante provar ao público que eles devem voltar na próxima semana. Em dramas, o episódio geralmente termina com suspense, ou a promessa de aventura da próxima semana. Em *sitcoms* como *Os Simpsons*, o episódio quase sempre termina onde começou. Seus personagens não mudam muito e estão prontos para as aventuras da próxima semana. O status quo é retornado.

*Tag:* Esta é uma cena pequena, geralmente após os créditos, que continua uma piada, mostra uma pequena resolução, ou dá dicas sobre o que acontece próximo episódio.

### **2.2.7 Gêneros: Comédia**

Através de milhares de anos de histórias contadas, inúmeras gerações de escritores transformaram a história em uma espantosa diversidade de padrões. Vários sistemas foram criados para classificar as histórias de acordo com os elementos e valores compartilhados, classificando-os por gênero. Gênero é um pacto entre o escritor e o público.

Cada gênero impõe determinadas convenções na estruturação de histórias. Convenções de mudança de valor no clímax, como no final de um Drama. Convenções de cenário como no Western. Convenção de eventos, como o menino que encontra a menina no Romance. Convencionais como o papel do criminoso em uma História de Crime. O público conhece essas convenções e espera que sejam cumpridas. (MCKEE, 1997, pg. 86)

A comédia é um dos principais gêneros de todos os tempo, faz uso do humor e tem a intenção de entreter e divertir o público. Contém uma infinidade de subgêneros, cada um com suas próprias convenções. Seja na Paródia, Sátira, Sitcom ou Humor Negro, uma convenção predominante une estes subgêneros e o distingue do drama: Ninguém se machuca. Segundo Mckee (1997), o público de comédia deve saber que não importa o quão forte um personagem bate na parede, não importa o quanto eles gritam e se contorcem, eles não se machucam.

A escritora de séries de comédia, Cheri Steinkellner (2016), traz algumas conclusões sobre criação de personagens cômicos. Os arquétipos como o sabe-tudo, o fracassado adorável, o chefe malvado, o neurótico, o cabeça de vento, são estereótipos de personagens encontrados na “Commedia Dell’Arte”, que surgiu no final do Renascimento italiano. A regra da “Commedia Dell’Arte” é encontrar o defeito do personagem e o exagerar. Ou também pode-se tentar brincar com opostos. Por exemplo, quando o cara mais inteligente na sala faz a coisa mais estúpida, ou o imbecil engana o gênio, é engraçado porque ninguém imaginaria que isso fosse acontecer, conclui a escritora.

Aristóteles disse que o segredo do humor é surpresa, cita Cheri Steinkellner (2016). A escritora ainda diz que na surpresa, ou teoria da incongruência do humor, rimos do que nos parece fora do lugar ou vai

de encontro às nossas expectativas. Um sapo namorando uma porca, ou um lagarto vendendo seguro de vida por exemplo.

Drama e comédia provocam emoções opostas: tensão e angústia versus relaxamento e diversão, respectivamente. Diego Schutt (2010) afirma que a história sempre vai explorar com mais intensidade um gênero ou outro, mas uma combinação assimétrica dos dois resultará em uma aventura emocional mais interessante para o público.

### 2.2.8 Episódio Piloto

Piloto é o primeiro episódio de uma série, normalmente usado para vender a temporada para o cliente. Muitas vezes o piloto é exibido para o público, e dependendo da resposta, a temporada é autorizada. A função do piloto é apresentar os personagens e o seu universo, dando uma visão geral do que a série se trata.

Murray (2010, pg. 119) diz já ser normal na indústria, a criação de péssimos episódios piloto. Isso porque os produtores tentam fazer muita coisa em um único episódio. Querem apresentar todos os personagens, como se relacionam com todo mundo, e acabam com qualquer forma de humor que a série poderia entregar. O autor aconselha fazer um episódio piloto simples, com os principais personagens e apenas alguns secundários. Mantenha o episódio no principal local da série, e apresente os personagens da maneira mais consistente e fiel às descrições feitas anteriormente.

## 2.3 PRODUÇÃO DE UM EPISÓDIO

A ideia da série está bem alinhada e estruturada, os personagens principais devidamente ilustrados, chegou a hora de começar a produzir. Quando um episódio é destinado à TV por exemplo, a produção começa depois da aprovação do script, a primeira etapa. Seja uma produção independente ou televisiva, Murray (2010, pg. 138) sugere seguir as seguintes etapas para produção de um episódio animado em 2D.

### 2.3.1 Script

Existem duas possibilidades quando se trata de escrever e apresentar um episódio. O primeiro é o "esboçado", que através da ideia principal do episódio, os escritores esboçam os *beats* da história. Em seguida, através do storyboard, a história é aprofundada e os diálogos são inseridos juntamente com os desenhos. O script é gravado a partir do

storyboard terminado e enviado para aprovação. Este é um método muito mais visual de apresentar a história, mas que requer mais ilustradores na etapa de criação da história.

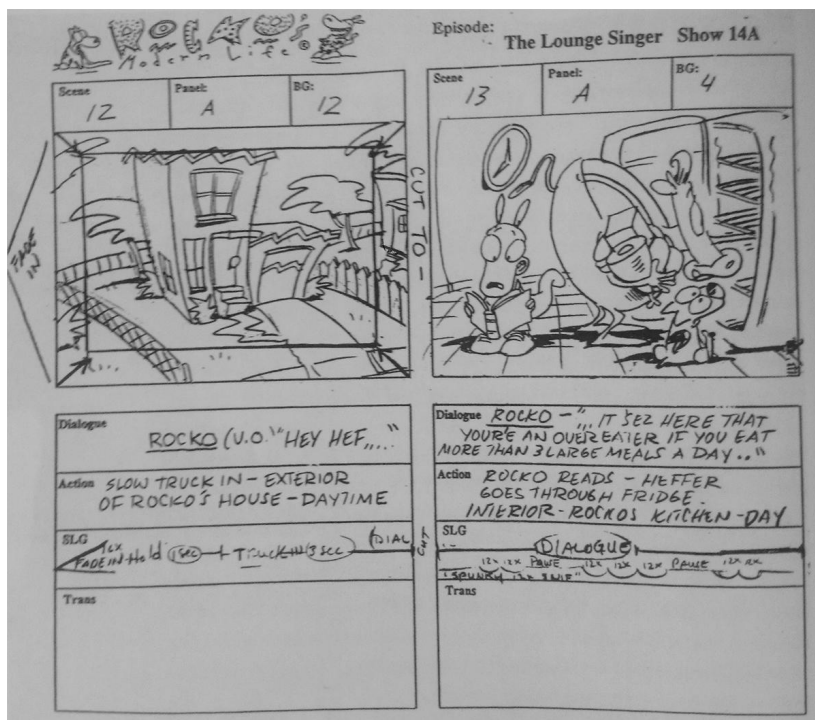
O segundo modelo é o guiado pela "escrita" propriamente dita. Toda a premissa do show, piadas, diálogos e direções de cena são escritos no script, que é enviado para aprovação. Só depois de aprovado o script passa para os artistas de storyboard. Embora o autor utilize o modelo esboçado em sua série animada, o segundo modelo é o mais utilizado pela indústria.

### **2.3.2 Storyboard**

O Script foi aprovado. É hora de torná-lo visual. O principal objetivo do storyboard é transpor as cenas e indicações do roteiro para quadros, através de desenhos rápidos e simples, da maneira mais objetiva possível. Devem apresentar toda a dinâmica de movimento de câmera, enquadramento da cena, expressões faciais e corporais dos personagens, e o cenário de fundo. Séries para TV geralmente possuem um modelo já pré-estabelecido para o storyboard, conforme a figura a seguir:



Figura 6 – Modelo de Storyboard.



Fonte: Murray, Joe. Creating Animated Cartoon With Characters, 2010.

### 2.3.3 Elenco e Gravação de Vozes

Para uma série animada de TV, que dispõe de um bom orçamento, existe um profissional dedicado somente a procurar e testar o melhor dublador para cada personagem. Para gravar o diálogo, deve-se separar as partes que necessitam de vozes em uma folha, adicionar uma breve descrição da cena e como essa voz deve ser gravada (calma, entusiasmada, nervosa, brava...). Murray comenta que uma mesma frase pode ser lida de mil maneiras diferentes, o importante é achar o ator que possui o melhor *timing* e improvisação para o personagem.

### **2.3.4 Animatic**

Com as vozes gravadas, basta combinar com os painéis do storyboard e criar o animatic. É praticamente um slideshow dos desenhos do storyboard, com o áudio dos respectivos diálogos, dispostos no tempo que a animação final deve ter. É uma etapa importante, pois permite perceber falhas e realizar ajustes necessários antes de começar o custoso e demorado trabalho da animação.

### **2.3.5 Timing sheets**

Esta etapa é usada em grandes estúdios, que utilizam animadores externos ou que trabalham em grandes equipes. Trata de transferir o tempo (*timing*) definido no animatic para uma linguagem que o animador pode utilizar. Os frames dos movimentos da boca, para onde as coisas se movem e o quão rápido isso deve ser, por exemplo.

### **2.3.6 Design de Personagens**

Tratando dos personagens principais, esta etapa já deve ter sido projetada anteriormente, junto com a ideia e história da série. Para os novos personagens do episódio, é importante desenhá-los em um *model sheets*, de acordo com a proporção correta e seguindo as artes conceito já estabelecidas.

### **2.3.7 Design de Props e Cenários**

O estilo do cenário é extremamente importante para a aparência da série, ela transmite o humor, o sentimento, e a direção dos personagens na cena. Os estilos de ilustração, paleta de cores e técnica de pintura são diversos, mas devem ser padronizadas para manter uma unidade na série. É importante também ter cuidado para que as cores do cenário não se confundam com a do personagem.

### **2.3.8 Animação**

Com o storyboard, vozes, timing sheets, e as artes dos cenários e personagens prontas, basta animar. Basicamente é seguir uma receita que foi criada nas etapas anteriores, porém ainda é uma etapa de trabalho manual pesada. Primeiramente é desenhada as posições chave

dos personagens ou props na cena, que provavelmente já foram definidas no storyboard. A partir destas posições chave, deve-se desenhar os frames entre eles, também chamado de *Inbetweening*, criando então a sensação de movimento. Após a animação, deve-se exportar cada cena em um formato padrão que será agrupada na edição.

### **2.3.9 Edição**

Depois das cenas animadas devidamente renderizadas, a edição irá juntar as partes e fechar o arquivo final do episódio. Para produções que utilizam animação terceirizada, esta etapa é importante para conferir se as animações estão no *timing* correto, as cores estão de acordo, e garantir que não há nenhum outro problema. Caso exista algum erro, a edição pode tentar consertar, evitando re-trabalho e atraso nos prazos de entrega.

### **2.3.10 Sound Effects e Música**

Definir quais efeitos sonoros utilizar para cada situação, e quando utilizar. Existem centenas de sons diferentes para uma mesma ação, como a buzina de um carro por exemplo. Encontrar aquela que encaixa perfeitamente com a ideia da cena é um grande desafio. Com a música é a mesma situação. Deve-se buscar a música perfeita para o humor de cada cena. Músicos podem criar trilhas originais para a série, e desenvolver uma biblioteca com diferentes trilhas e humores, em um estilo único que será usado por toda a série.

Ter a disposição de um profissional de som e poder contratar uma orquestra para compor as músicas da série é um privilégio de produções com alto orçamento. Para produções menores e independentes, existem milhares de trilhas e efeitos sonoros de uso livre pela internet, o trabalho duro está em achar as que melhor se encaixam no episódio.

Após adicionar os efeitos sonoros e músicas no vídeo, deve-se juntar com os diálogos e realizar a mixagem dos áudios. Esta etapa deve certificar que o áudio final do episódio não pareça um depósito de sons meramente misturados. Alguns efeitos podem ser retirados, outros adicionados, o importante é que o diálogo seja perfeitamente entendido.



### **3. DESENVOLVIMENTO**

O desejo de criar uma série animada surgiu logo nos início do curso. Vários projetos, rabiscos e tentativas de começar uma animação independente aconteceram, mas nenhuma com motivação suficiente como aquela que um trabalho final proporciona. Esta etapa trata da criação do esboço e a produção do episódio piloto para a série animada.

#### **3.1 ESBOÇO DA SÉRIE**

##### **3.1.1 Ideia**

Como levantado na pesquisa bibliográfica, a ideia é o primeiro passo para todo projeto. A vontade de criar uma série semelhante ao estilo e gênero de Family Guy e Os Simpsons sempre foi predominante, que resultou na primeira ideia para um seriado. Uma versão brasileira das grandes comédias animadas americanas. O cotidiano de uma família de três gerações convivendo sob o mesmo teto, com personalidades e objetivos totalmente diferentes. A história iria retratar o convívio de um senhor aposentado, seu filho interesseiro e desempregado, e um neto misterioso que chegou de surpresa 10 anos depois do seu nascimento.

A série não teria um personagem central, que busca alcançar seu objetivo a todo custo, mas pequenas situações do cotidiano contadas de uma forma bem humorada. A personalidade dos personagens seria apresentada aos poucos, na forma como lidavam com o mundo a sua volta. O roteiro teria grande influência da cultura e TV brasileira, e o universo da série seria próximo ao mundo real.

Figura 7 - Concept dos personagens da primeira ideia.



Fonte: Autor

Após os estudos bibliográficos, que aconteceram logo após a definição do primeiro esboço de série, a ideia foi adaptada para uma nova versão.

Percebendo a importância de desenvolver um bom personagem, com objetivos e dificuldades a superar bem claros, a nova ideia da série conta as aventuras de um ator de TV e sua busca incansável pela fama. O protagonista se chama Barone, que apresenta um programa pouco conhecido na madrugada da sua galáxia. A motivação de Barone pelo sucesso é o combustível para diversas aventuras. Acabar no Brasil depois de ofender a rainha do seu planeta é um exemplo.

A ideia da série é mostrar essa nova fase da vida do protagonista Barone, um ator alienígena desconhecido que acabou em terras brasileiras, onde ficou conhecido como o novo Messias enviado por Deus. O uso do humor mais pesado direcionado ao público adulto se manteve, assim como referências a programas de TV nacionais no roteiro.

### 3.1.2 *Storyline*

Um ator alienígena em busca da fama na concorrida e louca televisão brasileira.

### **3.1.3 Sinopse**

Barone é aquele apresentador de TV que ninguém reconhece na rua, que você só assiste por 10 segundos enquanto troca de canal em uma madrugada de insônia. Ele vive em outra galáxia ainda não descoberta pelos humanos, em um planeta viciado nos programas de TV terráqueos.

Como um ator sem talento mas com muita vontade de brilhar, Barone topa qualquer coisa pra ficar famoso. Sua vida muda quando ele aceita seduzir a rainha rabugenta para um programa ao vivo muito famoso. Dá errado. A rainha abre um portal intergaláctico que manda o ator para o desconhecido. Para o Brasil.

Barone ressurre no meio de um culto religioso com sua cabeça grande e verde. É o novo Messias que chegou pra salvar a humanidade do pecado. Barone segue no embalo e abraça o papel que finalmente o colocou e uma capa de revista. Aí por diante tudo pode acontecer, inclusive esbarrar com Jesus e sua gangue.

### **3.1.4 Universo**

Embora o personagem principal venha de um planeta distante, a trama da série se desenvolve após a chegada de Barone no Brasil. O período é o contemporâneo, que fica claro com referências da atualidade brasileira no roteiro. A duração do universo no enredo é trabalhada geralmente em dias, o personagem não envelhece e os fatos são muito próximos, como uma aventura atrás da outra.

A localização geográfica é ampla e não restrita somente ao Brasil ou planeta terra. Existe a possibilidade de viajar novamente através de galáxias em um determinado momento da série, onde o universo pode ser algo totalmente novo e inusitado.

### **3.1.5 Artes conceito**

O estilo artístico da série é derivado da simplicidade dos traços e cores predominantemente chapadas de séries como Family Guy e Os Simpsons. A escolha deste estilo é motivada pela maior facilidade e rapidez na criação, além de ser um estilo característico de animações adultas. Personagens com formas mais simples e poucos detalhes na roupa e corpo também diminuem o tempo gasto em animação.

Figura 8 - Quadro de referências visuais



Fontes: Family Guy<sup>1</sup>, Os Simpsons<sup>2</sup>, Rick and Morty<sup>3</sup>; Brickleberry<sup>4</sup>

A proporção e cores dos objetos no cenário é semelhante ao mundo real, sem exageros ou distorção na perspectiva. Sombra, reflexos e texturas utilizando pincéis foram adicionadas, destacando a forma e características dos objetos no ambiente. O uso de uma linha preta de mesma espessura nas bordas é predominante nos cenários e personagens.

<sup>1</sup> **Family Guy**. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=T\\_I145LtZoA](https://www.youtube.com/watch?v=T_I145LtZoA)>. Acesso em 5 Jul. 2017

<sup>2</sup> **Os Simpsons**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=77M9KGpSkek>>. Acesso em 5 Jul. 2017.

<sup>3</sup> **Rick and Morty**. Disponível em: <<https://www.netflix.com/title/80014749>>. Acesso em 5 Jul. 2017.

<sup>4</sup> **Brickleberry**. Disponível em: <[http://dropr.com/ashleyj/23962/character\\_art\\_and\\_design\\_for\\_animation/+?p=249235](http://dropr.com/ashleyj/23962/character_art_and_design_for_animation/+?p=249235)>. Acesso em 5 Jul. 2017.

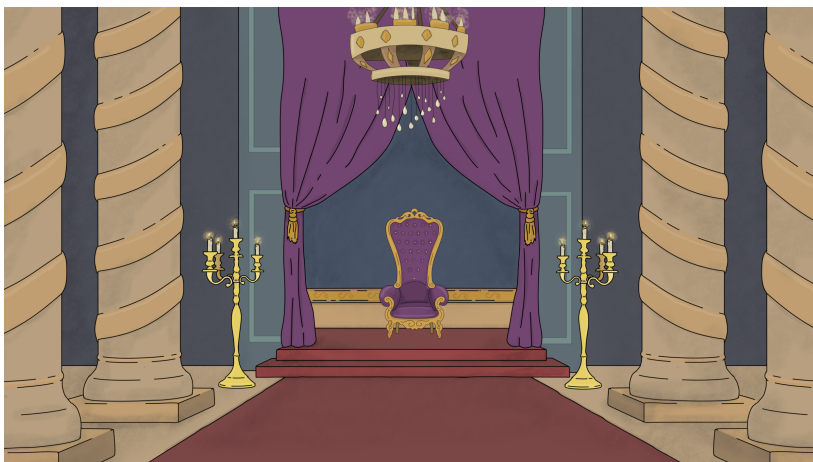


Figura 9 - Cenário de uma sala para o episódio piloto.



Fonte: Autor

Figura 10 - Cenário de um castelo para o episódio piloto.

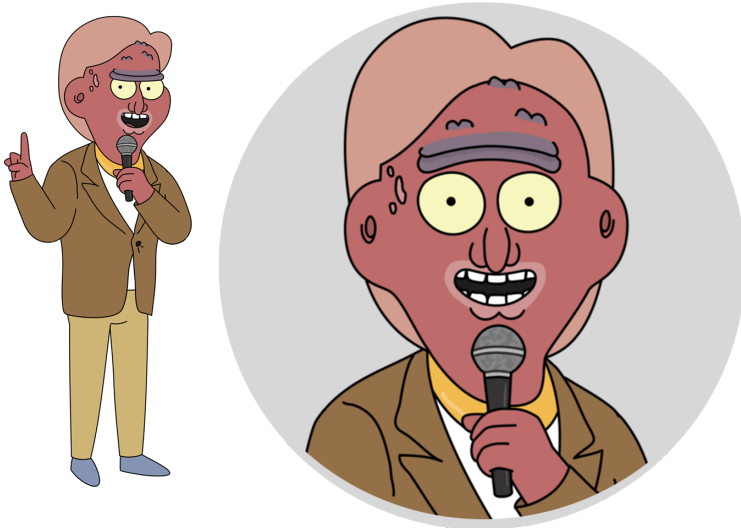


Fonte: Autor

A simplicidade dos traços e cores se manteve na criação dos personagens. A característica física dos personagens alienígenas, que vivem no mesmo planeta que o protagonista, segue a proporção de

aproximadamente três cabeças e meia de altura, olhos e bocas grandes e quatro dedos nas mãos. Possuem características humanóides, tanto na aparência quanto na personalidade. Para criar uma diferenciação dos humanos, o tom de pele é colorido e variado, como verde, roxo e vermelho. Possuem manchas na cabeça, olhos amarelados, uma sobrancelha única e uma forma de cabeça diferente da humana.

Figura 11 - Exemplo personagem alienígena.



Fonte: Autor

A proporção dos personagens humanos é feita usando quatro cabeças de altura em média para personagens adultos. Possuem características muito parecidas com o mundo real, como o tom de pele por exemplo, exagerando alguns aspectos do rosto e cabeça principalmente.

Figura 12 - Personagens humanos.



Fonte: Autor

A série faz muita referência a personagens e figuras conhecidas do público brasileiro. Para representá-los corretamente, suas características físicas marcantes são acentuadas, como o formato do rosto, tamanho dos olhos ou boca, cabelo ou uma roupa por exemplo. A proporção segue o modelo de quatro cabeças de altura dos personagens humanos.

Figura 13 - Imagem de referência e versão animada.



Fonte: Portal Quem<sup>5</sup>, Autor

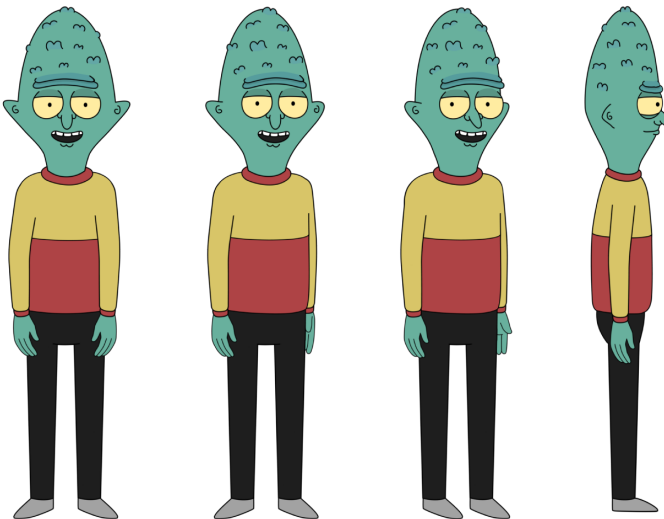
<sup>5</sup> PORTAL QUEM. Disponível em: <https://portalquem.files.wordpress.com/2013/06/luciana-gimenez-luciana-by-night.jpg>. Acesso em: 23 mai. 2017.

### 3.1.6 Personagens

A série propõe somente um personagem principal. Os demais personagens são secundários e servem para auxiliar na narrativa. A definição da sua personalidade aconteceu juntamente com a construção do episódio piloto, na forma de se expressar e suas respostas aos acontecimentos do mundo em sua volta. O protagonista se chama Barone, que também dá nome a série.

Barone é um alienígena com características humanas, com idade aproximada de 30 anos. Um apresentador pouco conhecido que quer muito ser uma celebridade no seu planeta. A falta de talento, concorrência desleal e a falsidade do mundo artístico são as principais forças antagonônicas que Barone precisa superar. Ele não nega uma chance que possa colocá-lo em uma capa de revista ou anúncio de café, e a série vai acompanhar essa aventura em busca da fama.

Figura 14 - *Turnaround* Barone.

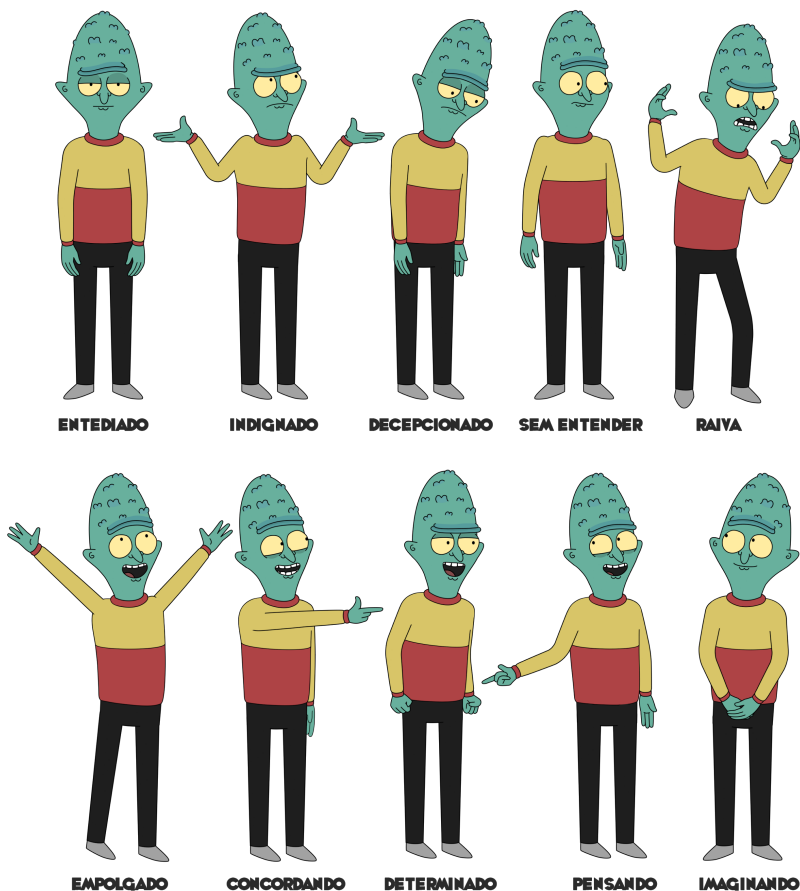


Fonte: Autor

Sua personalidade pode ser considerada uma mistura entre o arquétipo do herói e inocente. A ideia é que o espectador simpatize com seu objetivo e entenda os seus defeitos. Ao decorrer da série ele vai

aprendendo com os erros de sua inocência, alcance seu objetivo, fracasse novamente e continue. Sua personalidade otimista e a confiança nas pessoas o coloca em certos problemas. Possui dificuldade em interpretar e seu improviso na atuação às vezes vai longe demais. Não houve a necessidade de uma definição mais profunda da personalidade do personagem para o episódio piloto, como traumas, desejos ou medos por exemplo. Essa análise seria necessária para guiar futuros episódios.

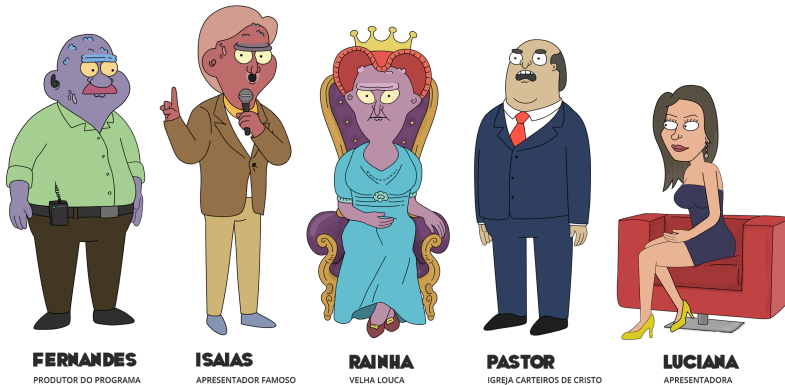
Figura 15 - Expressões corporais e faciais do Barone.



Fonte: Autor

Os personagens secundários servem para dar sustentação à narrativa e influenciam as ações do personagem principal. Geralmente são passageiros e dependendo do futuro da série não retornam em outros episódios. Para o episódio piloto foram criados 5 personagens secundários, exibidos na figura abaixo em ordem de aparição.

Figura 16 - Personagens secundários do episódio piloto.



Fonte: Autor

Fernandes é o produtor do programa que Barone apresenta. É quem o apresenta para Isaías, um apresentador de um programa de auditório muito famoso no planeta. Os dois personagens buscam alguém que toparia algo arriscado, tudo pela audiência na TV. O apresentador oferece o papel ao Barone, onde ele deve tentar seduzir a rainha, que aceita sem saber do real perigo. Após a confusão no castelo, Barone é arremessado ao Brasil por um portal e acaba caindo em cima do pastor enquanto dava seu discurso na igreja. Luciana é referência à apresentadora Luciana Gimenez da RedeTV, que entrevista Barone depois da sua aparição em terras brasileiras.

### 3.1.7 Estrutura e gênero

Por ser uma série animada, os episódios vão seguir uma sequência narrativa. Cada episódio é parte de um grande enredo, onde as mudanças que aconteceram em um episódio influenciam os próximos. Essa estrutura narrativa mais ampla da série, como uma temporada por exemplo, é feita seguindo as etapas da Jornada do Herói. O protagonista

seguiria pelas etapas como o mundo comum, chamado à aventura, encontro com o mentor, testes e inimigos, provação e recompensa ao longo da série. Cada episódio desta temporada desenvolve uma etapa dessa grande jornada. Para estruturação do roteiro de um episódio, utiliza-se as etapas dos Três Atos: Apresentação, conflito e resolução.

O gênero predominante da série é a comédia. A proposta é brincar com a visão de um alienígena que acabou de chegar no Brasil que ele só conhecia pela TV. Como um turista europeu que acabou de chegar em Copacabana. A série faz uso de sátiras e humor negro, trazendo situações do cotidiano e características da cultura brasileira no enredo. A aventura é o sub-gênero da série, que traria mais ação a narrativa.

## 3.2 EPISÓDIO PILOTO

Como a proposta deste projeto é desenvolver uma série animada para um possível canal ou produtora interessada, a duração dos episódios seria de acordo com o padrão da indústria, geralmente com 22 minutos de duração. O episódio piloto desenvolvido neste projeto tem a função de divulgação na internet, com tempo aproximado de 8 minutos.

Após definir a ideia da série e sua *storyline*, foi montada a estrutura básica do roteiro. Primeiramente foram definidos os pontos importantes da história (*pinch*, *plot points* e *clímax*), e depois agrupadas em três grandes atos conforme a seguir.

### 3.2.1 Roteiro

#### Ato 1 - Apresentação

Barone apresentando seu programa ao vivo de adivinhar palavras pelo telefone na madrugada. O apresentador perde a paciência com a ignorância de um espectador.

*Plot point 1*: Barone conversa nos bastidores com o produtor, se mostra muito insatisfeito com seu programa e fala da sua vontade de ficar famoso.

#### Etapa 2 - Conflito

*Pinch 1*: Barone é apresentado à Isaiás, uma figura muito conhecida na TV. Ele o convida para um papel suspeito em seu programa, algo tipo teste de fidelidade do João Kleber.

*Midpoint*: Barone vê a chance conquistar sua fama nesse papel e aceita o convite.

*Pinch 2:* Começa o programa de Isaías. Barone ao vivo percebe o perigo do papel, onde deve xavecar a rainha do seu planeta e testar sua fidelidade ao rei. Mas ele não desiste.

*Plot point 2:* O improviso de Barone irrita a rainha, que atira no ator com uma pistola intergaláctica. Ele desaparece da cena em um portal.

### **Etapa 3 - Resolução**

Barone ressurgiu do mesmo portal no palco de uma igreja no Brasil, caindo em cima do pastor que discursava.

*Climax:* A platéia vibra acreditando que Barone é o novo Messias enviado por Deus. Barone fica famoso no Brasil e aparece na capa de várias revistas conhecidas e dá entrevista em um *talk show* brasileiro.

Após a vinheta aparece o personagem Jesus, que depois de assistir a entrevista de Barone decide fazer a algo a respeito. É a chamada para a continuação da aventura.

Com a definição dos *beats* e pontos de virada do enredo, foi possível separar a história em cenas e sequências. Como a duração da história é curta, o roteiro foi definido apenas em cenas, que agrupam um conjunto de ações que acontecem continuamente em um mesmo cenário.

Cena 1: Barone apresentando o programa ao vivo.

Cena 2: Conversa nos bastidores (aceite para a aventura).

Cena 3: Isaías fazendo a chamada para o quadro do programa.

Cena 4: Barone no castelo xavecando a rainha. Abre o portal.

Cena 5: Barone surge na igreja.

Cena 6: Capas de revista surgem como um avanço no tempo.

Cena 7: Barone no programa de entrevista da Luciana Gimenez.

Cena 8: Jesus assistindo ao programa.

A quantidade de cenas e tamanho da história foram adequados ao prazo disponível para animação. Algumas partes foram cortadas e outras adaptadas para manter o sentido da narrativa. Após a distribuição das cenas em sequências foram escritas as falas dos personagens.

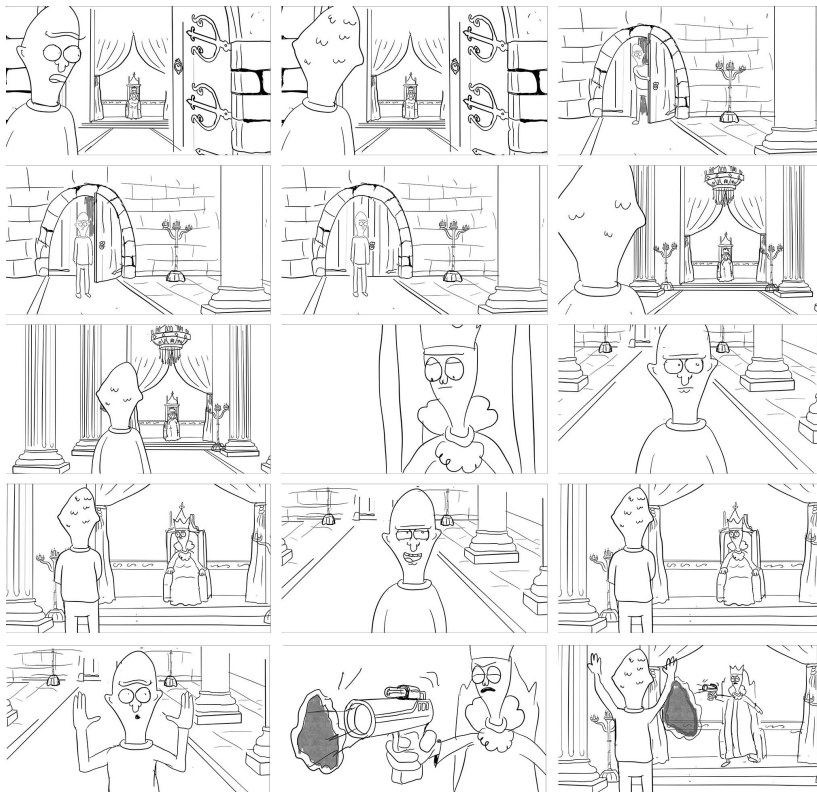
Os diálogos foram criados na tentativa de mostrar a personalidade dos personagens, de forma dinâmica e bem humorada, e acabou representando grande parte do episódio.



### 3.2.2 Storyboard

O *storyboard* foi uma etapa muito importante para a criação do episódio, que permitiu visualizar a cena com desenhos rápidos. Os rabiscos se tornaram mais detalhados à medida que os quadros eram definidos. Posteriormente serviram de base para a criação dos cenários.

Figura 17 - Frames do *storyboard*.



Fonte: Autor

No *storyboard* também foram definidos os enquadramentos e sequência de cortes na cena. Para dar dinamismo à animação, os enquadramentos se alternavam entre plano aberto, plano médio, americano e plano fechado (*closeup*).

Figura 18 - Enquadramentos de câmera após storyboard.



Fonte: Autor

A mudança de câmera na cena considerava o objetivo da narrativa. O plano aberto era utilizado para apresentar o ambiente em que a cena acontecia, como a sala do castelo por exemplo. O plano médio foi muito utilizado em cenas de TV e diálogos, juntamente com o plano americano. O plano fechado era escolhido para dar mais destaque às falas do personagem e suas expressões faciais.

O ângulo da câmera no enquadramento também mudava em determinadas partes. O ângulo 3/4 é o predominante na animação, pois a variação constante de ângulos requer mais desenhos para os personagens, que acabava aumentando a complexidade e tempo de produção. Além do 3/4, foi utilizado o ângulo frontal e contra-plongée, que deu mais intensidade para a cena.

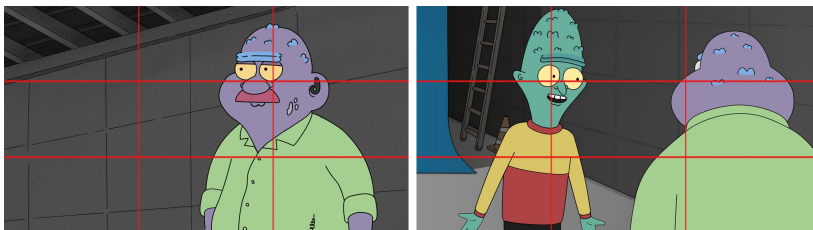
Figura 19 - Ângulos de enquadramento de câmera.



Fonte: Autor

Para melhorar a qualidade técnica dos enquadramentos, os personagens também foram posicionados no cenário considerando a regra dos terços.

Figura 20 - Regra dos terços aplicada nos enquadramentos.



Fonte: autor

### 3.2.3 Vozes

Devido o curto prazo e baixo orçamento de produção, todas as vozes dos personagens foram gravadas pelo próprio autor. Embora seja uma experiência interessante, interpretar as falas descritas no roteiro é algo difícil para alguém inexperiente. Mesmo que as vozes não tenham

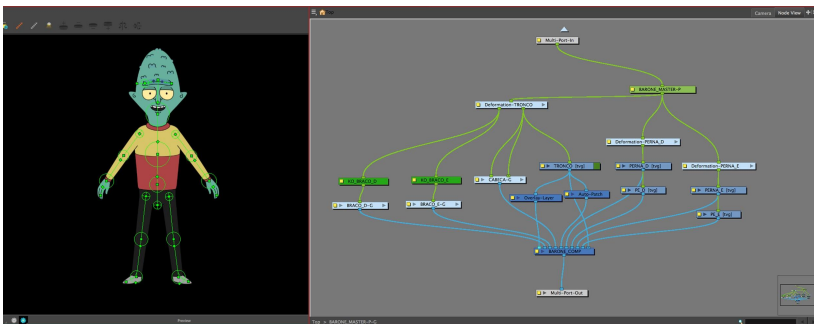
alterado o significado da narrativa, o resultado foram dublagens amadoras com interpretações limitadas. Utilizar dubladores experientes para interpretar os personagens seria o ideal, pois traria profissionalismo e qualidade para o episódio.

### 3.2.4 Animação

Para animação foi utilizado o *software* Toon Boom Harmony e optou-se pela técnica *cut-out*, que reduz significativamente o tempo de produção se comparada ao frame a frame por exemplo. Nesta técnica, os objetos da cena e personagem são separados e animados individualmente, evitando significativamente a quantidade de redesenhos.

No personagem, as principais partes do corpo são desenhadas separadamente e agrupadas por hierarquia. Mão, antebraço e braço superior são as três partes que compõe o braço direito por exemplo. Com isso, é possível animar cada peça separadamente ou movimentar o braço como um único objeto. O processo é o mesmo para a perna (pé, parte inferior e superior). Braços e pernas são unidos pelo torço, juntamente com a cabeça e as partes do rosto (olhos, boca, nariz e sobrancelha). Ao final, as partes unidas em hierarquia formam o *rig* do personagem.

Figura 21 - *Rig* do personagem principal.

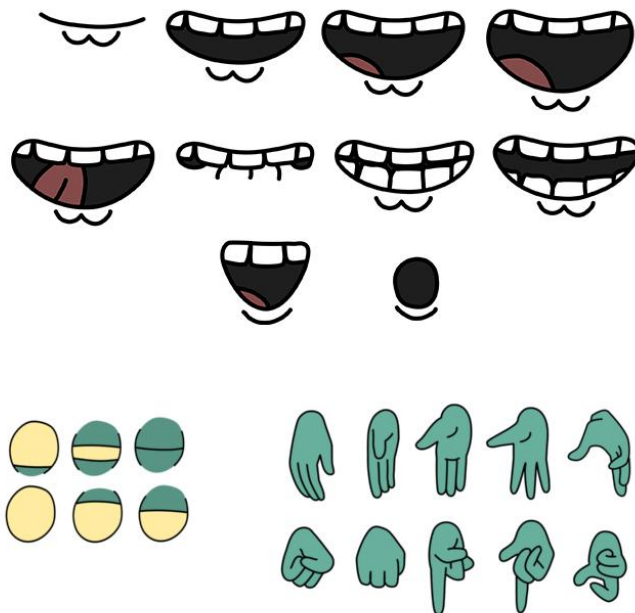


Fonte: Autor

A reutilização de elementos como bocas, mãos e olhos também contribuíram para reduzir o tempo em animação. Colocando todas as variações de mãos em uma mesma *layer* permitiu uma rápida

substituição de desenhos, que herdavam a posição e rotação anterior. O uso dos principais fonemas para as bocas também facilitaram o *lipsync*, que inclusive se tornaram um *template* utilizado nos demais personagens.

Figura 22 - Bocas, olhos e mãos reutilizados.

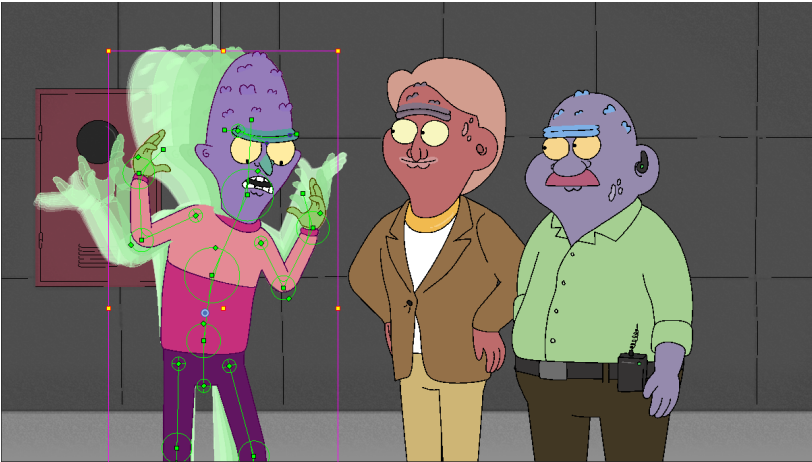


Fonte: Autor

Com a finalização dos cenários e personagens, o áudio das dublagens foi incluído na *timeline* do Toon Boom para criação das blocagens da cena. Esta etapa serviu como um animatic, que não foi realizado sobre os rascunhos do *storyboard* pelo prazo curto de produção. Cada *beat*, mudança de pose ou expressão facial representava um novo quadro chave na *timeline* da cena. Quando a blocagem da cena era finalizada, realizava-se uma rápida avaliação antes de continuar a animação. Esta etapa foi importante para identificar alguns ajustes necessários, como regravação de vozes por exemplo.

Após a blocagem, os chamados *in-between frames* foram adicionados. Utilizando o sistema de *rig* no *software* Toon Boom, é possível criar estes *frames* entre os quadros chaves automaticamente. Esta função auxilia em determinados momentos, mas na maioria dos casos foi necessário um ajuste manual na posição dos elementos.

Figura 23 - *In-between frames* e *rig* do personagem.



Fonte: Autor

### 3.2.5 Edição, som e finalização

Na edição foram reunidas as cenas em sequência utilizando o *software* After Effects. Encontrar os *foleys* e trilhas sonoras que encaixem perfeitamente em cada situação da animação foi um desafio. Existem muitos sons prontos disponíveis gratuitamente, porém a qualidade e variedade não é muito grande. E assim como na dublagem de personagens, poder contar com um profissional especializado em edição de som poderia trazer mais qualidade para a produção final.

A última etapa chama-se renderização. A composição de som e imagens gerou um vídeo digital, com resolução *fullhd* (1920x1080 pixels) e 24 quadros por segundo. O arquivo está pronto para ser divulgado em plataformas como o Youtube.

## 4. CONCLUSÃO

Este projeto concluiu seu objetivo. Criar um episódio piloto para uma série animada 2D, juntamente com a sua *pitch bible* para divulgação na internet. Além de terminar o projeto com um material importante para buscar parcerias no desenvolvimento da série, o aprendizado na pesquisa bibliográfica ampliou a visão do autor. Esse ganho ocorreu principalmente sobre construção de personagens e histórias.

Personagens com objetivos bem claros, que se deparam com desafios e problemas que exigem superação podem fazer muita diferença em uma série, mesmo ela sendo uma comédia. O mesmo vale para o enredo da série e seus episódios. Criar um universo e situações que testam este personagem, que obrigam ele a sair da sua casa, entrar em uma aventura e lutar pelo seu objetivo, são pontos que toda pessoa interessada em desenvolver uma série deve considerar. O mercado possui diversos exemplos de séries de sucesso, que superaram a simplicidade artística com personagens bem desenvolvidos e histórias inteligentes, como *South Park* por exemplo.

Construir um bom personagem somente um episódio piloto é algo difícil. Um novo *Homer Simpson* não surge em menos de dez minutos e animação feita em menos de quatro meses. O objetivo do episódio piloto é despertar o interesse do espectador nesse pouco tempo disponível, e isso foi um grande desafio do projeto.

A limitação produtiva e técnica influenciaram o estilo adotado para a série, e também o roteiro e storyboard. É um desafio que a indústria também enfrenta, de produzir cada vez mais episódios em menos tempo. Com isso, formatos de animação utilizando o *cut-out* vem crescendo na medida do possível. Utilizar estas técnicas no projeto, com o uso de *rigging* e reaproveitamento de desenhos e poses gerou um ganho na duração do episódio.

A etapa dedicada ao *animatic*, que permite visualizar o ritmo e duração do episódio, não foi executada neste projeto por questões de tempo. É uma etapa muito importante pois permite realizar ajustes importantes antes de começar o processo de animação. Pular esta etapa trouxe surpresas na edição final, como a duração que era estimada em 6-8 minutos e acabou em 11 minutos. Algumas cenas poderiam ter sido encurtadas e novas cenas adicionadas, melhorando a dinâmica do episódio.

A motivação desta série animada é entrar no mercado nacional como um criador de conteúdo animado adulto, seja desenvolvendo a

ideia atual ou produzindo algo novo. O episódio piloto concluído neste projeto será divulgado na internet em plataformas como Youtube e Vimeo, que possibilitará avaliar a aceitação da ideia da série ou gerar contatos de possíveis interessados em desenvolver a série animada. A divulgação também será direcionada para estúdios de animação e produtoras de conteúdo para emissoras de TV e Netflix, através de contatos de email.



## REFERÊNCIAS

- ANATEL, 2016. **TV por Assinatura**. Disponível em: <http://www.anatel.gov.br/institucional/index.php/noticias/986-tv-paga-fecha-janeiro-de-2016-com-19-26-milhoes-de-assinantes>. Acesso em: 1 nov. 2016.
- ANCINE. **Valor Adicionado pelo Setor Audiovisual**. 2016. Disponível em: [http://oca.ancine.gov.br/media/SAM/Estudos/Um\\_Estudo\\_Sobre\\_o\\_Valor\\_Adicionado\\_pelo\\_Setor\\_Audiovisual\\_2016.pdf](http://oca.ancine.gov.br/media/SAM/Estudos/Um_Estudo_Sobre_o_Valor_Adicionado_pelo_Setor_Audiovisual_2016.pdf). Acesso em: 27 de out. 2016.
- CALMON, Pedro. **O Arquétipo**. Disponível em: <https://oarquetipo.wordpress.com/o-arquetipo/>. Acesso em: 18 nov. 2016.
- CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de Cinema e Televisão**. Rio de Janeiro, 2007.
- COE, Sir William K. **The Screenwriting Bible**. USA, 2009
- DAHOU, Albert Paul. **A Jornada do Herói**. Disponível em: <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/jornadadoheroi.pdf>. Acesso em: 8 nov. 2016.
- DESIGN COUNCIL. **A Study of the Design Process**. Disponível em: [http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/Elev enLessons\\_Design\\_Council%20\(2\).pdf](http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/Elev enLessons_Design_Council%20(2).pdf). Acesso em: 1 nov. 2016.
- DOUGLAS, Pamela. **How to Write for Television: 4 Rules of Series TV**, 2014. Disponível em: <https://www.writersstore.com/the-rules-of-series-tv/>. Acesso em: 14 nov. 2016.
- FOLHA. 2017. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2017/01/1851185-netflix-se-aproxima-de-100-milhoes-de-assinantes-metade-fora-dos-eua.shtml>. Acesso em: 28 mai. 2017.

HERMAN, Lewis. **A Practical Manual of Screen Playwriting for Theater and Television Films**. Cleveland World, 1952.

IMDB, 2016. **The Simpsons**. Disponível em:  
[http://www.imdb.com/title/tt0096697/?ref\\_=rvi\\_tt](http://www.imdb.com/title/tt0096697/?ref_=rvi_tt). Acesso em: 1 nov. 2016.

MCKEE, Robert. **Story**. Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting. New York, 1997.

MURRAY, Joe. **Creating Animated Cartoons With Character**. New York, 2010.

PORTAL BRASIL. **Pesquisa revela que mais de 100 milhões de brasileiros acessam a internet**. Disponível em:  
<http://www.brasil.gov.br/ciencia-e-tecnologia/2016/09/pesquisa-revela-que-mais-de-100-milhoes-de-brasileiros-acessam-a-internet>. Acesso em: 5 jul. 2017.

SCHUTT, Diego. **Ficção em Tópicos**. 2010. Disponível em:  
<http://ficcao.emtopicos.com/criar-personagem/classificacao>. Acesso em: 9 nov. 2016.

STEINKELLNER, Cheri . **How to make your writing funnier**. Disponível em: <http://ed.ted.com/lessons/how-to-make-your-writing-funnier-cheri-steinkellner>. Acesso em: 13 nov. 2016.

TROTTIER, David. **The Screenwriter's Bible**. 6th. USA, 2014.

UOL. **Um em cada 10 assinantes do Netflix cancela assinatura de TV paga**. 2016. Disponível em:  
<http://tvefamosos.uol.com.br/noticias/ooops/2016/07/10/um-em-cada-10-assinantes-do-netflix-cancela-assinatura-de-tv-paga.htm>. Acesso em: 3 nov. 2016.

## APÊNDICE A - ROTEIRO EPISÓDIO PILOTO

SCENE 1 - Na TV, Barone apresentando seu programa ao vivo de ligação e adivinhar palavras na madrugada.

BARONE (Musica de suspense)	Eae você de casa já sabe qual a palavra misteriosa? O tempo tá esgotando, eu ja devia tá em casa jogando sinuca online e to aqui, esperando você ligar. Liga agora pro número que está na tela, que hoje tá muito fácil de ganhar pessoal, até quem repetiu a segunda série vai acertar hoje e a dica tá uma barbada também...r é uma profissão com 10 letras. E já tem gente na linha
Barulho de telefone	
BARONE	Alô alô quem tá falando nesse caô?
SENHOR	Cleiton
BARONE	Muito boa noite, daonde vc tá falando Cleiton?
SENHOR	Que? Alô? Alô?
BARONE	Você fala daonde?
SENHOR	Quem tá falando? É a Janete?
BARONE	Não é Janete não seu Cleiton, você ja sabe qual a palavra misteriosa?
SENHOR	Eita esqueci, perae que vo chamá meu sobrinho...JEREMIAS vem cá. Acho que é a Janete aqui no telefone, vem fala com ela.
BARONE	Nãaa Cleiton, é com o senhor mesmo. Qual a palavra misteriosa que está na sua TV Cleiton?
SENHOR	Pa-na-soic

BARONE	Isso é a marca da sua TV Cleiton, vamo lá de novo. Valendo 25 mil dinheiros, 5 segundos pra você me dizer que palavra é essa, valendo.
SENHOR (Lendo as letras na tela)	Prot itu sta...ituu ituu Youtuber, É youtuber...Jeremias me falou que trabalha de youtuber e ganha bem. É Youtuber.
BARONE	Tomano seu*** Cleiton! Vai se fu*** Que bosta é essa de Youtuber hein? Mas é cada idiota que me aparece, que que ta fazendo acordada uma hora dessas? vo te falá...Mas como aqui no nosso programa ninguem sai de maos vazias, o senhor vai leva um Cd do MC Pinico pela participação seu Cleiton.
SENHOR	Enfia no cu seu arrombado
BARONE	Cleiton, muito obrigado e vai durmi. Vamos ficando por aqui hoje, amanhã tem mais (ele vai saindo da tela) valeu valeeu meu povo.

SCENE 2 - No estúdio que estavam gravando, mostra os bastidores.

PRODUTOR	Fechou pessoal! tá bom por hoje. Muito bom! Barone vem aqui fazendo favor.
BARONE	Fagundes não aguento mais..ou é velho maluco, punhetero de rodoviária , ou chaperone assistindo esse programa bosta de madrugada, queria coisa melhor pra mim...queria ser grande, se alguem importante da TV sabe Fagundes...sai em capa de revista, te um paparazzi, faze propaganda de café chique, tipo aquele que o George Clooney fez, queria te um programa de culinária, ou um talk show, não não um seriado...seriado é massa, ... queria participa do altas horas, te um perfil no wikipédia, escreve um livro pra conta que

	meu tio me abusava qndo era criança sabe fagundes.
PRODUTOR	Entendi Barone, já conhece o senhor Izaías do programa Izaías show?
BARONE	Opa, claro que conheço! Sou muito fã do seu programa senhor Izaías. Muito prazer.
IZAÍAS	Aham, tenho um convite exclusivo pra você, algo que nenhum artista dessa emissora aceitou, que vai coloca tua cara na mídia de todo esse planeta Barone
BARONE	Sério? Eu?
IZAÍAS	Sim Barone! Quero que você seja o protagonista do meu quadro Teste de Fertilidade, que você deve saber qual é certamente...amanhã, totalmente ao vivo pra milhões de espectadores. Que me diz?
BARONE	Porra, nem acredito que o senhor pensou em mim pra esse papel. Muito feliz de ter meu trabalho reconhecido senhor Izaías... Problema que não tenho muito dessa ginga em seduzir mulheres, sabe...ao vivo ainda...
IZAÍAS	Barone, é a chance da sua vida, pensa! você é muito maior que esse programinha ae, você nasceu pra brilhar, você tem talento e jogo de cintura pra programa ao vivo, eu vejo isso nas pessoas, eu vejo isso em você...é só dizer sim.
BARONE	Que se foda, so um artista, um artistas das artes das atuações, das artes cênicas, das dublagens perfeitas, a vida é um palco e os pedestres são como os banhistas, as nave são como as....Aceito senhor Izaías!
IZAÍAS	Ótimo então, tome um banho caprichado, bote aquela melhor cueca, que amanhã é o dia que o mundo vai te conhecer Barone.

BARONE	Pode contar comigo, não vo decepcionar!
IZAÍAS	Aham
BARONE (Saindo do estudio)	Uhuuuul, chupa Marcos Mion to chegando nessa porra!
Eles se olham e metem um high five.	

## SCENE 3 - Fade pro Show do Izaías

IZAÍAS	<p>Começa o teste de fertilidade! O maior de todos os tempos, tudo ao vivo e com algo jamais visto!</p> <p>É o seguinte, a Rainha é casada com o nosso amado Rei faz mais de 30 anos.. Dizem por aí, não sei quem é o maluco, de que a Rainha é uma velha safada, que é chegada no fuque-fuque, de tomar tarolada na pataca, gosta de dá um banho na vara na geral do castelo lá. Barone, nosso ator contratado, vai tentar descobrir se isso é verdade, nossa produção já tá lá no castelo aguardando. Será que a Rainha vai trai o Rei? Auditório, ela trai ou não trai? Será que o xaveco do nosso ator vai conseguir acabar com essa dúvida? Taca ae produção!</p>
--------	--

CENA 4 - Camera escondida na sala do castelo, a Rainha sentada em um trono. Barone entra meio empurrado a porta, olhando pra trás.

IZAÍAS (off)	Óhláa Ohlá nosso ator entrou na sala. Rainha tá lá toda se fazendo de boazinha, mas todo mundo sabe que é safada.
BARONE	A Rainha? tenho que dá em cima da rainha? isso mesmo produção?
PRODUTOR (off)	Siiim, vai lá que você consegue. Ta todo mundo assistindo.

BARONE	Sim, mas é a porra da Rainha? Rei vai me matar quando descobrir.
PRODUTOR (off)	Vai não, isso aqui é TV...ninguém leva a sério
BARONE	Ah que se foda, so um profissional. Vamo lá Barone.
Ele vai se aproximando lentamente da Rainha, ela olha com o canto dos olhos e não fala nada. Ele vai mais perto, olha pra produção e continua. Chega na frente da Rainha.	
IZAÍAS (off)	Óhláa Ohlá ele chego na rainha.
RAINHA	A que devo a honra da sua visita meu caro homem?
BARONE	Vossa majestade gosta de buceta?
RAINHA	Nãoo!!
BARONE	Me dá a sua então.
RAINHA	Como ousas perguntar isso???
BARONE	Me chama de muro alto e trepa em mim
RAINHA	Mas que blasfêmia? Onde queres chegar com esse linguajar meu rapaz?
BARONE	Senta na minha cara que eu adivinho teu peso
Rainha saca uma arma meio futurista e aponta pro Barone.	
RAINHA	Repete seu pedaço de bosta. Você não sabe com quem tá falando não?
IZAÍAS (off)	Óhláa Ohlá a Rainha puxo uma arma e tá ameaçando nosso ator
BARONE	Eita porra ela tá armada (fala pra ele mesmo). Calma vossa majestade, que eu vo te chupar tão forte, que você vai ter que tirar o lençol da

	bunda quando eu terminar.
Rainha atira no Barone, que some da tela.	
IZAÍAS (off)	Óhláa Ohlá a Rainha atirou no nosso ator. Ohlá Ohlá ele sumiu.

SCENE 5 - Um pastor evangélico discursando no palco de uma igreja evangélica.

PASTOR (Música piano)	Porque a porta do reino dos céus não abre pra menino que gasta dinheiro em joguinho de Minecraft não, já dizia nosso senhor, a solução de todo mal não cai do céu, mas é de lá que vem a força pra derrotar as coisa ruim do capeta. Aleluia em nome de Jesus
Abre um portal em cima do pastor, Barone cai em cima dele, que fica morto no chão. Corta pra galera na igreja gigante lotada. Alguém grita.	
MULHER 1	Nosso messias voltou! Ele veio pra nos salvar
MULHER 2	Viva Jesus! Ele tá de volta pra nos livrar de todo pecado em nome de jesus tenha misericórdia
Corta pro Barone assustado, que olha pro lado. Um produtor acessa pra ele continuar, falar algo.	
HOMEM 1 (off)	Jesus é roxo, eu ja sabia!
BARONE	Com um sábio um dia falou. Cheguei to no paraíso, o novo messias é lindo, deixa ele entrar, é lindo deixa ele entrar. Ele é um aereoró pleaplan neonó. Um Jesusão.



Corta pra platéia. Que vibra e grita! Corta pra TV de uma casa que está assistindo a transmissão.	
HOMEM 2	Obrigado meu deus! Nosso senhor Jesus Cristo tá de volta.

#### SCENE 6 - Revistas Motion Graphics

Começa uma música, surgem capas de revista na tela com Barone nelas. Barulho de palmas de auditório. Barone é convidado no talk show da Luciana by Night.

#### SCENE 7 - Entrevista do Barone no Luciana By Night

LUCIANA	Nosso convidado de hoje é ator, apresentador, cantor e pastor, ele veio de outro planeta e chegou no Brasil fazendo o maior sucesso. Pode entrar Barone o novo messias.
Barone entra acessando, vestindo uma túnica e óculos de sol. Barulho de música e palmas da platéia.	
LUCIANA	Barone, que que é isso? que sucesso todo é esse rapaz?
BARONE	Pois é Luciana, pau que torto nasce dizem que não se endireita mas tudo que é perfeito a gente pega pelo braço. Depois de meses tá o resultado.
LUCIANA	Que palavras bonitas Barone, é por isso que você tem cada dia mais fãs. E me conta uma coisa do seu planeta, é verdade que vocês assistem muita TV brasileira lá?
BARONE	Isso mesmo Luciana, desde que a grande antena chegou a gente só assiste os programas terráqueos, já é parte da nossa vida, da cultura, passa na escola, em tudo.
LUCIANA	Ai que demais isso! Nosso programa passando em outro planeta. Conta que quero

	saber, sou muito famosa lá, vocês assistem muito meu programa?
BARONE	Não, o seu não...
LUCIANA (cara de chateada)	O que vocês mais gostam de ver então?
BARONE	Praticamente tudo...menos o seu, seu pessoal não ve mesmo...Inclusive a gente tem muito programa parecido com os daqui. Tem o Caldeirão do Bola, o Bar é Nosso, e o BBB só de gordo que ficam se chingando de gordo.
LUCIANA	Entendi, que recado você gostaria de deixar pro pessoal de casa que tá assistindo.
BARONE	Quem vem de fora, que vem chegando agora, chegou a hora de Jesus presente. Só ele faz a santa subir, santa subir, a santa subir. Essa nova onda que eu vo lhe ensinar, é o nosso senhor Jesus mostrando como é que faz.
BARONE (off)	Queria manda um abraço pro Rodrigo Faro, e dá aquele joinha aqui no vídeo, compartilha, se inscreve no canal que daqui 3 anos tem mais.

### CENA 8 - Jesus tá putó

A tela vira uma tv, corta pra mesa da santa ceia.

Jesus olhando grilado. Pega um telefone e manda mensagem de voz no Whatsapp.

JESUS	Coé galera, acabei de ve um cuzao na tv achando que vai rouba meu lugar. Bora da um sacode nesse arrombado?
-------	---

# APÊNDICE B - STORYBOARD DO EPISÓDIO PILOTO









**ÉPOCA**



O novo rosto da fé brasileira

UMA HISTÓRIA DE...  
O NOVO ROSTO DA FÉ BRASILEIRA...  
O NOVO ROSTO DA FÉ BRASILEIRA...  
O NOVO ROSTO DA FÉ BRASILEIRA...

**EXAME**



Uma história de outro mundo

UMA HISTÓRIA DE...  
UMA HISTÓRIA DE...  
UMA HISTÓRIA DE...  
UMA HISTÓRIA DE...

**CARAS**

**MESSIAS BARONE NA ILHA DE CARAS**

UMA HISTÓRIA DE...  
UMA HISTÓRIA DE...  
UMA HISTÓRIA DE...  
UMA HISTÓRIA DE...



**todateen**



Menino sem segredos

UMA HISTÓRIA DE...  
UMA HISTÓRIA DE...  
UMA HISTÓRIA DE...  
UMA HISTÓRIA DE...

**BOA FORMA**



-3Kg em 15 dias com a dieta da chia

UMA HISTÓRIA DE...  
UMA HISTÓRIA DE...  
UMA HISTÓRIA DE...  
UMA HISTÓRIA DE...

**G Barone**

Crêde o talde e fez o que nenhum terapeuta no mundo se atreveu a fazer!



UMA HISTÓRIA DE...  
UMA HISTÓRIA DE...  
UMA HISTÓRIA DE...  
UMA HISTÓRIA DE...

