

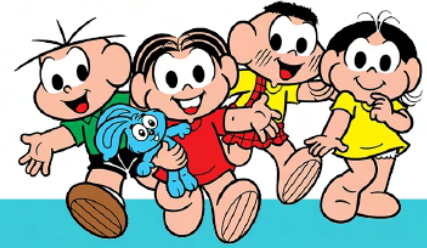
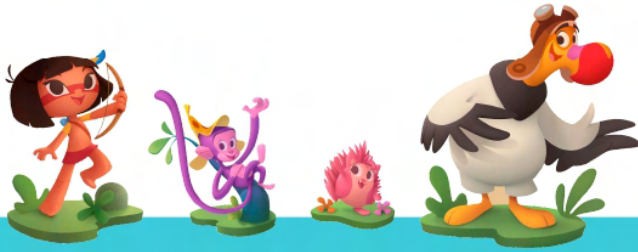
# FORMAÇÃO EM ROTEIRO DE SÉRIE DE ANIMAÇÃO

Contrapartida social do projeto "Playpolis", contemplado no Edital nº 03/2020/SPCINE de Desenvolvimento de Obras Seriadas

APOIO:

**Spicine**





# Master Class: "O Mercado de Animação no Brasil"



**O que é animação** ----- 2

**DIFERENTES TÉCNICAS**

Animação Tradicional ----- 2  
 2D ----- 2  
 3D ----- 3  
 Stop Motion ----- 3  
 Recorte ----- 4  
 Rotoscopia ----- 4

**BREVE HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO**

Paleoanimadores ----- 5  
 Teatro de Sombras ----- 5  
 Lanterna Mágica ----- 6  
 Persistência Retiniana ----- 6  
 Zootrópio ----- 6

**O primeiro longa-metragem animado do mundo** ----- 7

**BREVE HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO BRASILEIRA** ----- 7

Curta-metragem Kaiser ----- 7  
 Sinfonia Amazônica ----- 8  
 Cassiopéia ----- 8  
 Uma História de Amor e Fúria ----- 8  
 O Menino e o Mundo ----- 8

**Séries de Animação** ----- 9

A Turma da Mônica ----- 9  
 Os Urbanóides ----- 9  
 Rita e Poesias Animadas ----- 9  
 Anabel ----- 10  
 Escola para Cachorro ----- 10  
 Peixonauta ----- 10

**AnimaTV** ----- 11

**O que é uma produtora?** ----- 12

**Principais produtoras de animação do Brasil** ----- 12

**Onde assistir animações nacionais e internacionais?** ----- 15

**Caminhos para Trabalhar como Roteirista de Animação** ----- 16



## O QUE É ANIMAÇÃO?

A palavra “*animar*” vem do verbo em latim *animare* que significa “tornar vivo” ou dar “sopro da vida”. Graças à animação, podemos criar qualquer universo, objeto ou personagem, tudo isso sem precisar respeitar as leis da física. Existem animações tão avançadas que até nos fazem duvidar se estamos vendo uma foto ou uma reprodução da realidade.

E já repararam como na maior parte das animações tudo é muito exagerado? Se temos a intenção de criar um projeto de animação, a primeira coisa a se fazer é eliminar todos os limites da imaginação.

## DIFERENTES TÉCNICAS

### Animação tradicional

Uma das técnicas de animação mais conhecidas é a tradicional. É um método que utiliza células de papel ou acetato sobre o qual o artista faz os desenhos, sendo que nos filmes são necessários 24 desenhos com minúsculas variações entre eles para resultar em 1 segundo de animação. Na TV usa-se 12 desenhos por segundo. Depois que os desenhos ficam prontos eles são fotografados (imagino que essa era a opção antigamente) ou digitalizados por um scanner.

Ex.: *Rei Leão*, *Tom & Jerry*,  
*A Viagem de Chihiro*



Filme: *Branca de Neve* (1937)

### Animação 2D

Essa técnica utiliza traços vetoriais que geram curvas, elipses, polígonos e até textos para formar um desenho. Também utiliza-se cores chapadas/lisas. Como o próprio nome indica, animação 2D é bidimensional. As imagens são planas e sem profundidade. Ex.: *Steven Universe*, *The Flintstones*, *Pocahontas*



Série: *Gravity Falls* (2012)

## Animação 3D

Já na animação 3D, os personagens, cenários e objetos são elaborados em programas específicos de modelagem digital e tratamento das imagens para resultar em animações mais realistas. É uma técnica bastante cara, porque não só requer computadores poderosos, mas também uma equipe especializada.

Ex.: *Monstros SA, Up, Rei Leão* (2019)



Filme: *Monstros SA* (2001)

## Stop Motion

Essa técnica tem uma semelhança com a técnica clássica, porque o movimento também é gerado quadro a quadro, imagem a imagem, mas, nesse caso, as imagens são captadas por fotos tiradas de esculturas, massas de modelar ou outros materiais que representam um personagem. Então os movimentos dele são gerados minimamente e registrados foto a foto colocadas em sequência.

Ex.: *A Fuga das Galinhas, Noiva Cadáver*



Filme: *A Fuga das Galinhas* (2000)



## Animação de Recorte

Nessa técnica utiliza-se cenários, objetos e personagens recortados de algum material impresso como fotografias, revistas ou até de tecidos e elementos naturais, como folhas. Com o avanço tecnológico, hoje é possível simular e dar a textura do recorte em programas específicos, dispensando totalmente o uso da tesoura, já que toda a animação acontece no computador.

*Ex.: South Park, Cloud Bread*

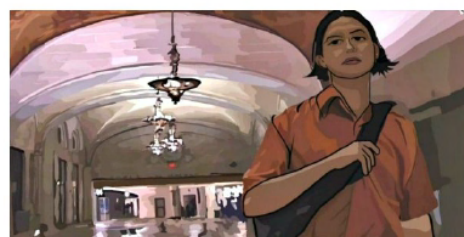


Série: South Park (1997)

## Rotoscopia

É uma técnica que transforma uma filmagem em animação. Isso é feito pausando o vídeo a cada segundo e, por meio de alguma camada ou transparência, gerar os traços baseados no vídeo, que resultarão em um desenho. A partir daí, poderia se manter a mesma lógica da animação clássica: a cada 24 quadros resulta em 1 segundo de animação, porém, a tecnologia também facilitou em muito esse processo.

*Ex.: Waking Life, Undone, O Homem Duplo*



Filme: Waking Life (2001)

## BREVE HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO

Quando começa a história da animação? Antes ou depois da TV? Antes ou depois da invenção da fotografia?

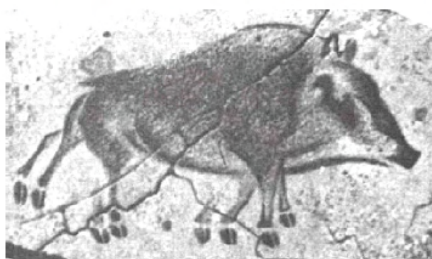
Assim como várias outras invenções, a animação não seguiu uma cronologia única e não conta com apenas um inventor(a). Por isso, não podemos estabelecer um único marco que represente o nascimento do cinema de animação.

Por isso vou passar por alguns momentos da história que contribuíram, de alguma forma, com o surgimento da animação como a conhecemos.

### “Paleoanimadores”

Primeiro vamos voltar milhares de anos, no período Paleolítico Superior, quando nossos ancestrais desenhavam nas paredes das cavernas. A princípio vocês podem falar *“ah, mas esses desenhos não se movem. Então não conta como animação”*. Porém, reparem nas patas desse javali. Não existiam javalis de 8 patas. Isso aqui é a tentativa de representar um desenho em movimento. O primeiro desenho foi encontrado em Altamira no norte da Espanha e foi feito entre 35.000 e 13.000 anos atrás.

O segundo exemplo são esses bois sobrepostos pintados na caverna de Chauvet, na França, que dão a sensação de dinamismo, movimento.



Caverna de Altamira. Espanha.



Caverna de Chauvet, França

### Sombras Chinesas ou Teatro de Sombras

Dando um salto para 1.122 a.C., surgiram as Sombras Chinesas que eram projeções de figuras sobre telas de linho ou paredes com fundo negro. Essa técnica também ficou conhecida como Teatro de Sombras e se espalhou por outros países da Ásia. Somente em 1770, a técnica foi levada para a Alemanha e aperfeiçoada com mecanismos de projeção luminosa, o que permitiu dar movimentos às figuras quando eram projetadas.





## **Lanterna Mágica**

Em 1646, o jesuíta e inventor alemão, Athanasius Kircher, inventou a lanterna mágica, que era uma caixa grande que projetava em superfícies brancas, dentro de um ambiente escuro, imagens previamente pintadas em chapas de vidro fino. Essa projeção ocorria através de um mecanismo de lentes com uma iluminação interna própria.

## **Persistência Retiniana**

Como uma peculiaridade do olho humano pode ter contribuído para o desejo do homem em dar movimento a suas figuras estáticas? A partir de questionamentos como: “o por que percebemos os raios das rodas das carruagens girando ao contrário”, foi possível a investigação do assunto pelos cientistas e então a descoberta do fenômeno da persistência da visão ou persistência retiniana.

Em 1824, o médico inglês Peter Mark Roget apresentou para a Sociedade Real Britânica o artigo que tinha o intuito de mostrar a capacidade do olho humano de reter uma imagem por algum tempo na retina. É através dessa capacidade que o olho humano consegue visualizar o movimento, quando, na verdade, ele combina imagens vistas em uma sequência, como se elas estivessem em movimento.

## **Zootrópio**

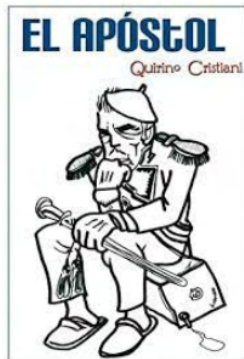
Estudos sobre persistência retiniana (também conhecida como persistência da visão), que é o fenômeno ou ilusão de ótica gerado pelo fato de uma imagem permanecer na retina do olho por uma fração de segundos depois que é percebida e processada pelo cérebro. Essa permanência “longa” da imagem, que é de aproximadamente 1/10 de segundo, faz com que a gente não perceba a troca de uma imagem por outra quase igual e isso gera a percepção de um movimento fluido do movimento.

Esses estudos sobre a persistência da visão deram origem a vários aparatos e brinquedos, que além de divertir a sociedade do século XIX com seus efeitos e truques ópticos, acabaram tendo uma preciosa contribuição técnica para o desenvolvimento do cinema de animação e sua ilusão do movimento. Essas invenções receberam nomes bem estranhos como: Taumatrópio. Fenacístoscópio, Zootrópio, Praxinoscópio, e o mais popular deles – o flipbook.

## O primeiro longa-metragem animado do mundo

Muitos acreditam até hoje que o primeiro longa-metragem animado da história da animação foi "Branca de Neve e os Sete Anões", uma obra que Walt Disney lançou para o mundo em 1937. Mas não foi bem assim. O primeiro longa-metragem de animação foi feito na Argentina 20 anos antes, ou seja, em 1917.

"**El apóstol**" filme em preto e branco argentino dirigido por Quirino Cristiani e produzido por Federico Valle. O filme foi feito inteiramente com os desenhos à mão de Cristiani.



Filme: "El apóstol" (1917)

## BREVE HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO BRASILEIRA

### Começando pelos filmes

A primeira animação no Brasil foi feita em 1907: caricaturas animadas (também chamadas de calungas) por Rail Pederneiras.

Dez anos depois, em 1917, aconteceu o lançamento do primeiro produto audiovisual animado de origem brasileira: **curta-metragem Kaiser**, de Álvaro Marins, que estreou no dia 22 de janeiro, no estado do Rio de Janeiro. Esse filme é uma charge animada, que mostra o imperador Guilherme II colocando sobre a cabeça um capacete, representando seu controle sobre o mundo. Na sequência, o planeta crescia e acabava engolindo o rei da Prússia. O filme teve como contexto a entrada do Brasil na Primeira Guerra Mundial, quando o presidente Wenceslau Braz assinava a declaração de guerra à Alemanha.

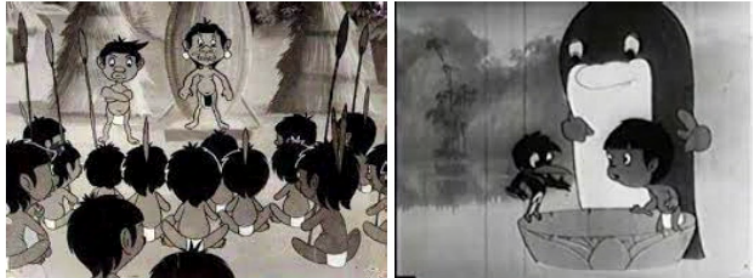


Curta-metragem "Kaiser" (1917)



## O primeiro longa-metragem animado brasileiro

O primeiro longa-metragem animado brasileiro foi lançado em 1953. Dirigido e inteiramente animado por Anélio Latini Filho, o filme recebeu o nome de **Sinfonia Amazônica** e conta a história do pequeno índio Curumi, que narra diversas histórias do folclore da região amazônica. Anélio Latini possuía poucos recursos, e por isso levou cerca de seis anos para concluir a obra, que conta com cerca de 500 mil desenhos em preto e branco. O filme foi um grande sucesso de público na época.



Filme: "Sinfonia Amazônica" (1953)

O primeiro longa-metragem animado a cores foi lançado em 1971. Presente de Natal foi produzido pelo quadrinista Álvaro Henrique Gonçalves. Porém, teve sua distribuição impossibilitada pelo país, sendo lançado restritamente no estado de Manaus.

## Cassiopéia, 1996

Dirigido por Clóvis Vieira, Cassiopéia foi a primeira animação brasileira 100% digital e foi lançada apenas 3 meses depois de Toy Story, considerada a primeira animação 100% digital do mundo. O filme teve um orçamento de 1.5 milhões de reais conta a história de Clóvis, e é ambientado num planeta na constelação de Cassiopéia, que vive em paz até a chegada de invasores que sugam sua energia vital.

## Uma História de Amor e Fúria, 2013

Dirigido por Luiz Bolognesi, o filme conta a história do Brasil desde seu descobrimento até seu futuro. Acompanhamos um personagem de 600 anos, que passou por todas as fases e mudanças do país. O elenco conta com nomes como Selton Mello, Camila Pitanga e Rodrigo Santoro, e foi um sucesso de crítica, conquistando prêmios nacionais e internacionais, como o Prêmio da Audiência no Festival Europeu de Cinema Fantástico de Estrasburgo, e os prêmios de Melhor Animação e Melhores Efeitos Visuais no Grande Prêmio do Cinema Brasileiro de 2014.

## O Menino e o Mundo, de 2015

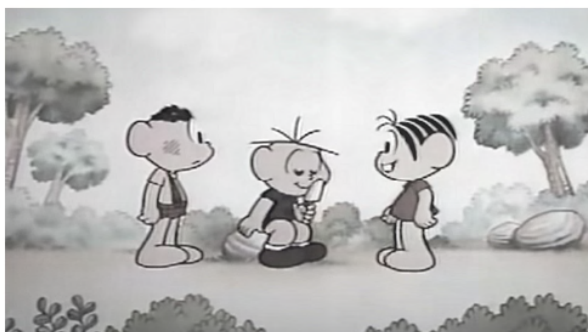
Dirigido por Alê Abreu, esse filme conta a história de um menino que mora no campo, e por causa da falta de emprego, vê seu pai tendo que mudar para a cidade grande. Ele então decide ir atrás dele, devido a tristeza e saudades que sente. O filme levou o prêmio de Melhor Animação no Grande Prêmio do Cinema Brasileiro, troféu do júri e do público no Festival de Cinema de Annecy, na França, além de ter se destacado com uma indicação ao Oscar de Melhor Filme de Animação naquele ano.

## SÉRIES DE ANIMAÇÃO

No Brasil, a primeira série de animação que foi ao ar na televisão foi “Pica-Pau”. No dia 19 de setembro de 1950, um dia após sua fundação, a TV Tupi, primeira emissora de televisão do país, exibiu o episódio “Pica-Pau Biruta”. A emissora também exibiu posteriormente outras séries, como “Jambo e Ruivão”, “Pal’s Puppertoons” “Comicolor” e “Terrytoons”. No final dos anos 50, surgiram “Super Mouse”, “Faisca e Fumaça” e “Deputy Dawg”, de Paul Terry.

### A primeira série de animação: “A Turma da Mônica”.

A primeira série de animação desenvolvida no Brasil para a televisão foi “A Turma da Mônica”, de Maurício de Souza, que produziu, entre os anos de 1981 e 1985, 13 episódios da sua turma popularizada nas histórias em quadrinhos.



Episódio: O último desejo (1986)

No total, o estúdio soma mais de 100 episódios produzidos sem uma frequência específica. O estúdio acabou compilando muitos destes episódios em formato de “filme de pacote” e mesmo comercializando-os direto em VHS.

## OUTRAS SÉRIES ANIMADAS

### “Os Urbanóides”

Uma série infantil de interprogramas em stop motion com um minuto de duração, abordando de forma bem humorada algum tema ligado à educação. Foi produzida por Cao Hamburger e lançada na TV Cultura em 1991.

### “Rita” e “Poesias Animadas”.

Séries produzidas em 1994 pela TV PinGuim, estúdio de animação criado por Celia Catunda e Kiko Mistrorigo. A série “Rita” era composta por oito interprogramas de 30 segundos que mostravam trechos do cotidiano da protagonista, uma menina em idade pré-escolar, valorizando comportamentos saudáveis e divertidos. Já “Poesias Animadas” teve 14 programas de 30 segundos com animações criadas a partir de poemas curtos de Arnaldo Antunes, Carlos Drummond de Andrade, Cecília Meireles, Ferreira Goulart, Manuel Bandeira, entre outros.



## **Anabel**

Em 2002, a TV Cultura exibiu a série de animação "Anabel", cuja primeira temporada teve 13 episódios de 11 minutos cada. Os episódios giram em torno da protagonista homônima, uma curiosa menina de sete anos de idade que vive no Brasil durante a década de 30. Entre suas atividades prediletas, estão a leitura de livros, sobretudo de Edgard Allan Poe, e a atenta escuta de radionovelas. E é por meio destas atividades lúdicas que sua imaginação a leva às mais incríveis aventuras.

## **Escola para Cachorro**

Lançada em 2009, é uma série infantil que mostra o cotidiano de cinco pequenos cachorros em uma "creche" para animais, na qual eles aprendem, brincam e fazem novas amizades com outras espécies.

## **Peixonauta**

Também criada pela TV PinGuim e coproduzida com o canal Discovery Kids. Foi o primeiro desenho animado produzido nos moldes internacionais totalmente feito no Brasil e exibido em diversos países do mundo. Com uma equipe formada por cerca de 160 profissionais, a série, destinada para crianças de três a sete anos, encontra-se em uma segunda temporada, cada qual composta por 52 episódios de 11 minutos.



Série: "Peixonauta" (2009)



O ANIMATV é o primeiro programa de fomento à produção e teledifusão de séries de animação brasileiras, uma iniciativa pioneira buscando o estímulo da indústria nacional da animação. O ANIMATV é uma realização da Secretaria do Audiovisual - SAV, da Secretaria de Políticas Culturais - SPC (ambas do Ministério da Cultura), da Empresa Brasil de Comunicação - TV Brasil, da Fundação Padre Anchieta – TV Cultura, da ABEPEC - Associação Brasileira das Emissoras Públicas e contando com o apoio institucional da ABCA - Associação Brasileira de Cinema de Animação. O ANIMATV é realizado no âmbito do Programa Nacional de Estímulo à Parceria entre a Produção Independente e a Televisão, instituído pelo Ministério da Cultura por meio da Portaria no 19 de 07 de maio de 2008.

Os objetivos principais do programa são:

- estimular o desenvolvimento da indústria brasileira de animação a partir da sistematização de ações que visem à geração de projetos de série de animação em diversos pontos do país;
- a realização de ações regionais de capacitação que reforcem a cultura da série de animação para a televisão;
- a articulação de um circuito nacional de teledifusão de séries de animação brasileiras;
- a dinamização da produção integrada entre estúdios no território nacional e
- a potencialização da inserção da animação brasileira no mercado internacional.

Elas foram selecionadas entre os 257 inscritos no projeto AnimaTV e seus criadores receberam R\$ 110 mil cada para desenvolver um episódio piloto.

Contemplados:

1. Piratas vs. Ninjas vs. Robôs vs. Caubóis;
2. Hiperion;
3. Platz na Cidade;
4. Carrapatos e Catapultas
5. Vai Dar Samba
6. A Princesa do Coração Gelado
7. Bolota & Chumbrega
8. Abílio e Traquitana.
9. Tromba Trem;
10. Jajá Arara Rara;
11. Wilbor;
12. Vivi Viravento.
13. Scratch;
14. Nave Sub-D;
15. Historietas Assombradas;
16. Zica e os Camaleões;
17. Miúda
18. Guarda-Chuva.



Série: "Tromba Trem" (2011)



Tudo começa com uma ideia que pode ser desenvolvida de forma independente pelo roteirista ou com o apoio de uma produtora. Mas o que é uma produtora?

## O que é uma produtora?

Pessoa ou empresa que reúne o conjunto dos recursos necessários (financeiros, humanos, infraestrutura) para viabilizar a realização de uma obra audiovisual. Então ela pode oferecer e organizar os recursos necessários para o desenvolvimento do projeto ou comprar um projeto quase concluído, aí depois ela vai buscar os recursos necessários para tirar o projeto do papel (designar ou contratar profissionais, providenciar equipamentos, locais de filmagem, atores, figurinos, etc. Depois ela também providencia a edição e tratamento das imagens.

Paralelamente, ela negocia a venda do projeto para um canal ou serviço de streaming, que será o responsável pela divulgação e exibição do conteúdo.

Existem outros modelos de negócio, mas esse é o mais básico para compreender as funções dos principais agentes envolvidos.

## Principais produtoras de animação do Brasil

### COPA STUDIO

O Copa Studio é um estúdio de animação com sede na cidade do Rio de Janeiro. Ativo a mais de 10 anos, o estúdio trabalha com animação 2D, trabalha em parceria com grandes produtoras, como Cartoon Network, Fox, Discovery Kids, Globo e Hasbro.

**E-mail: contato@copastudio.com**

Produções:

- Irmão do Jorel (vencedor do Prêmio Quirino - 2019 e indicado a vários outros como o Annecy Festival 2018 e o Emmy Internacional Kids 2019)
- Tromba Trem
- Historietas Assombradas para Crianças Malcriadas

### COMBO ESTÚDIO

Atuante no mercado de animação desde 2014, o Combo Estúdio trabalha com animações 2D, ilustrações (incluindo todas as etapas de produção), séries animadas, vídeo clipes, vinhetas, comerciais e desenvolvimento de aplicativos e jogos.

O estúdio já trabalhou em parceria com diversas empresas grandes como Disney, Universal e Som Livre. **E-mail: contato@comboestudio.com.br**

Produções:

- Super Drags (Netflix)
- Any Malu (do "O (Sur)real Mundo de Any Malu") para o Cartoon Network.

## **SPLIT STUDIO**

Aberto em 2010, a Split Studio reúne artistas da animação trabalhando em diversos projetos para a TV, cinema, internet e games. Já trabalharam para empresas como Cartoon Network, Nickelodeon, Globo, Maurício de Sousa Produções, entre outras. A Split tem sede na cidade de São Paulo-SP.

**E-mail: contato@splitstudio.tv**

Produções:

- série animada de Sítio do Pica-Pau Amarelo
- série de TV da Turma da Mônica, em 2017.
- Weeboom (HBO)

## **LIGHTSTAR STUDIOS**

A LightStar Studios é um estúdio de animação brasileiro, internacionalmente reconhecido, com sede na cidade de Santos-SP. Atuante no mercado a mais de 10 anos, já participou da produção de diversos filmes que foram nomeados para prêmios importantes, como o Emmy Awards Kids, em 2017, e duas nomeações ao Oscar de melhor animação, em 2010 e 2012.

O estúdio trabalha animação e ilustração 2D e 3D, na produção de filmes, séries de televisão, comerciais, roteiro, storyboard, design e publicidade. **E-mail: lightstar@lightstarstudios.com**

Entre os principais participações em projetos estão:

- “Tigrão – O Filme”, “A Pequena Sereia II”,
- “Rio 2096: Uma História de Amor e Fúria” (vencedor do Annecy Crystal Award),
- “SOS Fada Manu” (indicado as Emmy Awards)
- “O Segredo dos Kells” (indicado ao Oscar de melhor animação)
- “Chico e Rita” (também indicado ao Oscar de melhor animação).

## **2LAB**

A 2Lab Studio é uma empresa produtora de conteúdo audiovisual e estúdio de animação. Com sede na cidade do Rio de Janeiro, eles trabalham com elaboração de projetos audiovisuais, produção e revisão de roteiros, storyboard, animação, concept de personagens e cenários para animações e edições finais. **E-mail: info@2dLab.com**

Entre seus principais trabalhos estão:

- Meu Amigãozão
- Corta!
- Quarto de Jobi

## **44 TOONS**

Empresa dedicada exclusivamente a produção de filmes, curtas e games, a 44 Toons atua no mercado de entretenimento há mais de 10 anos. **E-mail: 44@44e.com.br**

Entre os principais trabalhos do estúdio estão:

- “Lasanha Assassina”
- “Super Herói Fora de Série”
- “Osmar, a Primeira Fatia do Pão de Forma”
- “Nilba e os Desastronautas”

## **START ANIMA**

A Start Anima é um estúdio de animação paulista que atua no mercado há mais de 50 anos! Foi responsável por mais de 2000 produções, entre filmes de longa metragem, séries animadas e comerciais. **E-mail: [start@startanima.com.br](mailto:start@startanima.com.br)**

Entre os principais projetos estão:

- “O Grilo Feliz” (longa)
- “Lino” (longa)
- “Buzzu na Escola Intergaláctica” (série)

## **TV PINGUIM**

A TV PinGuim, fundada em 1989 por Celia Catunda e Kiko Mistrorigo, desenvolve conteúdo de qualidade para TV, vídeo e cinema. Nossos programas são exibidos nos principais canais de televisão como TV Cultura, TV Globo, Canal Futura e Cartoon Network, entre outros. Criam e produzem séries para TV e curtas-metragens utilizando animação tradicional, 2 D digital, CGI e stop-motion. **E-mail: [contact@pinguimcontent.com](mailto:contact@pinguimcontent.com)**

Principais produções:

- Peixonauta (2009-2018) - Discovery Kids , SBT, TV Cultura e TV Brasil, Discovery Family, Yuppa, ZeeQ
- Teca na TV (2012-2013) - Canal Futura
- As Novas Missões do Peixonauta (2013) - Discovery Kids, Discovery Family (EUA), Yuppa (Canadá), ZeeQ (Índia)
- Peixonáuticos (2014) - Discovery Kids
- O Show da Luna (2014-presente) - Discovery Kids, Discovery Family, CBeebies (Austrália), Sprout (EUA)
- Gemini 8 (2014) - Disney Channel
- Cantando com Ping e Pong (2018) - Discovery Kids
- Charlie, o Entrevistador de Coisas - Discovery Kids

## **OTTO DESENHOS ANIMADOS**

Produtora de Porto Alegre, criada há mais de 40 anos, responsável por alguns dos grandes filmes de animação produzidos no Brasil. **E-mail: [contato@ottodesenhos.com.br](mailto:contato@ottodesenhos.com.br)**

Principais produções:

- Natal do Burrinho (1984),
- Reino Azul (1989),
- Rock & Hudson – os caubóis gays (1994),
- Cavaleiro Jorge (2000) e
- Wood & Stock – sexo, órgão e rock’n’roll (2006)



## Onde assistir animações nacionais e internacionais?

### Canais pagos:

- Gloobinho: 2 a 5 anos
- Gloob: 5 a 9 anos
- Zoo Moo: pré-escolar
- Discovery kids: até 5 anos
- Disney Jr.: 2 a 5 anos
- Boomerang: 4 a 7 anos
- Nat Geo Kids: 4 a 11 anos
- Cartoon: 4 a 11 anos
- Nickelodeon: 7 a 11 anos - Nick jr: pré-escolar
- Nick Jr: pré-escolar

### Serviços de streaming pagos:

- Netflix
- HBO Max
- Prime Video
- Globo Play

### Plataformas gratuitas:

#### *You Tube Kids*

**Pluto TV:** uma plataforma de streaming 100% gratuita que mistura conteúdos sob demanda e canais tradicionais, incluindo o canal KIDS).

Apesar de ser um serviço de IPTV, a plataforma é mantida pela ViacomCBS, empresa dona de emissoras como MTV, Nickelodeon e Paramount. Em outras palavras, o streaming é um serviço legítimo, sustentado por anúncios em intervalos comerciais. Esse serviço possui 24 canais grátis, incluindo o canal Kids

## CAMINHOS PARA TRABALHAR COMO ROTEIRISTA DE ANIMAÇÃO

**Sample:** uma amostra de sua habilidade de escrita. Pode ser uma cena de até 10 páginas com o começo e fim de uma ação; um curta-metragem ou um breve conto.

**Spec script:** também chamado de “roteiro especulativo”. Um episódio inédito de sua autoria, baseado em uma série já conhecida. Tipo de fanfic.

**Projeto autoral:** uma bíblia com a apresentação de um filme ou série de sua autoria. Também pode vir acompanhada de um roteiro.

**Oferecer serviço a produtora:** enviar e-mail com currículo, acompanhado de sample, spec script ou projeto.

**LinkedIn:** criar perfil profissional. Pode repetir as informações do currículo.

**Networking:** abordar outros profissionais no LinkedIn ou por e-mail. Se oferecer para oportunidades que surgirem.

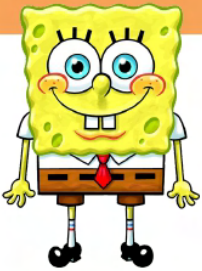
**Concurso:** deadline, experiência da escrita, prêmio e visibilidade.

**Editais:** necessário projeto autoral ou contribuir com projeto de terceiros.

**Produção Independente:** aprenda as técnicas, reúna um grupo, obtenha apoio para infraestrutura e mãos à obra.



# Oficina I: "Escrevendo para animação"



## ESCREVENDO SÉRIES DE TV

Unidade temática .....	18
<b>Escrevendo para animação</b> .....	18
Concepção .....	19
Escrita .....	19
Regras do universo .....	19
Animação infantil .....	20

## O público-alvo na animação

Primeira infância (0 até 3 anos) .....	21
Pré-escolar (de 3 a 6 anos) .....	21
Kids (6 a 8 anos) .....	23
Tweens (9 a 12 anos) .....	24
Universo .....	25

## PERSONAGENS .....

Tipos de personagem .....	26
Profundidade dos personagens .....	26
Arranjos de personagens .....	27
Vilões .....	27
Ferramentas de comédia .....	28



## Por que você quer contar uma história em especial?

Reflita sobre os motivos que te fazem querer contar determinada história. A resposta pode ser construída aos poucos. Isso ajuda muito a definir os rumos que você dará para a história.

## Escrevendo séries de TV

Série	Novela
Episódios Divisão por temporada Duração varia 3 minutos (websérie) a 1 hora 5 temporadas x 10 episódios = 50 episódios <i>Exemplos:</i> Eu Nunca..., Elite, Riverdale, De volta aos Quinze, Euphoria...	Episódios Ausência de temporada Longa história contínua Aproximadamente 200 capítulos Grande elenco Diferentes núcleos <i>Exemplos:</i> O Clone, Maria do Bairro, Avenida Brasil, Pollyana...

É possível contar histórias em diferentes formatos e, para cada formato, existem técnicas que profissionais e teóricos esquematizaram durante anos e anos.

No caso da escrita para séries de TV, um dos preceitos básicos é que a sua ideia “renda” muitas histórias. É preciso que haja uma quebra da harmonia na vida do protagonista ou do universo e esse conflito central nunca se resolva ou demore muito para se resolver.

## Unidade temática

O tema da série precisa estar muito claro, inclusive nas **subplots (subtramas)** que compõem um episódio ou temporada.

*Exemplo:* uma série que trata de **competição**. A protagonista quer ser a maior skatista do mundo e precisa superar os concorrentes (**competição esportiva**). Essa é a história principal, mas, em paralelo, também podemos acompanhar a história do irmão da protagonista que só se interessa por jovens comprometidas (**competição no amor**) e, por fim, um campeão de skate que luta contra o alcoolismo para continuar no topo (**competição contra si mesmo**).

**Subplot:** histórias secundárias que estão relacionadas à história principal ou ao tema central da série. Também são chamadas de trama B, trama C... Geralmente, um episódio é formado por 3 tramas: Trama A (principal), Trama B e trama C.

**Underplot:** uma história que nasce a partir da história principal e depois ganha independência, ganha um rumo próprio.

Se a proposta acima fosse um filme, todos os personagens conquistariam (ou não) os seus objetivos após uma sequência de desafios e as histórias encontrariam uma resolução.

Já no formato de série, **novos eventos surgem a cada episódio**, de modo que os **personagens não solucionam seus conflitos centrais**. Dessa forma, eles vão lidando com esses eventos, que se

desdobram em outros até o final da série após algumas temporadas, quando, enfim, os personagens fecham totalmente seus arcos.

Lembrando que, nas séries, cada episódio tem uma unidade em si, com a estrutura pensada para a obra. Exemplo de um episódio:

**TRAMA A:** a protagonista precisa consertar seu skate, mas não tem dinheiro.

**TRAMA B:** o irmão planeja um gesto romântico para "consertar" uma burrada que ele fez.

**TRAMA C:** o skatista profissional pode se preparar para dar uma entrevista importante (conserto de sua imagem).

### **Você está apaixonado(a) pela história?**

Pensando que o formato de série exige esse longo desdobramento dos eventos, retrabalho do tema central, estrutura, manutenção das falhas dos personagens, etc. é muito importante que você esteja realmente apaixonado(a) pela história e projeto como um todo. Escrever um filme exige muito trabalho, mas nas séries, esse grande trabalho é prolongado por muito mais tempo.

## **Escrevendo para animação**

Em termos de estrutura dramática, escrever para animação não é diferente de escrever para live action. Consideramos as mesmas bases teóricas como a divisão em atos, conflito interno e externo do personagem, arcos, etc.

### **Concepção**

Ocorre que na **animação existe a possibilidade de criarmos mundos completamente novos** com personagens animais, fantásticos, etc. Isso não quer dizer que a linguagem da animação seja barata, inclusive, o número de personagens e cenários também impacta muito o orçamento, porém, uma aventura na selva à noite em desenho animado, a princípio, parece muito mais viável que a mesma situação em live action.

### **Escrita**

Já na escrita do roteiro de animação, não precisamos ser tão econômicos e diretos. Considerando essa liberdade maior para criação de novos mundos, podemos detalhar mais os elementos dos cenários, bem como as ações e reações dos personagens, principalmente se estiver relacionado ao gênero da animação e perfil psicológico do personagem. Ex.: Bob Esponja.





Como você descreveria o Bob Esponja para um ilustrador desenhá-lo da forma mais fiel possível às imagens acima?

Ex.: Magoadado e cercado por pequenos corações, Bob Esponja segura o choro com os olhos marejados.

Bob Esponja ganha uma nova feição, com olhos pequenos e boca enorme cheia de dentes perfeitos.

## Regras do universo

Lembrando que, mesmo diante dessas infinitas possibilidades, é preciso atenção para não “quebrarmos” as regras do universo que criamos.

Por exemplo: se estabelecermos que os personagens animais e humanos conversam entre si, causaria um grande estranhamento se, sem nenhuma justificativa, os humanos só entendessem “au au” ou “miau miau” em determinado episódio.

O mesmo se aplica ao perfil dos personagens. Imagina se na Turma da Mônica, de repente, a Mônica passasse a ser muito medrosa ou o Cascão não tivesse mais medo d’água? Pode até existir episódios em que isso aconteceu, mas, certamente, foi uma brincadeira temporária justificada dentro do próprio episódio. Ex.: sonho, hipnose...

## Animação infantil

Atualmente, a animação não é mais considerada uma linguagem exclusiva para crianças. Muitos desenhos são produzidos para diversão do público jovem e adulto. *Exemplos:*

Rick And Morty  
Bojack Horseman  
Cowboy Bebop  
Invencível  
Irmão do Jorel

Quando se trata de animação infantil, existem algumas divisões de faixa-etária que dão direcionamentos importantes em relação aos temas, estrutura, tom, universo e personagem de um projeto.

Em termos de estrutura é importante saber os seguintes tipos:

**Procedural:** a história abordada se encerra ao final do episódio. Não deixa “ganchos”. Isso permite a compreensão da série ao assistir qualquer episódio e em qualquer ordem.

**Serializada:** os episódios tem uma relação de continuidade. Formam uma história maior. Existe um “arco” da temporada. Muitas vezes acompanhamos uma mudança do personagem ao longo dos episódios. Existe um “gancho” ao final de cada episódio e ao final da temporada.

**Híbrida:** uma combinação da estrutura procedural e serializada. Geralmente, a veia serializada se manifesta em relação ao protagonista. Acompanhamos a evolução de seu arco ao longo da temporada, ainda que cada episódio ele(a) se depare com um conflito de mesma natureza.

**Muitas séries de animação adotam a estrutura procedural**, principalmente quando são voltadas ao público infantil. Isso é necessário, porque a criança (principalmente na primeira infância) ainda não desenvolveu um senso de continuidade. Ela precisa de uma conclusão para achar a história satisfatória.

## O público-alvo na animação

A escolha do tema central da série e dos episódios deve considerar o perfil psicossocial e interesses do público.

- primeira-infância (até 3 anos);
- pré-escolar (de 3 a 6 anos);
- kids (6 a 8 anos);
- tweens (8 a 12 anos) e
- teens (12 a 15 anos).

## Primeira infância (0 até 3 anos)

Interesses:

1. Família
2. Natureza em geral / animais / fenômenos da natureza
3. Cotidiano: tomar banho, escovar dentes, trocar fralda
4. Aspectos sensoriais: formas, cores, sons, luzes
5. Mundo ao redor: casa, pracinha, jardim, rua
6. Emoções/expressões: feliz, triste
7. Formação de repertório geral: fazenda, música, fundo do mar, partes do corpo, peças do vestuário, meios de transporte... para quê servem as coisas ao meu redor?
8. Imaginação (mistura real e imaginário)

*Exemplos:* Sara e Pato, Pocoyo, Caillou, Godofredo, Peppa Pig, Pim e Pimba, Masha e Urso, Daniel Tigre, As Aventuras de Miffy, série Bebê Mais, clipe Ratinho Tomando Banho (Rá Tim Bum), clipe Palavra Cantada (Passeio do bebê).

**Obs:** as crianças menores de 2 anos tem mais interesse por clipes musicais, interprogramas de curta duração, sem uma história com começo/meio/fim. Elas ainda não entendem a relação de causa/efeito.

## Pré-escolar (de 3 a 6 anos)

Interesses:

1. **Aventuras cotidianas:** ir ao supermercado, fazer piquenique, atravessar a rua, dormir fora de casa
2. **Aprendizados:** andar de bicicleta, amarrar o cadarço, emprestar o brinquedo
3. **Limitações da idade:** alcançar objeto, participar da brincadeira, comer algo inadequado, andar no banco da frente no carro... Trabalhar autonomia e desejo de independência (Obs: humor físico - trabalhar falta de destreza, personagens desastrados)
4. **Medos** (reais e imaginários: trovão, escuro, dentista, escola nova, levar bronca...)



5. **Luta do bem contra o mal / super-heróis:** fase em que estão aprendendo o que é certo e o que é errado, o que é bom e o que é mau - cuidado pro bem não ser confundido com permissividade/passividade e o mal com ação.
6. **Fenômenos da natureza** (arco-íris, formação da chuva, trovão, estrelas...), questões ambientais / ciências
7. **Curiosidade:** os “porquês” e as perguntas filosóficas (morte, nascimento, tempo...)
8. **Faz de conta e brincadeiras infantis**
9. **Pequenos conflitos em família** (irmãos, pais, avôs ...)
10. **Mudanças no corpo** (perder dente, crescer)
11. **Lidar com emoções** (ciúmes, raiva, ansiedade, frustração...)

*Exemplos:* Diário de Mika, O Show da Luna, La Gran Pregunta, A ratinha e o urso, Chapeuzinho de todas as cores, Cantando com Ping e Pong, As microaventuras de Tito e Muda, Patrulha Canina, PJ Masks, Casa da Árvore, Mini beat power rockers.

**Potenciais conflitos:** algo que seja um problema para ela de acordo com sua faixa etária, e não um problema de “adulto”. A resolução desse conflito também deve ser por meio de uma atitude que uma criança tomaria – ponto de vista da criança e não de um adulto.

*Exemplos:*

- a) **Aprender a andar de bicicleta.** Planeta palavra (conflito: quer aprender a voar como o amigo passarinho. Não consegue, mas aprende a andar de bicicleta e se sente voando.)
- b) **Perder um dente de leite.** O Diário de Mika (conflito: o que fazer com ele?) Peppa Pig (acordada a noite toda para ver fada do dente)
- c) **Estragar um brinquedo ou quebrar algo.** Caillou quebra a pipa da amiga e dá soluções para consertá-la. Acabam fazendo outra.
- d) **Perder-se ou perder um brinquedo.** João e Maria. (conflito: descobrir o caminho de volta pra casa / A Ratinha e o Urso (conflito: perde botão e pede ajuda do ratinho que recupera itens perdidos) / O Bom Dinossauro, da Pixar)
- e) **Ter medo do escuro/de dormir sozinho/de temporal e trovoadas**  
Exemplo adequado: “Chapeuzinho de Todas as Cores” (conflito: vencer o lobo)  
Exemplo inadequado para a faixa etária: medo de falar com quem a gente gosta (gostar no sentido romântico - não trabalhamos o tema do par romântico para pré-escolar, pois não é um conflito que eles vivenciem nesta idade).
- f) **Relacionar-se com quem é “diferente”** (idioma, etnia, hábitos, visual). “Lulina e a lua” (conflito: descobrir o mundo com Jorginho, que mora na lua) / “Patinho Feio” (patinho nasce diferente e é excluído do grupo) / “Casa da Árvore” (Criança acha que tem dentes diferentes + livro do hipopótamo, diferenças fazem parte de nossa personalidade)
- g) **Não querer emprestar suas coisas/dividir.** Pocoyo (conflito: elefante pega a estrela do céu só pra ela)
- h) **Habilidades / Querer ser bom em algo (autoestima).** Patrulha canina com jogo de basquete ou PJ Masks com desenhar x pique bandeira
- i) **Ficar bravo/ter crises de raiva/lidar com sentimentos.** Daniel tigre (mais realista) ou Mandra personagem balão
- j) **Não querer arrumar a bagunça.** “Planeta Palavra” (Conflito: encontrar o coelho, que se perde em meio à própria bagunça)
- k) **Não querer ir dormir ou interromper uma brincadeira.** Diário de Mika: (conflito: não quer parar a brincadeira e ir dormir.. Decide passar a noite toda brincando, acha que não precisa dormir. Dia seguinte...)
- l) **Mentir que não fez algo (que na verdade fez).** “Pinóquio” (conflito: quer ser um menino de verdade, e para isso precisa aprender o que é certo e o que é errado)

- m) **Querer bicho de estimação.** “A Ratinha e o Urso”, “A Baleia Mágica”: querer criar em casa animais não domésticos.
- n) **Aprender a se despedir, deixar ir.** Doar suas coisas (Daniel tigre ganha irmã mais nova e não quer dar suas roupas e brinquedos)
- o) **Lidar com a chegada do novo irmão** (ciúme, Daniel tigre)
- p) **Ter que guardar um segredo** (Emília descobre como a aranha faz a teia e é testada por todos para guardar seu segredo).

## Kids (6 a 8 anos)

### Interesses:

1. **Histórias com turmas e seus conflitos** (disputa com melhor amigo, inclusão no grupo/peixe fora d'água, trabalhos escolares, campeonatos esportivos...)
2. **Encontro de dois mundos/amizades inusitadas** (A Bela e a fera, Ariel, Alladin, Lilo & Stich, Como treinar seu dragão...)
3. **Conflito com pais, irmãos e familiares** (a família até então harmoniosa)
4. **Desejo de ser levado a sério** (histórias em que não acreditam na criança e ela precisa salvar tudo sozinha)
5. **Histórias que valorizem a autoestima.** Estimular confiança em suas capacidades – mostrar crianças aceitando desafios
6. **Adaptação a mudanças** (de casa, de escola, primeiras vezes)
7. **Medo de fracassar, frustrações** (histórias de tentativa e erro com superação)
8. **Histórias de medo / terror / vilões e heróis** (bem contra mal)
9. **Fantasia real x Faz de conta.** Entra o elemento "nonsense" e a ironia
10. **Par romântico** (não usado no pré-escolar), embora platônico
11. **Ciências e experimentos**
12. **Não sou mais bebê:** ser levado a sério pela família e pelos amigos (ex: Giga Blaster, papai maneira não pode mais pôr a filha para dormir)
13. **Pequenas autonomias conquistadas** (ficar em casa sem os pais, sair sozinho para cinema/livraria, viajar sem os pais pela primeira vez...)

Nesta idade, as crianças também refletem mais sobre suas experiências. Criar histórias e personagens críveis, que permitam este espelho/reflexão (Ex: youtubers)

### Potenciais conflitos:

- a) **Como lidar com a separação dos pais/ausência dos pais** (Curta “O menino e a besta”: pais se separam e se tornam monstros)
- b) **Crescimento/distanciamento dos pais.** Acampamento de verão: primeira vez longe dos pais: eles se vão e lugar se torna sinistro.)
- c) **Como se livrar da irmã dedo duro/acabar com o tédio das férias** (“PHINEAS & FERB”: para acabar com o tédio, resolvem construir uma montanha-russa no quintal de casa)
- d) **Como se dar melhor na disputa com os irmãos / garantir seu espaço** (“THE LOUD HOUSE”: na viagem, Loud faz de tudo para garantir o Melhor lugar no carro)
- e) **Conseguir assistir ao programa preferido na TV** (“Gumball”: cada membro da família quer ver um programa diferente... Disputa absurda pelo controle remoto)
- f) **Sobreviver ao primeiro dia de aula / à mudança de cidade ou país** (ou férias em outro lugar) (“Migrópolis”: OFF de crianças encarnadas por animais / “Ursos sem curso”: três irmãos ursos tentando se adaptar na grande cidade) / “Maçã e cebola”(se mudam pra cidade grande, cheia de alimentos industrializados e trashes)

- g) **Como funciona o computador?** (Ciências e experimentos) (“Storybots”, equipe que mora no computador, recebe essa pergunta e precisam achar a solução (Missão do dia)
- h) **Fazer parte da turma / fazer novos amigos** (“Hilda”: hilda se muda para a cidade e precisa fazer amigos “de verdade”, mas, Para preocupação da mãe, faz com um passarinho que se feriu) / “Lilo & Stich” / “Acampamento de verão”)
- i) **Ser levado a sério** (“Abóbora invasoras”: Max descobre que seus dois irmãos adotivos são alienígenas, mas ninguém acredita nele e tem que salvar o mundo sozinho)
- j) **Descobrir poderes / ser especial (fantasia real)** (“SOS Fada Manu” (aprendiz de fada madrinha), “Ace” (herda aparelho dentário mágico), “Os sete anões e eu” – menina de 11 anos descobre ser descendente de branca de neve) , “Steven Universo”, poderes herdados) Ex.: SOS Fada Manu, Gumball, Giga Blaster, Steven Universo, Storybots, Phineas e Ferb.

## Tweens (9 a 12 anos)

### Interesses:

Histórias relevantes que falem de seus conflitos, medos e transformações de maneira mais densa.

1. **Busca de identidade, quem sou eu e o que quero** (1a pessoa/voz off reflexiva - Youtubers)
2. **Busca de privacidade e de seu lugar no mundo** (disputa de espaço com irmãos, inclusão)
3. **Busca de privacidade e de seu lugar no mundo** (disputa de espaço com irmãos, inclusão com colegas, negociação de limites com os pais)
4. **Tema da amizade e do grupo é muito forte.** (tentativas de se enturmar, timidez, solidão, bullying, comparação com colegas, sentir-se peixe fora d'água...)
5. **Muito críticos com eles mesmos, medo do ridículo** (incentivar superação dos medos de fracassar, autoestima, confiança em suas capacidades) com colegas, negociação de limites com os pais)
6. **Ritos de passagem, temas de amadurecimento e crescimento** (despedida da infância, responsabilidade crescente)
7. **Interesse por transformações corporais e sexualidade**
8. **Uso de tecnologias** (personagens que usam telas)
9. **Primeiros amores** (incluindo foras e decepções)
10. **Relação com os pais:** deixam de ser super-heróis. Mais críticos em relação a eles. Vergonha dos pais (“mico”), separação dos pais, novas configurações de família (Ex: Doze anos para sempre, Pergunte a Lara, Youtubers-diários animados -

OBS: trata-se de uma fase de negação da infância

### Potenciais conflitos:

- a) Conseguir dinheiro ou autorização dos pais para algum evento
- b) Ter que se virar sem os pais num fim de semana
- c) Achar caminho de volta pra casa esconder algo do irmão
- d) Ter sua privacidade invadida
- e) Ser traído pelo melhor amigo
- f) Ser excluído de um grupo responsabilidade crescente, ter que assumir o lugar do pai ou do líder (“rei leão”)
- g) Ter uma espinha gigante no dia de uma festa ou apresentação na escola / menstruar na hora errada (“pergunte a lara”)
- h) Vencer a timidez e se aproximar da paquera
- i) Sair da friendzone
- j) Tornar-se popular na escola



- k) Não passar vergonha (mico com os pais)
- l) Histórias com celebridades e ídolos
- m) Ter uma banda e tentar o sucesso
- n) Ritos de passagem
- o) Amadurecimento (“Pachamama”: garoto precisa recuperar estatueta para se tornar xamã. “Como treinar seu dragão”: adolescente quer provar que é um verdadeiro viking) (“Viva – a vida é uma festa”)
- p) Passar um tempo na casa de outros
- q) Ter que se adaptar a um novo lugar
- r) Descobrir que foi adotado / que é um ET, um super-herói, um andróide ou um bruxo / que foi trocado na maternidade
- s) Viver com dupla personalidade (a certinha que se revolta, o nerd que vira popular)
- t) Conviver com novo namorado da mãe / do pai ou novo irmão

## Universo

Onde a série se passa. Podendo ser:

**Realista** (escola, casa, floresta). Ex.: Menino Maluquinho, Bojack Horseman, Doug),

**Mundo novo / fantástico** Ex.: Jelly Jamm, Hora da Aventura, Carrapatos e Catapultas)

**Misto** Ex.: Rick & Morty, Mansão Foster, Divertidamente, Soul

Lembrando que as histórias podem se passar no passado, futuro ou presente alternativo. Quando melhor construído o universo, maior a imersão do público.

O universo também tem influência sobre os personagens e maneira como os eventos se desdobram.

**A animação permite brincar mais com as leis da física. Defina os principais cenários da série.**

Lembrando que uma infinidade de cenários torna a série muito cara.

**Veridicção:** é um “contrato” com o público que permite que as histórias se passem em qualquer lugar irreal (suspensão da descrença) e, mesmo assim, o público embarque na aventura. Porém, é muito importante que, uma vez estabelecidas, as regras desse universo especial, não sejam quebradas em um episódio qualquer.

**Props:** objetos especiais de um personagem ou da série como um todo. Ex.: espada, carro, mochila.

Ex.: Sansão da Mônica, nave de Rick & Morty, donnuts do Hommer Simpson.

Aspectos a considerar:

- cotidiano
- clima
- arquitetura
- o que as pessoas/habitantes costumam fazer
- comida
- formas de diversão
- animais e plantas
- relação dos animais e plantas com os demais personagens
- tipos de tecnologia e transporte

Após criar o universo, pergunte-se:

- como ele influencia na personalidade e físico de quem mora ali?
- quais tipos de conflito podem surgir nesse lugar?

## PERSONAGENS

Na animação, personagens podem ser pessoas, animais, objetos, bonecos, sentimentos, meios de transporte...

### Tipos de personagem

**Protagonista:** é quem vive a jornada principal, carrega o conflito e aprende ao final.

**Antagonista:** representa uma força que tenta impedir o protagonista de alcançar seu objetivo. Pode ser uma pessoa, um grupo de pessoas, um sentimento, um objeto.

**Aliados:** personagens parceiros do protagonista e que tentam ajudá-lo em sua jornada. Também podem ser um par romântico.

### Profundidade dos personagens

**Plano (flat):** são “uma coisa só” e não sofre transformação. Ex.: anão zangado.

**Com personalidade:** possui diferentes características que podem ser complementares e até contraditórias. Quanto melhor construído, mais gera empatia do público. Esse personagem aprende algo e evolui ao longo da jornada.

#### Lembretes

- o personagem, mesmo o herói ou heroína, **não precisa ser perfeito ou politicamente correto** o tempo todo (antiheróis).
- Fuja das obviedades. **O que faz seu personagem único?**
- **Pense no perfil de personagem que melhor se encaixa para viver determinada situação.** Ex.: alguém extremamente tímido precisa apresentar um programa ao vivo.
- **O personagem precisa gerar empatia.** A audiência deve se importar com ele ou entender porque ele age de determinada forma, mesmo quando ele não é “bonzinho”.

Alguns personagens que **causam empatia nas crianças** contêm muitos pontos em comum com as crianças. Eles agem e pensam como crianças.

- **Modelo “ideal”:** possui características das crianças, mas são mais maduros.
- **Amigo:** o companheiro, o amigo fiel (mascotes), o protetor (mentor, família, professor), amigo imaginário.
- **Super-heróis:** geram inspiração/admiração. Não precisam ser perfeitos.
- **Desastrados/losers:** alívio cômico. Projeção do que não gostamos em nós.

- Personagens que **aproveitam bem os recursos da animação**
- **Sonhador/criativo:** Mika (O Diário de Mika), Russell (Up - Altas Aventuras)
- **Nonsense:** Bob Esponja, Rick & Morty, Hora de Aventura
- **Os viajantes:** Just in Time, Bino e Fino
- **Animais:** Zootopia, Patrulha Canina, Nemo
- **Seres fantásticos/mágicos:** Pequena Sereia, Monstros S.A., Hotel Transilvânia
- **Super-heróis:** Oi, Ninja!, Ben 10, PJ Masks, Jovens Titans

### Arranjos de personagens:

- **Turma:** Turma da Mônica, Madagascar, Meu Amigãozão
- **Duplas ou trios envolvendo animais:** Tom e Jerry, Masha e o Urso, Animaniacs, Oswald
- **Família:** Os Simpsons, Pepa Pig, Os Flintstones.

### Vilões

Vilões planos não são os melhores.

Eles precisam ter um lado bom ou contraditório.

O público precisa entender as razões que os fazem maus.

Não pode ser nem mais poderoso, nem mais fraco que o herói.

Geralmente são acompanhados de assistentes, mascotes ou os dois.

Identificar os medos e fragilidades do protagonista ajuda na criação do vilão.

Ex.:

Scar (Rei Leão)

Malévola (Bela Adormecida)

Capitão Gancho (Peter Pan)

### Ferramentas de comédia

**The Callback:** Uma piada que faz referência a uma piada ou situação que ocorreu no começo do filme ou episódio. Pode-se apenas repetir a piada ou fazer uma piada ainda maior.

**The blow or the button / encerramento:** é a piada que encerra a cena. O corte ocorre logo após a piada. Pode ser um diálogo ou ação.

**The Turnaround / Virada:** quando o ator/atriz diz a fala com intensidade, se vira e então diz algo completamente oposto ou inesperado em relação à primeira fala. A estrutura dessa ferramenta é sempre positivo para negativo e negativo para positivo.



Também é possível quebrar o “turnaround” com uma fala intermediária.

*Ex.: Funcionário veterano (para o estagiário): Seja bem vindo. O Senador Murphy é um homem honrado que faz apenas o bem para as pessoas.*

*Recepcionista: Ele não pode te ouvir.*

*Funcionário veterano: Nesse caso, ele é um conspirador terrível que se importa apenas consigo mesmo!*

**The Spit Take / Cuspindo a bebida:** quando um personagem ouve algo ultrajante enquanto bebe algo e reage cuspidando o líquido de forma exagerada.

**Double Take / Dupla confirmação:** ocorre quando um personagem olha alguma coisa, não processa e desencana. Então ele olha a coisa mais uma vez e, finalmente, reage de acordo.

**Slow Burn / Reação lenta:** ocorre quando um personagem ouve outro dizer alguma coisa ridícula e lentamente se vira com um olhar incrédulo.

**Prat Fall / Queda Prateada:** quando o personagem tropeça em uma mobília, escorrega numa casca de banana, cai de uma escada, etc.

**Sight Gags:** quando um objeto se torna uma ferramenta cômica. Ex.: algo explodindo, quebrando, pegando fogo... e o personagem reage comicamente a isso.

**O Efeito Campainha:** aqui a ideia é quebrar a expectativa do personagem que espera alguma coisa. Para usar essa ferramenta, dê ao seu personagem alguma expectativa forte em relação a alguma coisa, faça a audiência acreditar que essa expectativa é válida e totalmente possível de se concretizar.

*Ex.: sacando dinheiro do caixa-eletrônico → o caixa engole seu cartão, seu dinheiro e carteira também.*

*Dirigindo do trabalho para casa → você é parado por dirigir em alta velocidade... por alienígenas.*

*Deixa o filho na escolinha porque trabalha demais → quando o busca, ele já é um adolescente.*

**Piada Recorrente:** piadas, como nós sabemos, são construídas a partir de surpresas, viradas inesperadas e expectativas derrotadas. Quando contamos uma piada pela primeira vez, ela pode ser engraçadas, já na segunda vez, a derrota é certa.

**Como modificar uma piada recorrente no filme ou série para fazê-la engraçada?**

- mude o detalhe da piada.
- a piada recorrente é modificada pelas circunstâncias.
- coloque a piada recorrente na fala ou atitude de um personagem que não costuma dizê-la.
- às vezes, a mera passagem de tempo renova uma piada velha.

### **A Técnica do “Três”**

A comédia vem em “três”. Coisas que acontecem em três etapas são engraçadas.

A piada é construída em três interações de uma ideia ou tema.

1. apresenta-se o tema
2. valida-se o tema
3. viola-se a sequência → a piada vem aqui, gerando riso no momento em que se derrota a expectativa.



# Oficina II: "Desenvolvimento e apresentação de projeto de série em animação"



Tagline .....	31
Storyline .....	31
Sinopse e Argumento .....	32
Bíblia .....	32
Pitching .....	32
Pós-Pitching .....	34
Referências .....	34



## Tagline

Frase intrigante e atraente que faz o público pensar “eu preciso assistir isso!”. Deve ser lúdica, provocativa e jogar no gênero do roteiro. Não necessariamente revela personagens, conflitos ou história, mas gera uma rápida resposta emocional.

*Ex.: No espaço, ninguém pode ouvir você gritar – Alien*  
*Um anel para governar a todos – O Senhor dos Anéis*  
*A verdade está lá fora – Arquivo X*

## Storyline

Depois de ter a ideia para o episódio, colocamos no papel um resumo bem conciso (máximo 5 linhas) e objetivo. Deve conter os 3 atos:

- **apresentação** (um personagem quer algo, 1 objetivo)
- **desenvolvimento/conflito** (mas... porém... algo o impede)
- **resolução/desfecho** (o final da história)

Três linhas mais ou menos, só com o que é essencial na história, sem personagens nem tramas secundárias.

## Sinopse e Argumento

Em princípio, sinopse e argumento são a mesma coisa. **O que muda é a forma, a abordagem do texto e o seu objetivo.**

**A sinopse ou argumento é o resumo da trama do roteiro contando a história com princípio meio e fim de um determinado “conflito temático central”.** Apresentando os personagens principais e os coadjuvantes que interferiram nas cenas importantes da trama, dando-lhes nome e idade aparente, descrevendo sua aparência física, forma de vestir-se, indicando sua profissão, a função na trama, o seu comportamento, origem sócio cultural e os traços de sua personalidade. Descrevendo as locações onde se passam as cenas do filme ou série, sejam internas ou externas, se acontece no passado ou num tempo futuro.

Contendo a estrutura dramática da trama com suas “viradas”, “subtramas” e “ganchos” que envolvem o espectador durante a narrativa. Em comum, ambos os textos não utilizam diálogos pois serão criados na redação das cenas e ações do futuro roteiro redigido no formato padrão internacional.

A diferença entre a sinopse e o argumento está no objetivo de seu uso. **A sinopse tem um texto enxuto, comercial, mais voltado para a produção**, salientando aquilo que o torna sui generis como um produto audiovisual, um conteúdo artístico atrativo para os investidores, vislumbrando custos acessíveis e com visibilidade de retorno financeiro.

**O argumento é um resumo da obra audiovisual contendo informações que interessam mais aos participantes (elenco, técnicos e produtores executivos).** Apresenta um desenvolvimento dos personagens, a abordagem do roteirista e o aparato tecnológico necessário a ser empregado. Os eventuais meios técnicos-artísticos a serem empregados que tornarão a obra audiovisual com um diferencial artístico que atrairá o público e credenciará artisticamente os participantes envolvidos e os produtores por sua realização.

## Bíblia

É um documento impresso ou digital que reúne informações básicas para que qualquer pessoa entenda do que trata a série. É importante que a bíblia contenha:

1. **Título**
2. **Gênero(s) e formato** (público-alvo se for relevante)
3. **Tagline/frase** de inspiração (1 linha)
4. **Logline** (sinopse em 1 frase)
5. **Sinopse curta** (1 parágrafo)
6. **Introdução** (2 a 3 parágrafos apresentando o universo da série, protagonista(s) e visão artística)
7. **Personagens** (1 a 2 parágrafos para cada, focando nos principais)
8. **Conceitos visuais de cenários** (animação)
9. **Conceitos visuais de personagens** (animação)
10. **Argumento do piloto** (1 a 2 páginas)
11. **Sinopses das próximas temporadas** (2 a 3 temporadas, 1 parágrafo para cada – se a série for episódica, colocar ideias de acontecimentos da série ao longo das temporadas)
12. **Texto sobre criador(a)** (1 parágrafo)
13. **Opcional 1:** lista de episódios da primeira temporada (1 parágrafo para cada)
14. **Opcional 2:** descrição do universo da série (importante para projetos em universos diferentes do mundo real e/ou contemporâneo)
15. **Opcional 3:** descrição da linguagem e estética da série (item importante para projetos em que a linguagem é crucial para sustentar a dramaturgia)

Uma bíblia de série deve ser atraente, ilustrada com várias imagens relevantes para que o leitor conheça os personagens, o universo e o estilo da série.

Site com arquivos de bíblias:

<https://www.tertulianarrativa.com/biblias>

## Pitching

### 1. Responda as principais perguntas do seu projeto.

Como primeiro passo, tenha “cravado” no seu cérebro esses pilares dramáticos de sua série:

- Quem são os principais personagens?
- que eles querem?
- Por que eles querem?
- Como eles fazem para conseguir?
- Quais são os conflitos centrais?
- Quais são os riscos envolvidos?
- Quais são os temas?

Além disso, não se esqueça de incluir no texto do pitching informações básicas como: gênero, número e duração de episódios por temporada.

## **2. Saiba contar até de trás pra frente a premissa da série**

QUEM é o(a) protagonista e o que ele(a) quer?

POR QUE agora e o que acontece se ele(a) não conseguir o que quer?

QUAL é o conflito central?

## **3. Mostre sua conexão pessoal**

Conquiste a atenção e respeito do player ao explicar porque você é a pessoa certa para contar essa história. Se for interessante, conte como você teve essa ideia. Mostre como o público poderá se identificar e estabelecer uma conexão com a história também.

## **4. Apresente o universo**

Fale sobre o local ONDE a série se passa.

QUANDO? Se a história se passar no futuro ou mundo mágico, forneça uma mitologia. Se for um recorte do passado, mostre uma perspectiva histórica desse período.

QUAL A PROFISSÃO? Com o quê o(a) protagonista trabalha deve fazer parte desse mundo.

## **5. Apresentação dos personagens**

Escolha os personagens mais relevantes e conte BREVEMENTE a história pregressa deles (se for relevante), bem como seus desejos, valores, motivações e escolhas que eles fazem. Inclua características físicas apenas se forem essenciais para a história. Não deixe de mencionar os arcos deles na primeira temporada (se tiver).

## **6. Resumo da primeira temporada**

NÃO CONTE TUDO O QUE ACONTECE! Seja econômico(a). Faça um resumo da jornada do(a) protagonista do começo ao fim da temporada usando os principais pontos emocionais da trama para te ajudar a contar a história.

## **7. Desdobramentos para a próxima temporada**

Reforce o potencial que sua história tem para ser contada no formato de série de TV. Como o tema continua a ser explorado? Como o(a) protagonista continuará lidando com seu conflito central? Novos personagens podem aparecer?

## **8. Treine, treie e treine.**

Recomendamos que tenha o texto do pitching na ponta da língua para ser falado de uma forma natural e confiante. O treino também serve para verificar a duração de seu pitching. Recomendamos que tenha uma versão de 10 minutos, que pode servir para a maioria das rodadas de negócio e uma versão de até 2 minutos (elevator pitch), a qual vai exigir todo o seu poder de síntese.

Caso o player apresente alguma ideia, mostre-se receptivo(a) a sugestões. Lembre-se: você não vai trabalhar em colaboração com outros profissionais.



## Pós-Pitching

Você sobreviveu ao pitching! Parabéns! O que fazer agora?

Seguem algumas dicas para te ajudar a lidar com esse momento que também gera bastante ansiedade nos roteiristas.

### **Envie o material complementar**

Caso tenha deixado um “gancho” no final do pitching, combinando com o player o envio de um material complementar do projeto (bíblia, episódio piloto...), faça isso logo na sequência ou dentro do prazo combinado.

### **E-mail = profissionalismo**

Mantenha o contato por e-mail ou outra forma indicada pelo player. Você não vai “passar na frente” ao enviar WhatsApp ou direct em redes sociais. Isso pode, inclusive, te fazer parecer inconveniente.

### **Segure a ansiedade e seja amigável**

Um prazo razoável para dar aquela “cobradinha camarada” é 2 ou 3 semanas após a reunião ou envio do material complementar. Pode ocorrer do player esquecer de dar uma devolutiva, então uma mensagem perguntando, amigavelmente, se ele(a) conseguiu analisar o projeto pode te colocar novamente no radar e reforçar seu interesse na oportunidade.

### **Meses se passaram e nada?**

Uma boa forma para tentar “reaquecer a chama” é enviar um novo tratamento do projeto, eventualmente, com alguma alteração que o player sugeriu na reunião. Além de reforçar ainda mais seu interesse, mostra que está aberto a trabalhar de forma colaborativa para melhorar seu projeto.

### **Rejeição faz parte**

Caso tenha recebido uma negativa, não desanime. Roteiristas precisam lidar constantemente com rejeição, reescrita, bloqueios criativos e vários outros desafios. Absorva essa experiência, veja no que pode melhorar e siga em frente!

### **Outras portas podem se abrir**

Muitas vezes, os players não estão interessados no projeto em si, mas em conhecer novos roteiristas que podem contribuir com projetos da produtora/canal. Um resultado positivo não se restringe à venda de seu projeto, mas também a um convite para integrar uma sala de roteiro, trabalhar fixo em um departamento de desenvolvimento, etc.

---

## REFERÊNCIAS

<https://aictv.com.br/qual-diferenca-entre-sinopse-e-argumento/>

Dramaturgia de Série de Animação. Autor: Sérgio Nesteriuk

Apostila Roteiro de Animação (com foco no público infantil). Autora: Gabriella Mancini