

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA  
CURSO DE ANIMAÇÃO

LUCAS GALVAGNI BENELLI

PROJECT ÁRTEMIS:  
CRIAÇÃO DE ABERTURA ANIMADA COMO APRESENTAÇÃO DE UMA  
SÉRIE

Florianópolis, SC  
2022

LUCAS GALVAGNI BENELLI

Trabalho de Conclusão de Curso submetido  
ao Programa de Graduação da Universidade  
Federal de Santa Catarina para a obtenção do  
Grau de Bacharel em Animação.  
Orientador: Prof. Dr. André Luiz Sens

Florianópolis, SC  
2022

Lucas Galvagni Benelli

**Project Ártemis: criação de abertura animada como apresentação de uma série**

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 20 de julho de 2022.

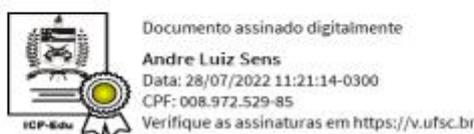
Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

**Banca Examinadora:**

Prof. André Luiz Sens, Dr. (UFSC)

Prof. Flavio Andaló, Dr. (UFSC)

Prof. André Salomão, Ms. (UFSC)



---

Prof. André Luiz Sens, Dr.

Universidade Federal de Santa Catarina

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

Benelli, Lucas Galvagni

Project Ártemis : criação de abertura animada como  
apresentação de uma série / Lucas Galvagni Benelli ;  
orientador, André Luiz Sens, 2022.

18 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis,  
2022.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Abertura. 3. Animação 2D. 4. Série. 5.  
Vinheta. I. Sens, André Luiz . II. Universidade Federal de  
Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

## Resumo

Vinhetas de abertura são peças audiovisuais introdutórias e servem como apresentação do produto que virá a seguir. As vinhetas de séries animadas parecem apresentar algumas especificidades e esse artigo visa discutir as possibilidades criativas de uma abertura para a série animada Project Ártemis, considerando as possibilidades e restrições de "diálogo" entre o produto e sua vinheta de apresentação, especialmente no caso de um produto animado. Como resultado, foi verificado que a abertura acompanha aspectos estéticos e semânticos da série, utilizando cenas e estilos gráficos da própria série.

**Palavras-chave:** Abertura. Animação 2D. Série. Vinheta.

## Abstract

*Opening vignettes are introductory audiovisual pieces and serve as a presentation of the product that will follow. The vignettes of animated series seem to present some specificities and this article aims to discuss the creative possibilities of an opening for the animated series Project Artemis, considering the possibilities and restrictions of "dialogue" between the product and its presentation vignette, especially in the case of an animated product. As a result, it was found that the opening follows the series' aesthetic and semantic aspects, using scenes and graphic styles from the series itself.*

**Keywords:** Opening. 2D Animation. Series. Vignette.

## 1 Introdução

Vinhetas de aberturas estão presentes em programas de televisão, séries, telenovelas, desenhos animados e filmes. É com elas, inclusive, que o público tem seu primeiro contato com o produto audiovisual. Isto é, na abertura, tem-se a embalagem do episódio que vem a seguir. É uma preparação para que você, espectador, possa adentrar à série sabendo o que esperar da parte narrativa e estética. É um cartão de visitas. E para isso, é necessário que seja um resumo intenso, rico visualmente e sonoramente (BALOGH, 2015).

O conteúdo das aberturas, em geral, traz um repertório imagético, estímulos e símbolos que remetem ao público qual vai ser o tom da produção, como uma espécie de guia pela narrativa (BALOGH, 2015). O figurino, os cenários e a música de fundo são alguns conjuntos de signos que influenciam a transmissão deste guia. Essa introdução é um chamariz para o público adentrar ao universo que será exposto.

No geral, a abertura pode ser tratada como um produto independente, com uma semântica completa, como também um produto para a apresentação de outro, o filme ou série que será exibido. A vinheta parte do ponto de apresentar personagens e universos com liberdade artística e sonora, uma vez que o audiovisual é uma arte que "brinca" com a visão do telespectador através da ilusão de movimentos (MOYA, 1996, p. 122) a partir de diferentes técnicas: pintura, animação (2D ou 3D), manipulação de imagens, entre outros. Isto é, conforme salienta Aznar (1997), essa sequência inicial também traz algo expressivo, revelando escolhas estéticas e técnicas utilizadas no meio, se apropriando de todo o repertório eletrônico do computador e apoderando-se de todas as linguagens artísticas, musicais, plásticas e corporais.

As novas possibilidades e distribuições em diferentes plataformas do entretenimento, na era digital, obrigaram as vinhetas a manter um critério internacional de qualidade, e as peças

introdutórias, as vinhetas de abertura (ou aberturas) precisam se adequar a padrões técnicos e narrativos para atenderem às demandas mundiais de sucesso e potencializarem o alcance de seu conteúdo (NUNES; MORAES, 2015).

A vinheta apresenta um ponto de partida das situações que ocorrem nesse universo, como apresentar quem são os personagens e suas características. A versão brasileira da composição de Andy Sturmer e Taryn Szpilman, para a série animada Ben 10 (2005-2008) da Cartoon Network, situa o público sobre a série em seus primeiros versos, quando diz “A história começou/ Quando um relógio esquisito/ Grudou no pulso dele vindo lá do infinito/ Agora tem poderes e com eles faz bonito/ É o Ben 10”.

Existem também vinhetas específicas que utilizam ou aproveitam conteúdos audiovisuais da própria série, filme ou qualquer outro produto audiovisual. Um desses exemplos é a série “What if...?” (2021) da Marvel Studios (figura 1), a qual apresenta cenas de todos os episódios, que aparecem refletidas em “cacos de espelhos”.



Figura 1- Quadro da abertura da série What if...? (2021)

Enquanto algumas produções aproveitam cenas do produto principal, outras aproveitam para expandir o conteúdo, como na série Gavião Arqueiro (figura 2), também da Marvel Studios, no qual optou-se por uma abertura em desenho animado que conta a história da protagonista e seu sucesso no esporte, algo que não é mostrado além da abertura.



Figura 2- Quadro da abertura da série Gavião Arqueiro (2021)

Apesar de não haver regras explícitas na criação de uma abertura, no caso de produtos animados especificamente, podemos pensar em algumas estratégias específicas, pela natureza técnica e de linguagem. Essa iniciativa investigativa foi realizada por Silva (2019), que entrevistou quatro diretores de animação<sup>1</sup> e uma produtora<sup>2</sup> de três estúdios brasileiros, para pontuar especificidades da produção de vinhetas de abertura em desenhos animados:

- a) Uma das questões a serem destacadas é o público alvo. As aberturas de desenhos infantis são mais marcantes, com uma arte chamativa, uma música boa para ser cantada e uma animação mais simples. A idade do público influencia quais símbolos verbais e visuais podem ser colocados de acordo com o repertório de cada faixa etária. Referências, interesses, piadas e músicas são algumas decisões que partem desse princípio.
- b) Ademais, a distribuição do projeto influencia em escolhas dentro da vinheta. A transmissão definida para tal canal ou plataforma exige que seja seguido um padrão. No caso de uma coprodução, a emissora inclusive participa de decisões técnicas e artísticas, e séries animadas que serão exportadas para outros países precisam pensar em artes que façam parte de um conjunto imagético geral, sem referências específicas de algum país, para entendimento de qualquer pessoa que assista.
- c) O posicionamento da vinheta durante o episódio varia. Ela pode ser posicionada de início, ou na metade após alguma cena. A necessidade de colocar no início vem da herança televisiva de anunciar a troca de programação, uma vez que ao ouvir a abertura é sinalizado que o que você procura ver ainda vai começar e há tempo de parar o que se está fazendo para assistir. Esse tipo de vinheta apresenta um conteúdo mais completo, sem precisar ligar pra transição ou fazer cenas complementares que se liguem ao antes e depois. Já o posicionamento no meio exige um gancho de uma cena anterior, para quebrar o que o espectador já vinha assistindo. Por consequência, o público verá uma introdução, para que seja despertado o interesse pela história nos primeiros minutos, e depois vem a abertura como identidade da série para anunciar o início. Em uma maratona de episódios, principalmente, em plataformas de streaming, a abertura muitas vezes se faz presente por inteira somente no primeiro episódio, e nos seguintes uma versão reduzida, ou apresenta-se um botão de pular a abertura. De temporada para temporada também há mudanças, uma vez que a abertura de uma primeira temporada apresenta um desafio de apresentar o projeto, e para as temporadas seguintes, a abertura pode apresentar coisas novas uma vez que os personagens e o universo já estão estabelecidos para o público.
- d) Já sobre a duração, a curta é mais objetiva, como apenas mostrar o título da obra por alguns segundos (por exemplo, a da série *The Witcher*, da Netflix, que apresenta somente um símbolo referente a cada episódio e o título). Vinhetas mais compridas buscam criar um laço afetivo ou cumprir alguma função. Para conquistar o público, aberturas maiores são melhores.
- e) A localidade de onde será transmitida a produção tem impacto na abertura. O ideal é pensar o produto para exportação, com a linguagem em inglês. Já os produtos de fora que vem para o Brasil, sofrem mudanças na composição da música por causa da tradução.

Na semiótica, é como a animação usa elementos icônicos para este tipo de produto, além de servir para apresentar personagens, temas e estabelecer o *mood*<sup>3</sup>. As funções que a abertura pode exercer para introduzir uma série são muitas, uma vez que a produção tem liberdade de trabalhar

---

<sup>1</sup> Andrés Lieban (2D lab); Diego Klinkerfus (Copa Studio); Cindy Shaw Yie (Copa Studio); Anderson Mahanski (Combo Estúdio).

<sup>2</sup> Alexandra Casanova (Combo Estúdio)

<sup>3</sup> Humor, tom, clima, sensação

com diversos materiais. O audiovisual já trabalha a função sensorial, focada na visão e audição através da estética, de uma animação bem estruturada, e de uma expectativa sobre o gênero e tom da série a ser consumida (GUIMARÃES, 2017).

## Tom

O tom da obra pode ser definido como uma camada do gênero (SILVA, 2019). Dentro desse contexto, trabalha-se linguagens específicas de comunicação. Quando o gênero a ser utilizado é escolhido, essa escolha dita todo o processo de produção, como os conjuntos de signos serão utilizados para o espectador adentrar na narrativa, para reorganizar e redimensionar o potencial já existente. Alguns exemplos de gênero, segundo uma lista do livro “Cinema Como Prática Social”, de Turner (1997), são: ação, aventura, comédia, documentário, drama, fantasia, ficção científica, musical, romance, suspense e terror.

Para demonstrar a importância do gênero e sua montagem, Dancyger (2003) diz que nada ilustra melhor o contexto do filme ou série do que uma sequência de ação. O gênero da ação utiliza um ritmo mais frenético, troca rápida de planos, personagens se movimentando e transições com muitos efeitos especiais. A sequência de ação se tornou um poderoso recurso também para outros gêneros, como uma perseguição em um suspense. Produções de terror empregam cenas com finais inesperados, lidam com a fantasia para gerar pesadelos e utilizam das fobias dos espectadores com o intuito de aterrorizar ou causar medo. Algo recorrente nesse gênero é o desconhecido ou sobrenatural. Para o suspense, procura-se a tensão e agitação do público.

O que pode intensificar cada uma dessas metas estabelecidas pelos gêneros, é o tom. A definição de tom são os aspectos desse clima de comunicação entre produto e consumidor, por meio de aspectos como a música, o uso das cores, a fonética, o andamento e a emoção (SILVA, 2019). E para as vinhetas, essa análise é a definidora do conceito, pois com o projeto em andamento, a abertura vai seguir a linha emotiva traçada pelas cenas. Sensações são fundamentais para determinados tons, manipulando essa linha emotiva seguida pelo espectador. As escolhas da direção de arte não são aleatórias, uma vez que as cores no audiovisual ajudam a criar o clima na cena, através de efeitos psicológicos. No livro “If It's Purple, Someone's Gonna Die”<sup>4</sup>, Bellantoni (2005) exemplifica que as cores e tonalidades têm efeitos e leituras diferentes na interpretação do cérebro. O vermelho pode significar poder, perigo, romantismo ou violência. O azul traz uma sensação de solidão e frieza. E como diz o título do livro, o roxo apresenta o místico, sobrenatural, o fantástico e a morte.

A abertura da série *Doom Patrol*<sup>5</sup> (figura 3) é focada no consumo de um público jovem e adulto, seguindo o gênero ação/aventura, drama, humor (com piadas para maiores de idade) e ficção científica. A trilha sonora retrata o sobrenatural, o suspense. A maior parte dos membros dessa família disfuncional ficou marcada e desconfigurada após suas tragédias pessoais, então são apresentados objetos que representam os personagens, seus poderes e seus problemas. Como a personagem Jane, que tem múltiplas personalidades, é retratada por um quebra-cabeça confuso (figura 4). As cores usam muito do neutro, como cinzas, marrons e tons pastéis para os cenários, e os esforços são concentrados nos objetos principais, através de luzes vermelhas, e cores amarelas e azuis com luzes contrastantes. No fim, o título aparece em vermelho na tela.

---

<sup>4</sup> Se É Roxo, Alguém Vai Morrer

<sup>5</sup> Patrulha do Destino (em português), é uma série live-action de televisão americana (2019), baseada numa equipe de super-heróis da DC Comics.



Figura 3- Quadros da abertura da série Doom Patrol (2019)



Figura 4- Quadros da abertura da série Doom Patrol (2019)

### Música e trilha sonora

Outra parte da imersão das vinhetas é o som. Segundo a investigativa de Silva (2019), a sonoplastia contrói o ambiente dramático, uma vez que a mixagem pode envolver o que acontece na tela. Sons que retratam o que tem nos cenários, como buzinas em uma cidade ou passarinhos em uma fazenda, tornam tudo mais crível. Temas musicais que são repetitivos e marcantes acabam ficando na cabeça das pessoas. Com a possibilidade de pular aberturas, o ideal é que seja uma música que o espectador leve em consideração ouvi-la. Uma vinheta com excesso de efeitos sonoros pode acabar poluindo e desvirtuando da principal intenção: apresentar e ambientar a história.

A música segue um caminho, que, geralmente, dita o ritmo e o corte das cenas, como produzir um videoclipe. Se a vinheta precisa da letra para definir as cenas, a sincronização torna tudo mais fixo. Para ser assertivo, a composição da trilha trabalha conjuntamente com a equipe de arte e storyboard. Na abertura da série animada “A Vida e Aventuras de Juniper Lee” (2005), do *Cartoon Network*, a primeira estrofe da música diz “Esse mundo é repleto de monstros/Só a Ju é que pode vê-los”, e ao mesmo tempo, a cena mostra a escola cheia de monstros e só a protagonista Juniper tem a habilidade de enxergá-los (figura 5). Posteriormente, quando entra o som da guitarra no tema musical, aparece, de forma sincronizada, Juniper tocando o instrumento em questão.



Figura 5- Quadros da abertura da série A Vida e Aventuras da Juniper Lee (2005)

Equipes de produção se baseiam na música ou trilha para fazer o conteúdo visual. Produções internacionais por vezes contam inclusive com músicas originais feitas exclusivamente, como é o caso da abertura de Arcane<sup>6</sup>. Com o título “Enemy”, e interpretada pela banda *Imagine Dragons* e pelo rapper *JID*, a letra traz informações sobre o arco da série, com o mundo virando as costas para as protagonistas e todos se tornando inimigos. Logo, são feitas as apresentações dos personagens, seus visuais e relações entre si. Algumas transições, movimentos de câmera e efeitos seguem as batidas da música, acelerando quando chega ao refrão. Apresenta alguns textos mostrando que a *Riot Games* é a responsável pelo produto, e depois quem são os produtores, informações da música tema, quem roteirizou, quem adaptou para televisão e por fim quem dirigiu, além do título da série.



Figura 6- Quadros da abertura da série Arcane (2021)

## Uso de textos

Títulos e letreiros compõem a linguagem cinematográfica desde o início do século XX, entre sequências escritas, principalmente no cinema mudo. Atualmente, esses signos verbais não estão apenas restritos aos créditos finais das produções, pois ganham esteticidade e significado nessa inserção da escrita com as cenas, e fazem parte dos desafios visuais que a direção tem, de texturas e cores das palavras a serem integradas. Atualmente, as aberturas já apresentam créditos dando destaque a quem produziu, pois os letreiros também apresentam a função de informar sobre aspectos importantes das obras. Como exemplo, a terceira abertura de Bleach<sup>7</sup> apresenta inúmeros letreiros: produtores do anime e da TV Tokyo, supervisores e diversos profissionais que trabalharam na arte, fotografia e música tema, além dos animadores e diretores. Logo após, diferente dos exemplos anteriores, o título aparece no começo. É comum animes japoneses apresentarem diversas vinhetas diferentes durante suas temporadas, além de vinhetas para finalização dos episódios.



Figura 7- Quadros da abertura 3 da série Bleach (2006)

<sup>6</sup> Série animada de televisão (2021), distribuída pela Netflix, ambientada no universo do jogo da empresa Riot Games, League of Legends.

<sup>7</sup> Bleach é uma série de anime japonesa, baseada no mangá original de Tite Kubo. Foi produzido pelo Studio Pierrot, e foi ao ar na TV Tokyo de 2004 a 2012, retornando com a última temporada somente em 2022

Signos verbais manipulados pela ilustração, quando são vinculados imagem e palavra misturando o traço do desenho com o traço da letra, ganham uma nova potencialidade expressiva, uma proposta de letras se juntarem com o desenho animado, algo multimidiático (MANOVICH, 2002 p. 50).

Em todos os exemplos analisados neste artigo, o texto mais comum é a aparição do título da obra no fim da abertura (como em *The Witcher*), recurso técnico para indicar a transição da vinheta para a produção em si. É importante salientar que os textos presentes na animação necessitam ser legíveis, e precisam de um certo tempo de tela para que o espectador consiga absorver o que estava escrito. O cérebro registra um conjunto de palavras para dar sentido, então, por exemplo, as legendas precisam de tempo para transmitir o que foi dito (UNIVERSO... 2020). Uma pesquisa feita por Marcelo Peruzzo e publicada pelo instituto IPDOIS Neurobusiness (2012), avaliou por meio do *eye tracking*<sup>8</sup> que os espectadores perdem 25% do tempo lendo legendas, perdendo assim movimentos não verbais dos personagens do filme, como as emoções.

Um exemplo de abertura que usa legendas, nesse caso para apresentar personagens, é a vinheta de *Young Justice: Phantoms*<sup>9</sup> (2019). A vinheta da primeira temporada (2011), apresentava cenas dos personagens um por um e aproveitamento de cenas de episódios futuros. Não apresentava os nomes, nem textos em tela. Já na terceira temporada, os personagens acompanharam o transcorrer do tempo da vida real do espectador, e se tornaram adultos. O intuito da vinheta é o mesmo, aparecendo um personagem na tela, com cenas de ação ao fundo, só que nesse caso, aparece uma legenda com o nome do super herói e logo após, seu novo codinome, situando o público de quem é quem. Os que não mudaram de nome, a legenda se mantém. Por fim, surge o título.

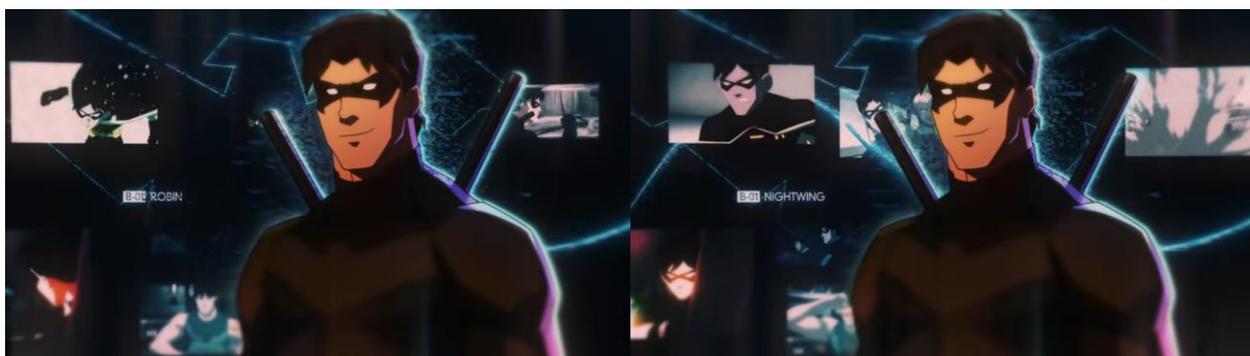


Figura 8- Quadros da abertura da série *Young Justice: Phantoms* (2019)

## 2 Project Ártemis

Project: Ártemis é um anime de ficção e fantasia, com ação, aventura, suspense e terror. Surgiu como um projeto de série animada em 2021 a partir do argumento, e a ideia amadureceu a partir da pré-produção da vinheta.

O argumento da série consiste em: Em um futuro pós-apocalíptico, a humanidade foi morrendo por falta de recursos e doenças, principalmente, infecções respiratórias. A máscara de gás virou uma regra para a sobrevivência, menos em áreas florestais onde o ar é mais puro. Na busca por cura e por prolongar a vida, a humanidade se dividiu em dois grupos. O primeiro, buscou na magia e nas artes místicas uma solução e formou uma seita de bruxos. O segundo, aqueles que buscaram na tecnologia a salvação, começaram a substituir suas partes do corpo por partes

<sup>8</sup> Técnica que acompanha com precisão o movimento ocular.

<sup>9</sup> No Brasil, *Justiça Jovem* é uma série de desenhos animados feita para o canal Cartoon Network, além da distribuição pelos serviços da Netflix e HBO Max. A série mostra os super-heróis aprendizes da Liga da Justiça, como o Robin, Aqualad e Kid Flash.

robóticas. A bruxaria foi subjugada e julgada como ilegal e criminosa pelo outro grupo dominante (que construiu centros populacionais fechados, modernos e futurísticos para viver). Os bruxos começaram a ser marginalizados e caçados.

Para fazer parte da magia e obter vida prolongada, os bruxos tiveram que abrir mão e sacrificar algo, como sua fertilidade. É proibido dentre eles ter filhos. Os bebês são sacrificados como impureza, e provas de sua morte são exigidas pelas anciãs. Mas uma exceção ocorreu. Uma certa bruxa teve uma filha, cortou uma parte do braço direito do bebê para exibir como prova, e o abandonou.

Essa criança cresceu como órfã, pulando de lugares em lugares. Roubava para se alimentar e sobreviver, aprendeu a caçar e rastrear animais. Ninguém ligava e nem notavam ela pelas ruas, tinham preconceito com a falta do braço direito, além de sua condição de heterocromia nos olhos. Quando mais velha, já tinha um porte atlético e habilidades físicas de sobrevivência aguçadas, como uma loba (seu animal favorito). Algo chamou a atenção da jovem, o lançamento de um braço robótico da empresa mais rica do mundo, e parecia muito fácil de roubar.

Ao tentar roubar um exemplar do braço, ela foi capturada, porém chamou a atenção do presidente da empresa, por sua imponência e rebeldia. Ela tentava escapar de qualquer jeito e sempre fazia os soldados de bobos. O presidente, um dos mais ricos e dominantes, ofereceu uma oportunidade a ela, o braço em troca de serviços. Ele era dono do exército militarizado e privado mais moderno do mundo, e ficaria realizado em contar com as habilidades dela. O exército dele caçava bruxas.

Após treinamento tático e militar, a jovem foi subindo de ranking e adotou o nome de Ártemis, a deusa caçadora da mitologia grega. Nenhuma bruxa escapava das suas caçadas. Em uma de suas missões de investigação, numa mansão assombrada e abandonada, Ártemis encontrará algo diferente. Uma bruxa com a mesma condição de heterocromia<sup>10</sup>. A protagonista descobrirá que faz parte dos dois mundos, e que por anos matou seus semelhantes.

A audiência que se pretende atingir é a faixa etária de jovens adolescentes e adultos, por causa de temas adultos e a violência. A série inclui o feminino, uma vez que ocorre o enaltecimento da figura feminina como protagonista corajosa.

## **Vinheta de abertura do Project Ártemis**

As artes conceituais começaram a surgir a partir de um mapa mental com as características que a personagem deveria apresentar, como o porte atlético, o braço robótico e o colar militar. Após uma arte mais realista com pintura digital, buscou-se uma alternativa mais simples para facilitar o processo de animação, através do teste de formas e silhuetas (figura 9), além do visual de anime japonês. Foram feitos testes de roupas e de cores (figura 9) até chegar na arte final (figura 10), que demonstrou que a cor roxa, citada durante a pesquisa, deveria ser a preferência por insinuar o sobrenatural e a chegada da morte. A cor branca destaca as pinturas no rosto, o braço mecânico e a máscara de gás, em forma de lobo.

---

<sup>10</sup> Condição em que um humano ou animal apresenta, por causa de fatores genéticos, um olho de cada cor, ou um mesmo olho com duas cores distintas.



Figura 9- Ilustração autoral



Figura 10- Ilustração autoral

Já para o processo de animação e sua execução, houve um estudo da personagem com poses e expressões (figura 11), e logo depois um rascunho das cenas para o storyboard e o animatic (figura 12). Sobre as diferenças entre a pré-produção e a produção, ocorreu o corte de uma cena do animatic por apresentar um diálogo, e a duração final foi de 32 segundos para 45 segundos. Cenas ficaram mais longas quando foram animadas e foram adicionadas na edição uma cena introdutória com texto, além de uma cena nova ao fim para a transição da cartela com o título da obra. No total, foram testadas quatro faixas de trilha sonora e suas combinações.

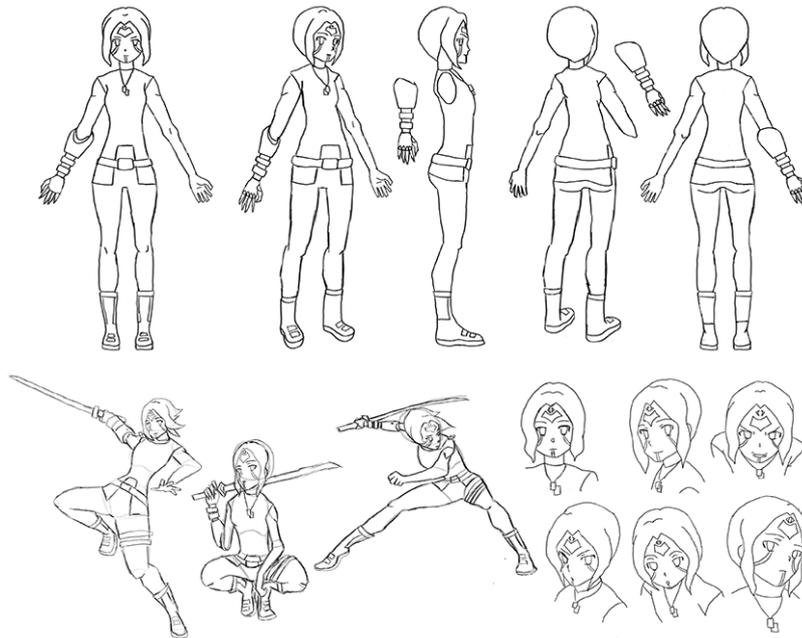


Figura 11- Ilustração autoral

<p>Número: cena 1</p> <p>Duração: 1 a 2 seg</p> <p>Descrição: externa da casa assombrada. Close do corvo em cima de um galho</p>	<p>Número: cena 2</p> <p>Duração: 1 seg</p> <p>Descrição: Plano detalhe do olhar bizarro do personagem para o espectador, após ele mover a cabeça</p>	<p>Número: cena 3</p> <p>Duração: 2 seg</p> <p>Descrição: Plano detalhe da mão robótica da personagem apertando lentamente a katana</p>	<p>Número: cena 4</p> <p>Duração: 4 seg</p> <p>Descrição: Plano aberto com contra plongee da personagem. Vento. Ela move a katana de baixo até atrás do pescoço</p>	<p>Número:</p> <p>Duração:</p> <p>Descrição:</p>	<p>Número: cena 5</p> <p>Duração: 2 seg a 3 seg</p> <p>Descrição: plano geral da casa. O corvo passa voando bem no fundo. Talvez um zoom in</p>
<p>Número: cena 6</p> <p>Duração: 2 seg</p> <p>Descrição: interna da casa, do o corredor com quadros riscados e tudo quebrado. Uma luz sobrenatural fica piscando</p>	<p>Número:</p> <p>Duração:</p> <p>Descrição:</p>	<p>Número: cena 7</p> <p>Duração: 3 a 4 seg</p> <p>Descrição: close do rodapé de uma porta. Marcas de sangue. A personagem passa andando, com a katana raspando o chão</p>	<p>Número:</p> <p>Duração:</p> <p>Descrição:</p>	<p>Número:</p> <p>Duração:</p> <p>Descrição:</p>	<p>Número:</p> <p>Duração:</p> <p>Descrição:</p>
<p>Número: cena 8</p> <p>Duração: 2 seg</p> <p>Descrição: Plano aberto do porão, zoom out</p>	<p>Número: cena 9</p> <p>Duração: 2 a 3 seg</p> <p>Descrição: personagem agachada no chão do porão, um símbolo começa a brilhar</p>	<p>Número:</p> <p>Duração:</p> <p>Descrição:</p>	<p>Número:</p> <p>Duração:</p> <p>Descrição:</p>	<p>Número: cena 10</p> <p>Duração: 2 seg</p> <p>Descrição: personagem agachada. Uma voz misteriosa fala "Hello, my daughter"</p>	<p>Número:</p> <p>Duração:</p> <p>Descrição:</p>
<p>Número: cena 11</p> <p>Duração: 2 seg</p> <p>Descrição: close na Artemis, para captar sua reação</p>	<p>Número:</p> <p>Duração:</p> <p>Descrição: ela abre os olhos com um som impactante, revelando sua heterocromia</p>	<p>Número: cena 12</p> <p>Duração:</p> <p>Descrição: após o fade, o título aparece</p>			

Figura 12- Storyboard

Seguindo as informações levantadas a respeito de tom, trilha sonora e textos, a vinheta contém os seguintes aspectos:

Tom: há elementos que remetem ao gênero de terror e suspense, como a mansão mal-assombrada, corvos, luzes e símbolos sobrenaturais, algo no mesmo estilo da abertura de *Doom Patrol*. Na vinheta, a protagonista adentra a mansão durante a Lua de sangue (figura 13), e grande parte das luzes escolhidas foram da cor vermelha, pela psicologia. O vermelho remete ao poder, guerra, perigo, violência, fogo e paixão. Essa cor é emocionalmente intensa, chama atenção, excita o cérebro e também contribui para o aumento da ansiedade e agressividade, além de aumentar o metabolismo, a respiração e a pressão arterial. Um ambiente vermelho, como o interior do cenário da vinheta, provoca nervosismo e inquietação (BELLANTONI, 2005).



Figura 13- Frame da vinheta

Sobre o posicionamento da abertura, foi pensado que seja reproduzida logo de início, após uma cena de introdução sobre a problemática do episódio. Este formato é uma marca das plataformas que exibem seriados, focando na distribuição dos episódios em uma plataforma de *streaming*. Animes japoneses, geralmente, apresentam episódios de 22 minutos, com mais de 20 episódios por temporada. Futuramente, uma versão da abertura com somente o quadro de título, e uma animação para os créditos finais seria favorável para seguir o padrão da indústria.

Música: Por ser uma produção autoral e sem equipe, a produção não conta com uma música original, nem uma composição. A trilha sonora escolhida é formada por sons de efeitos, batidas, e uma faixa grátis disponibilizada na internet, tudo sincronizado com a animação. Fica mais marcante conforme a personagem adentra a mansão. Apresenta, por exemplo, o som de vozes em uníssono como fantasmas, barulho de corvos, e termina com o suspense da protagonista abrindo os olhos e revelando sua máscara de gás.

Os cenários da abertura (figura 14) procuram incluir um conteúdo simbólico, representando um misto de mansão com arquitetura da cultura japonesa. Há cenários da parte de fora da casa para o público ser inserido no universo, por ter o primeiro vislumbre da personagem com sua arma, e o exterior macabro. Sem muitas abstrações, o interior da casa se encontra destruído e abandonado, com quadros aterrorizantes, vidros quebrados e velas apoiadas em crânios. As escolhas cromáticas partiram do roxo, cinza, vermelho, e marrons. As árvores contém pétalas rosas, referenciando o bonsai rosa do deserto. O céu é azul claro para marcar a presença da lua. A luz vermelha, presente na maior parte, se tornará azul ao interagir com a protagonista, marcando a dualidade.



Figura 14- Ilustração autoral

Inclusão dos letreiros: Seguindo os estudos, os textos apresentam quem produziu (figura 15), nome fictício de um estúdio (nome do autor) e o nome da personagem para apresentá-la. Todos foram posicionados em tela visando a leitura e o foco do espectador, em um modelo parecido com a abertura de Arcane e de Young Justice: Phantoms. Além disso, uma fonte original de texto foi desenhada para o produto.

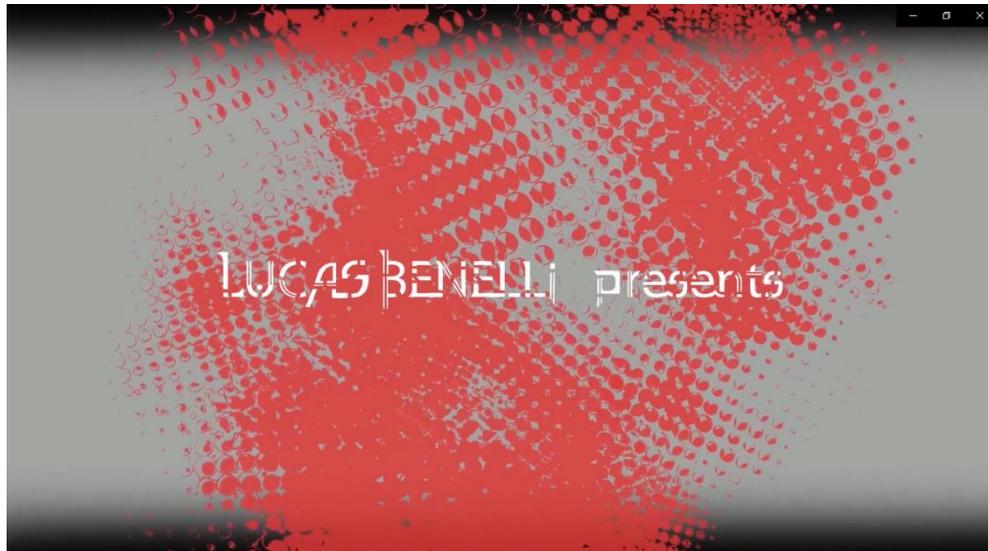


Figura 15- Frame da vinheta

Apesar do cut-out<sup>11</sup> ser o padrão de mercado, por questão de orçamento e prazos menores numa linha de produção contínua, a animação foi feita a partir da técnica tradicional: quadro a quadro. A escolha parte do pretexto de não precisar de tempo para construir um rig<sup>12</sup>, e com a intenção de testar a habilidade de desenho do animador envolvido. A animação tradicional permite movimentos mais fluídos e orgânicos.

<sup>11</sup> Técnica de animação que utiliza personagens e objetos de forma recortada

<sup>12</sup> Técnica de animação, principalmente 3D, que adiciona movimentos ao personagem através da construção de um esqueleto de ossos, simulando a estrutura de um corpo

### 3 Considerações finais

As vinhetas apresentam-se como objeto de estudo em vários campos, desde análises de produção, técnicas, mercado e até a recepção do público. Pela fundamentação e as análises de outras aberturas, foi possível notar como as vinhetas de abertura se constroem e quais especificidades são analisadas para produzir uma vinheta de abertura dentro dos desenhos animados.

A manipulação de textos, cores, gêneros e tons são elementos que buscam aumentar o potencial expressivo no audiovisual, e construir uma comunicação com a audiência. Foi possível entender que a narrativa presente nas vinhetas serve tanto para apresentar personagens quanto concepções de universos, e se conectar com o espectador de maneira simbólica e emocional.

A análise a partir da construção da peça audiovisual da série Project Ártemis, também permitiu compreender melhor as especificidades de uma sequência de apresentação.

Link da vinheta de abertura de Project Ártemis: <https://youtu.be/55fo3XWR8tI>

### Referências

AZNAR, Sidney Carlos. **Vinheta: do Pergaminho ao Vídeo**. São Paulo: Editora Arte & Ciência, 1997. 192 p.

BALOGH, Anna Maria. Poética da imagem e TV: vinhetas de abertura e encerramento em programas ficcionais brasileiros. **Rumores**, São Paulo, v. 9, n. 17, p. 44-64, ago. 2015.

BELLANTONI, Patti. **If it's purple, someone's gonna die: the power of color in visual storytelling**. Oxford: Editora Focal Press, 2005. 288 p.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**. Rio de Janeiro: Editora Elsevier Ltda, 2003. 520 p.

GUIMARÃES, Denise Azevedo D.. A animação como opção tecnoestética em vinhetas de abertura de filmes. **Dispositiva**, [S.L.], v. 6, n. 10, p. 19-39, 5 dez. 2017. Pontificia Universidade Católica de Minas Gerais.

**IPDOIS NEUROBUSINESS**. Curitiba: PR Newswire, 2012. Disponível em: <https://www.prnewswire.com/news-releases/ipdois-neurobusiness-filme-legendado-rouba-25-da-atencao-do-telespectador-163691926.html>. Acesso em: 20 mar. 2022.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: Mit Press, 2002. 400 p.

MOYA, Álvaro de. **O Mundo de Disney**. São Paulo: Geração, 1996. 130 p.

NUNES, Lia; MORAES, Marcos Ribeiro de. **GUIA AUDIOVISUAL: gestão do produto audiovisual**. São Paulo: Apro - Associação Brasileira de Produção de Obras Audiovisuais, 2015. 135 p.

SILVA, Maielle Ramos da. **Criação de abertura animada para o projeto Ana Banana**. 2019. 125 f. TCC (Graduação) - Curso de Animação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019.

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. São Paulo: Summus Editorial, 1997. 176 p.

UNIVERSO Traduções: 4 coisas para saber sobre legendagem!. 2020. Disponível em: <https://universotraducoes.com/4-coisas-para-saber-sobre-legendagem/>. Acesso em: 20 mar. 2022.