

Vitor Hugo Malschitzky

**DESENVOLVIMENTO DO CONCEITO E DA PROPOSTA DO
EPISÓDIO PILOTO DE UMA SÉRIE DE DESENHOS
ANIMADOS DE CONTEÚDO ADULTO: BAPHOMET E SEUS
AMIGOS**

Projeto de Conclusão de Curso
submetido ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa Catarina
para a obtenção do Grau de em Bacharel
em Design.

Orientador: Prof. Dr. Mário
César Coelho.

Florianópolis
2017

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

Malschitzky, Vitor Hugo

Desenvolvimento do conceito e do episódio piloto de uma série de desenhos animados de conteúdo adulto: Baphomet e Seus Amigos / Vitor Hugo Malschitzky ; orientador, Mário César Coelho, coorientador, Douglas Luiz Menegazzi, 2017. 209 p.

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

Inclui referências.

1. Design. 2. Animação. I. Coelho, Mário César. II. Menegazzi, Douglas Luiz. III. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. IV. Título.

Vitor Hugo Malschitzky

**DESENVOLVIMENTO DO CONCEITO E DA PROPOSTA
DO EPISÓDIO PILOTO DE UMA SÉRIE DE DESENHOS
ANIMADOS DE CONTEÚDO ADULTO: BAPHOMET E SEUS
AMIGOS**

Este (a) Dissertação/Tese foi julgado(a) adequado(a) para
obtenção do Título de “...”, e aprovad(o)a em sua forma final pelo
Programa ...

Local, x de xxxxx de xxxx.

Prof. xxx, Dr.
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a xxxx, Dr.^a
Orientadora
Universidade xxxx

Prof.^a xxxx, Dr.^a
Corientadora
Universidade xxxx

Prof. xxxx, Dr.
Universidade xxxxxx

Não dedico este trabalho a ninguém. Não ficou como eu queria, não por falta de habilidade, mas por contratemplos.

AGRADECIMENTOS

Antes de tudo, adulando a banca examinadora deste trabalho, aos dois professores incríveis que me introduziram ao design de animação: A “figura” do professor Clóvis e suas piadinhas cretinas e aquele bom humor e otimismo da professora Monica que só me botava para cima, sempre. Acabei criando uma simpatia pelos dois e fico muito feliz, mesmo, por tê-los como banca examinadora.

É certo que se não tivesse aplicado os projetos de animação I e II não teria conhecido estes dois “lindões”, muito menos se não resolvesse aplicar no curso de design da UFSC onde tive o prazer de conhecer o professor Doug, que escolhi para me orientar neste trabalho, e infelizmente cortou meu coração ao comunicar, quando voltei de Budapest, que estava afastado UFSC :(. Se não fosse o Doug quem seria? F*deu! A pesar da notícia eu me senti sortudo quando o professor MC Coelho, um dos professores que eu, com certeza, mais admiro na universidade, aceitou me orientar no seu lugar :). Obrigado por confiar em mim, tu és o cara! Nesse contexto o camaradinha Gui, parceiro de edital, de orientador e que consegui, assim como eu, só conseguir se formar depois de setecentos anos na universidade. Finalmente, caralh*!

Não vou esquecer do funkeiro mais maneiro da cidade, o senhor Léo cujo mais atrapalhou do que ajudou no trabalho, na verdade não sei bem, mas agradeço tua existência mesmo assim <3. Uns outros que quase não são tão importantes para a minha vida, em ordem alfabética para não ficar injusto: Zenon, Tiago, Sandro, Renan e Hiroshi. Sem vocês nada de nada na minha vida seria possível, vocês sabem bem.

Minha Vó por ceder este cantinho aqui onde eu estou nesse exato momento escrevendo agradecimentos e a mulher da minha vida que sempre, sempre, confiou em mim, minha mãe e aquele cara brabo chato pra caralh*, mas que sempre eu pude confiar, valeu pai.

Também à internet, à liberdade e à pirataria!

Amo todos vocês!!

<3

Perdão pelos erros gramaticais e vírgulas mal-empregadas!

RESUMO

O presente trabalho desenvolve a proposta de uma série de desenhos animados para audiência adulta, para isso parte da metodologia do processo de *design* sugerida por Mozota, no livro *Gestão do Design*, aplicada no campo de animação. O estudo engloba desde a ampliação do campo de observação, com a compreensão do desenvolvimento histórico dos desenhos animados; investigações relevantes sobre séries de desenhos animados e desenhos animados adultos; os aspectos técnicos da construção de um desenho animado e métodos para desenvolvimento de uma série animada até a exploração destes elementos na geração do conceito geral, com a conclusão de uma apresentação; universo; estética; narrativa e *storyboard* do episódio piloto de uma série de desenhos animados para audiência adulta.

Palavras-chave: Animação. Baphomet. Série.

ABSTRACT

The present work develops the proposal for an animated cartoon series for an adult audience, for this it starts from the design methodology process suggested by Mozota in the book *Design Management*, applied on the field of animation. The study includes the extension of the field of view with the understanding of the historical development of animated cartoons, relevant investigations about adult animated cartoons and cartoon series, the technical aspects for the development of an animated cartoon, and methods for developing animated series. And then the exploration of these elements with the conclusion of an overview, universe, aesthetics, narrative and storyboard of the pilot episode of a cartoons series for adult audience.

Keywords: Animation. Baphomet. Show.

“Die Wahrheit ist häßlich: wir haben die Kunst, damit wir nicht
an der Wahrheit zugrunde gehen.”

Friedrich Nietzsche

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - O processo de <i>design</i>	31
Figura 2 – <i>Cleanup</i>	40
Figura 3 - <i>Frames</i> do episódio sete da primeira temporada de <i>Superman</i>	44
Figura 4 - Fases do desenho <i>Bugsbunny</i> , respectivamente: Formas arredondadas ao estilo Disney (Charles Thomson, 1933); Visual esguio (Robert Givens, 1940); Versão final (Jean Blanchard, 1947).	45
Figura 5 - <i>The Brotherhood of Man</i> (1946) e <i>Gerald McBoing-Boing</i> (1951).....	46
Figura 6 - Comparativo entre Betty Boop e Astro Boy.	48
Figura 7 - <i>Eveready Harton in Buried Treasure</i>	50
Figura 8 - <i>Frame</i> da propaganda de cigarros da marca Winston.54	
Figura 9 - <i>Frame</i> do episódio dezesseis da primeira temporada de <i>Adventure Time</i>	62
Figura 10 - Gráfico básico do processo de criação de um desenho animado.	68
Figura 11 - Forma do roteiro.	70
Figura 12 - Construção do <i>Mickey Mouse</i>	73
Figura 13 - Página 04 do <i>storyboard</i> " <i>Business Time</i> ". <i>Storyboard</i> da série animada <i>Adventure Time</i> de Pedleton Ward, transmitida no Cartoon Network em 2010. <i>Storyboard</i> por Luther McLaurin e Armen Mirzaian.	74
Figura 14 - <i>Layout workbook</i>	75
Figura 15 - Tipos de enquadramentos: De cima para baixo, respectivamente, contrapicado, linha do horizonte e picado.	77
Figura 16 - Respectivamente, enquadramento oblíquo e <i>zoom</i> . .	78
Figura 17 - Preferência pelo ângulo inferior esquerdo.	78
Figura 18 - Técnicas de composição. Respectivamente, aplicação da lei da secção dourada sobre a obra <i>La adoración de los Magos</i> de Velázquez e aplicação da regra dos terços sobre <i>frame</i> do episódio <i>Tommy's Big Job</i> de <i>Mr. Pickles</i>	79
Figura 19 - <i>X-sheet</i>	81
Figura 20 - <i>Inbetween</i>	83
Figura 21 – <i>Le Diable</i>	91
Figura 22 - <i>Sigil of Baphomet</i>	92
Figura 23 – Primeira proposta para o protagonista da série animada antes da execução das etapas posteriores.	93

Figura 24 - 10 países com maior número de “sem religião”.	94
Figura 25 – Lemongrab e God Star God, respectivamente.....	101
Figura 26 – Pandemonium por John Martin, 1831.	102
Figura 27 - <i>Design</i> de elenco.	105
Figura 28 – <i>Big Minstrel Jubilee</i>	107
Figura 29 – Caricaturas do início do século XX.....	108
Figura 30 - <i>Scrub Me Mama with a Boogie Beat</i> (1941).....	109
Figura 31 – <i>The Pastoral Symphony</i> , segmento animado de <i>Fantasia</i> (1940).....	109
Figura 32 – <i>A pre-code Betty Boop</i>	112
Figura 33 – <i>Frame</i> do episódio três da primeira temporada de <i>The Powerpuff Girls</i>	114
Figura 34 - Brechas em progressão.	120
Figura 35 – <i>Welcome to Hell</i>	125
Figura 36 – Logos de algumas bandas de <i>black metal</i> , respectivamente: <i>Dark Throne</i> , <i>Marduk</i> , <i>Summoning</i> , <i>Mayhem</i> , <i>Beherit</i> e <i>Gehenna</i>	126
Figura 37 - Logos de bandas de <i>black metal</i> , respectivamente: <i>Mercyful Fate</i> , <i>Dark Funeral</i> , <i>Gorgoroth</i> , <i>Behemoth</i> , <i>Immortal</i> e <i>Bathory</i>	127
.....	
Figura 38 – Logo de <i>Mr. Pickles</i>	128
Figura 39 – Logo <i>My Little Pony: Friendship Is Magic</i>	129
Figura 40 - <i>Care Bears: Adventures in Care-a-Lot</i>	129
Figura 41 – Logomarca de Baphomet e Seus Amigos.....	131
Figura 42 - <i>Audaciously stylizing the character in that super-deformed way results in a well-proportioned super-deformed character</i>	132
.....	
Figura 43 – Personagem “fofo”.....	133
Figura 44 – Modelo 1.	134
Figura 45 – Modelo 2.	134
Figura 46 - <i>Frame</i> da abertura de <i>Adventure Time</i>	135
Figura 47 - Adaptação da figura de Baphomet.	136
Figura 48 – <i>Model Sheet</i> Baphomet.	136
Figura 49 – Dead usando <i>corpsepaint</i>	137
Figura 50 - <i>Model Sheet</i> Varg.....	138
Figura 51 - <i>Model Sheet</i> Vili.	138
Figura 52 – Respectivamente: Mike Muir e Mike Clark usando o boné “ <i>Suicidal</i> ”.	139
Figura 53 - <i>Model Sheet</i> Buri.	139
Figura 54 – <i>Frame</i> do episódio dez da primeira temporada de <i>Clarence</i>	141

Figura 55 - <i>Frame</i> do episódio vinte e dois da sétima temporada de <i>Adventure Time</i> .	141
Figura 56 - <i>Frames</i> do episódio treze da primeira temporada de <i>Happy Tree Friends</i> .	142
Figura 57 - Casa de Buri e Vili.	142
Figura 58 - Banheiro, visão geral.	143
Figura 59 - Banheiro, ponto de vista do vaso sanitário.	143
Figura 60 - Banheiro, plano picado.	144
Figura 61 - Soluções de traços, respectivamente: Traços finos com espessura constante preta; Traços finos variáveis e mais espessos na silhueta; Traços pretos e espessos; Traços coloridos e espessos.	159
Figura 62 – Representações da cor preta.	160
Figura 63 - <i>Turn around</i> de Baphomet.	161
Figura 64 - <i>Turn around</i> de Buri.	161
Figura 65- <i>Turn around</i> de Varg.	161
Figura 66 - <i>Turn around</i> de Vili.	162
Figura 67 – Surfista do Lago Negro.	163
Figura 68 – <i>Creature from the Black Lagoon trimmed window card</i> .	164
Figura 69 – Surfista.	165
Figura 70 – Criatura da Praia dos Dejetos.	165
Figura 71 – Repórter.	166
Figura 72 – Pudim.	166
Figura 73 – Duende.	167
Figura 74 – Comparativo entre <i>storyboard</i> e resultado final do episódio vinte e seis da sexta temporada de <i>Adventure Time</i> .	167
Figura 75 – Segunda e terceira páginas dos esboços do <i>storyboard</i> escaneadas.	168
Figura 76 – Desenho avulso de esboço de <i>layout</i> escaneado.	169
Figura 77 – Seleção de folhas de papel vegetal para inserção dos personagens nos esboços de <i>layout</i> .	169
Figura 78 – <i>Template</i> de <i>storyboard</i> para “Baphomet e Seus Amigos”.	170
Figura 79 – <i>Storyboard</i> de <i>Adventure Time</i> .	171
Figura 80 – Cenários #43,5A e #43,5B.	172
Figura 81 – Estágios da arte finalização do cenário #45.	173
Figura 82 - Cenário #45.	174
Figura 83 - Cenário #02.	174
Figura 84 – Recorte da quarta página do esboço do <i>storyboard</i> escaneada.	175
Figura 85 – Cenário #10.	175

Figura 86 – Cenário #11.	176
Figura 87 – Cenário #25.	176
Figura 88 – Cenário #23 com a porta fechada e luz apagada. ..	177
Figura 89 - Cenário #23 com a porta aberta, luz apagada e personagem inserido na cena.....	177
Figura 90 - Cenário #23 com a porta aberta, luz acesa e personagem inserido na cena.....	178
Figura 91 – Satanzitos.	180
Figura 92 – <i>Damn: Fried Chicken</i>	181
Figura 93 – Cena #16.	182
Figura 94 – <i>The Great Hook</i>	183
Figura 95 – <i>Concept</i> das páginas de <i>The Great Hook</i>	184
Figura 96 – <i>Concept</i> para blusão de Vili I.	185
Figura 97 - <i>Concept</i> para blusão de Vili II.	185
Figura 98 - <i>Concept</i> para blusão de Vili III.	186
Figura 99 – Carta de título.	186
Figura 100 – Cena #90.	187
Figura 101 – Poses e expressões I.	187
Figura 102 – Poses e expressões II.	188
Figura 103 – Composição.....	189
Figura 104 – Interface do <i>software Toon Boom</i>	191
Figura 105 – Seleção de oito páginas do <i>pitch bible</i> de <i>Adventure Time</i>	193

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO DO TEMA	24
1.1. OBJETIVO GERAL	25
1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	25
1.3. JUSTIFICATIVA	25
1.4. PESQUISA	30
1.5. METODOLOGIA PROJETUAL.....	30
1.6. RESULTADOS ESPERADOS-HIPÓTESES	33
2. INVESTIGAÇÃO E PESQUISA	33
2.1. SÉRIE ANIMADA BIDIMENSIONAL	34
2.1.1. Introdução histórica do desenho animado	34
2.1.2. Industrialização e evolução técnica e estética dos desenhos animados 37	
2.1.2.1. Séries de personagens.....	38
2.1.2.2. Pencil test, cleanup e storyboard	39
2.1.2.3. Princípios da animação.....	40
2.1.2.4. Diversificação estética.....	42
2.1.2.5. Advento da computação gráfica	48
2.1.3. Desenho animado de gênero adulto.....	49
2.1.3.1. Histórico do desenho animado adulto.....	50
2.1.3.2. Características.....	52
2.1.3.2.1. Restrições.....	55
2.1.4. Estrutura de um desenho animado.....	60
2.1.4.1. Cenário	61
2.1.4.2. Animação.....	62
2.1.4.3. Som.....	63
2.1.5. Processo de criação de uma série animada	63
2.1.5.1. Universo narrativo	63
2.1.5.2. Conceito geral.....	65
2.1.5.3. Apresentação	66
2.1.5.4. Sinopse técnica e sinopse comercial.....	66
2.1.5.5. Processo de criação de um desenho animado	67
2.1.5.5.1. Personagem.....	68
2.1.5.5.2. Roteiro.....	69
2.1.5.5.3. Designs.....	71

2.1.5.5.4.	Storyboard e layout	73
2.1.5.5.4.1.	Formas de planificar a cena.....	75
2.1.5.5.4.2.	Formas de compor a cena.....	78
2.1.5.5.5.	Trilha sonora	80
2.1.5.5.6.	Animatic e leica reel	81
2.1.5.5.7.	Cenário	81
2.1.5.5.8.	Animação	82
2.1.5.5.8.1.	Outras técnicas para animação 2D	84
2.1.5.5.9.	Finalização	85
2.2.	PROPOSTA DE UMA SÉRIE DE DESENHOS ANIMADOS DE GÊNERO ADULTO (PESQUISA).....	85
2.2.1.	Séries animadas de referência de pesquisa	86
2.2.1.1.	Estudo de diversidades estéticas.....	88
2.2.2.	Ideia	90
2.2.3.	Apresentação	93
2.2.3.1.	Público-alvo e relevância do projeto	93
2.2.3.2.	Conceito geral.....	97
2.2.3.3.	Universo narrativo	98
2.2.3.3.1.	Mundo da estória.....	98
2.2.3.4.	Relevância das características inclusivas na série animada	106
2.2.3.5.	Sinopse técnica e sinopse comercial.....	115
2.2.3.6.	Convencionando o roteiro da serie	119
2.2.3.6.1.	Estudos de caso	122
2.2.3.7.	Proposta estética	123
2.2.3.7.1.	Logo da série animada	123
2.2.3.7.2.	Personagens.....	131
2.2.3.7.3.	Cenários	139
3.	EXPLORAÇÃO E DESENVOLVIMENTO	144
3.1.	PROPOSTA DE UM EPISÓDIO PILOTO (EXPLORAÇÃO)..	144
3.1.1.	Exploração narrativa.....	144
3.1.1.1.	Step-Outline.....	145

3.1.1.2.	Argumento.....	147
3.1.1.3.	Roteiro.....	150
3.1.2.	Exploração estética.....	158
3.1.2.1.	Personagens.....	158
3.1.2.2.	Storyboard.....	167
3.1.2.3.	Cenários e layouts.....	171
3.1.2.4.	Exploração criativa para o universo.....	178
3.2.	O ANIMATIC (DESENVOLVIMENTO).....	190
4.	REALIZAÇÃO E AVALIAÇÃO.....	191
4.1.	FINALIZAÇÃO DO EPISÓDIO PILOTO (REALIZAÇÃO)....	191
4.2.	APRESENTAÇÃO DO PROJETO (AVALIAÇÃO).....	192
5.	CONCLUSÃO.....	194
6.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	196
	APÊNDICE I – ESTUDOS DE CASO.....	203

1. APRESENTAÇÃO DO TEMA

A animação é uma forma de criar ilusão, dar vida a objetos inanimados, desde objetos reais até os desenhos. Desta forma, através de Barbosa Júnior (2001), é possível afirmar, o desenho animado é provavelmente o aspecto da animação mais conhecido e facilmente reconhecível, sobretudo um poderoso instrumento para o entretenimento. Entretanto a audiência de hoje requer cada vez mais criatividade e ousadia a fim de surpreender e conquistar novos espectadores.

Foi seguindo este princípio que a televisão, de modo geral, veio desde os primórdios buscando expandir e suprir a crescente demanda dos diferentes nichos de espectadores com uma infinidade de artifícios para um nivelamento de programação massiva. Consequentemente, decorrente de uma jornada histórica, atualmente a televisão se vê, muitas vezes, alicerçada em programas sensacionalistas, de conteúdo agressivo, focados em violência, humor negro, entre outros, os quais concluímos a partir de Gunter, Harrison e Wykes (2010) cujos tornam crível a sucessão da proposta ostentada neste trabalho.

Apesar de conteúdos de forte apelo imagético à violência e sexo em muitas de suas programações, a televisão de massa também demonstra, muitas vezes, uma faceta muito conservadora. Quando começaram suas transmissões, nos meados da década de 1950, era inaceitável mencionar palavras como “virgem” ou “grávida”. Assuntos relacionados a sexo, drogas e até mesmo divórcio, por exemplo, eram intoleráveis (COHEN, 1997, p. 138.). No contexto dos desenhos animados, nesta época, os animadores também seguiam padrões de conteúdo, naturalmente exerciam em suas produções uma autocensura, considerando que compreendiam o que o poderia ser transmitido ao público, tendo em mente que na verdade não existiam regras claras a serem adotadas, era mais uma questão de bom senso por parte dos mesmos.

Da mesma forma que no berço do desenho animado, os Estados Unidos, no Brasil, apesar da Classificação Indicativa, segundo o Guia Prático de 2012, restringir conteúdos inadequados por anos de idade, a liberdade de expressão mostra-se prevalente perante a censura e o bom senso permanece aos animadores cientes da atual sociedade, como demonstra Oliveira e Souza (2003), mais tolerante, pluralista e equitativa devido ao processo democratizante ao qual vivenciamos.

A problematização acerca da programação de conteúdo adulto, que inclui assuntos cujos relacionam sexo, drogas, violência, dentre outras características são aspectos primordiais para o desenvolvimento do desenho animado proposto neste projeto, tanto quanto foi para *Superjail!* ou *Mr. Pickles*, transmitidos atualmente na programação do *Adult Swim* dos EUA. Tendo como base Cohen (1997), é certo afirmar que a sociedade mudou muito historicamente em relação a antigos tabus, hoje estes se tornaram corriqueiros ou até mesmo os principais conceitos para entreter dos mais diversos tipos de públicos.

1.1. OBJETIVO GERAL

Desenvolver o conceito e a proposta do episódio piloto de uma série animada 2D de conteúdo adulto.

1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Realizar uma pesquisa referente à área da animação e, em especial, animação adulta na televisão;
- b) Projetar a série animada com base em metodologias de *design* alinhadas a ferramentas específica do *design* de animação.
- c) Desenvolver o conceito da série e proposta do episódio piloto com um *storyboard*.

1.3. JUSTIFICATIVA

A escolha do tema deste projeto foi introduzida com interesse na área da animação surgido no decorrer do curso de *design* e alinhado a interesses pessoais, no que diz respeito às animações de conteúdo adulto.

Analisando as capacidades de expansão da animação independente como mercado atuante, visando inseri-la na programação da TV, tendo em mente a escassez de mão de obra técnica e artística, a falta de roteiros e interesse a novas produções nacionais, segundo Nesteriuk (2011), de animação seriada ou longa-metragem. Foi tomado como incentivo o crescimento alavancado deste mercado, destacando-se o programa ProAnimação (Programa Nacional de Fomento à Animação Brasileira), criado pelo Ministério da Cultura em 2008 e destinado ao desenvolvimento da indústria da animação brasileira. Ainda no mesmo ano foi lançado o Programa ANIMATV ação que foi incorporada ao ProAnimação.

O ANIMATV apresenta premissas motivadoras como: O crescimento do setor em nível internacional; a elevada capacidade do setor em gerar emprego, rendas e divisas; o volume de material inédito exibido no Brasil; a criação de toda uma cadeia de negócios por meio do licenciamento de produtos diversos; o elevado nível técnico e artístico dos animadores brasileiros (reconhecido nacional e internacionalmente) e a contribuição para a formação de um imaginário nacional numa perspectiva de pertencimento e valorização da cultura brasileira. Segundo Nesteriuk (2011), a compreensão de toda a cadeia socioeconômica contemplada neste programa pode possibilitar a criação, o desenvolvimento e a manutenção de uma indústria de animação brasileira, capaz de, em longo prazo, se estruturar de forma autossustentável e permanente. “A criação e a produção de séries de animação no Brasil vivem, portanto, seu momento mais expressivo” e “se este cenário praticamente surgiu e se consolidou em menos de dez anos, a perspectiva para a próxima década é, portanto, bastante otimista” (NESTERIUK, 2011, p. 130.).

Motivado também pela Lei 12.485, já implantada desde setembro de 2013; que prevê que os canais de filmes, séries, animações e documentários exibam três horas e trinta minutos por semana, no horário nobre, de conteúdo audiovisual brasileiro. A Ancine (Agência Nacional do Cinema), embora não tenha linhas específicas para animações, diz que tenta atender a todos os gêneros de cinema da mesma forma. Entre junho de 2012 e julho de 2014, 30 projetos de animações cinematográficas foram autorizados pela agência a captar recursos de cerca de R\$ 100 milhões pelas leis de incentivo (EGLER, 2014).

(...) a animação brasileira conquistou tradição e reconhecimento internacional nas áreas da publicidade e da produção de curtas-metragens. Falta ao país, portanto, expandir essa referência para o desenvolvimento de filmes de longa-metragem e de séries de animação. (NESTERIUK, 2011, p. 13.).

Mesmo que as animações enfrentem dificuldades como falta de profissionais e de um sucesso de bilheteria, o reconhecimento internacional virou incentivo para continuar produzindo. Mais do que a ajuda das políticas governamentais, foi outro fator, anterior a elas, que atuou como um dos principais impulsionadores da produção nacional: A criação do Anima Mundi, um festival internacional de animação do Brasil, em 1993 (EGLER, 2014). Houve também a criação da ABCA,

Associação Brasileira de Cinema de Animação, a qual serviu de plataforma para discutir com várias instâncias governamentais a importância de fazer linhas de financiamento e incentivos especiais para a animação (EGLER, 2014).

A investigação no que diz respeito a produções de desenhos animados de conteúdo adulto nacionais levaram a listar poucas até o ano de 2013. Alguns curtas animados deste gênero eram veiculados na emissora *Adult Swim* brasileira, desenvolvidas por diferentes cartunistas nacionais, em 2005, eram estes: *Luke e Tantra*, *Pequeno Pônei*, *Overman*, *Aline* e *Geraldão (Tirinhas Brasileiras nas Madrugadas do Cartoon*, 2005). Coube à emissora MTV, que já foi casa de animações célebres como *Beavis and Butthead* e as da *Liquid Television*, investir desta vez em séries de desenhos animados nacionais de conteúdo adulto, foram quatro, dentre estes o de maior sucesso *Fudêncio e Seus Amigos (Novos desenhos roqueiros agitam a MTV*, 2007). Entretanto, a produção seriada de desenhos animados para adultos para por aí. Entre os anos 50 e 2000, pouco mais de vinte longas metragens de animação foram realizados no país, sendo a grande maioria voltada para o público infantil, restando apenas algumas longas adultas como *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* de 2006 e *Uma História de Amor e Fúria* de 2013 (SALGADO, 2013).

Da perspectiva cultural, a expansão da animação (...) representa a possibilidade de apresentar ao grande público mais uma forma de manifestação realizada por artistas brasileiros. (NESTERIUK, 2011, p. 13.).

Ainda estimulado pelo jovialismo atual, no que se refere a pessoas cujas já atingiram a idade adulta, contudo se negam a aceitar essa fase com suas características específicas, como afirma Sinay (2012). Este fato acarretou no fenômeno dos adultos infantilizados, os *kidults*, público recente, mas que já provoca esforços de alguns segmentos de mercado, como observa Furedi (2004).

Mittel (2004), sob este contexto, apresenta a primeira animação *kidult* a ser transmitida na televisão, *Huckleberry Hound Show*, de *Hanna-Barbera Productions*, já em 1958, consistia num desenho animado destinado tanto para o público adulto quanto para as crianças. Uma das fórmulas para esse feito era a própria estrutura das animações do estúdio, o qual apresentava de forma implícita e figurada questões contemporâneas por meio de um visual infantil com diálogo mais adulto.

Apesar da rígida afirmação de Sinay (2012) que diz que vivemos numa coletividade anêmica de vida adulta, numa sociedade empenhada em permanecer adolescente, que vive no imediatismo, na fugacidade, na rejeição ao compromisso e na busca do prazer imediato, o interesse do público adulto para aquilo que é caracterizado como desenho animado infantil, consequência desta sociedade atual, serve de grande incentivo neste projeto.

A rede *Cartoon Network*, segundo Stabile e Harrison (2003), tem 68% de seu público compreendido entre jovens de 2 a 17 anos de idade, enquanto que os 32% restantes são de adultos com mais de 18 anos. Talvez a explicação deste fenômeno possa estar na observação de Mittel (2004): Em 1997 novos *cartoons* animados como *Dexter's Laboratory*, *The Powerpuff Girls* e *Johnny Bravo* foram transmitidos pelo *Cartoon Network*, todos estes desenhos animados eram caracterizados por personagens jovens e animais com uma estética chocante e um humor corporal voltado para crianças, entretanto, também com humor sofisticado, atitudes irônicas e referências à cultura popular que se voltavam ao público adulto (MITTEL, 2004, p. 76.). *Adventure Time*, desenho animado tomado de alta influência neste projeto é, segundo *Nielsen Company*, número um em audiência entre crianças de um a quatorze anos, apesar de curiosamente ser na verdade mais devoto ao público adulto (CLARK, 2012), fãs de humor negro sob um exterior colorido: “Eu não creio que um adulto consiga escrever para crianças, pois não acho isso suscetível”, diz Pendleton Ward, criador de *Adventure Time*.

Após a Segunda Grande Guerra e, sobretudo, nos anos 1960 e 1970, o termo adulto adquiriu novos significados. O estado inacabado do homem era visto como a possibilidade de progredir e de conservar as suas formas juvenis, a angústia dos indivíduos face às características da sociedade moderna e industrial é considerada como remanescente, como portadora de esperanças e otimismo (BOUTINET, 2000, p. 15). Proclamado um “otimismo ingênuo” originou alguns efeitos tais como o medo de mudar, entendidos como resistência à mudança e uma visível obsessão pela dinâmica.

Atuais testemunhos de adultos evidenciam a sua preocupação de se manterem jovens o máximo tempo possível, até mesmo adolescentes, nunca deixarem de crescer, mantendo-se neoténicos (inacabados), sempre em busca de realizações a completar, de ações a recomençar

com a preocupação de conservar uma réstia de juventude, um gosto permanente do inédito (BOUTINET, 2000, p. 19).

Entusiasmado também com a jornada histórica cuja cursou o desenho animado adulto até os tempos atuais e, sobretudo, pelo sucesso e novas produções de desenhos animados adultos, como *Mr. Pickles* de 2014. Levando em conta o sucesso de *South Park*, que rendeu aos seus criadores, Trey Parker e Matt Stone, a primeira série animada classificada como TV-MA, ou seja, apenas para adultos, segundo Carter (1997), além de prêmios, incluindo diversos Emmys, um Grammy, e um Tony, segundo Basile (2015). Ou o sucesso do canal *Adult Swim* e sua programação repleta de animações para o público de jovens adultos, assistida em cerca de 99 milhões de casas nos Estados Unidos e ranqueada segundo *Nielsen* com números espetaculares em crescimento de telespectadores de 2012 para 2013 (*Adult Swim Achieves Most-Watched Year*, 2013). Tendo em mente tantos outros sucessos no quesito, torna-se válida a pesquisa e elaboração de uma nova proposta, agora em nível nacional.

Além de tudo é válido levar em conta a animação como arte, tal como demonstra Barbosa Júnior (2005). É segundo Read (1976) que justifica a função do artista ter a capacidade de absorver informações oriundas da sociedade e processá-las de modo criativo a partir de sua óptica particular. O produto final de seu trabalho deverá trazer e estar sujeito a diferentes tipos de interesse, entretanto, sobretudo estará contribuindo para o enriquecimento cultural em sua sociedade. Muitas vezes uma abordagem mais inusitada pode despertar atenção de um público que, mesmo não acostumado com o conteúdo proposto pela animação, venha a apreciar primordialmente o ideal neste contido.

(...) a arte tem sido fator de perturbação eterna, um elemento permanentemente revolucionário. Isso ocorre porque o artista, na medida da sua grandeza, sempre voltado para o desconhecido, e este confronto traz algo de novo, um novo símbolo, uma nova visão da vida, a imagem externa de interiores. (...) O artista é (...) o indivíduo que perturba a ordem estabelecida. O maior inimigo da arte é a mente coletiva, em todas as suas manifestações. A mente coletiva é que a água sempre procura o nível mais baixo; o artista se esforça para emergir do pântano, busca alcançar o mais alto nível de percepção e sensibilidade individual. (READ, 1976, p. 26.)

Inspirado, por fim, pela admiração sobre o filósofo Nietzsche (1886) cujo acreditava que, diferente dos ídolos, a arte poderia conferir aos homens força e disposição para enfrentar as dores da vida real e não a negação da mesma. Nietzsche (1886) afirmava que arte existe para que a realidade não nos destrua.

1.4. PESQUISA

Seguindo como ponto de partida o objetivo deste trabalho, será iniciada uma pesquisa exploratória, visando antes de tudo reunir informações através de bibliografias e referências que apresentem informações relevantes a respeito de animações de conteúdo adulto, bem como a animação seriada na televisão. Além disso, este relatório parte de pesquisas bibliográficas e compreensão histórica acerca da grande área de animação na sua totalidade e das metodologias e ferramentas específicas para a produção do projeto com embasamento teórico.

1.5. METODOLOGIA PROJETUAL

Entende-se aqui, o projeto de série animada vinculado à área de *design* de animação, portanto utilizei de uma metodologia projetual baseada no processo criativo de Brigitte Borja de Mozota em seu livro *Gestão do Design*, onde são definidas cinco etapas com diferentes objetivos e resultados abrangendo três fases principais: um estágio analítico de ampliação do campo de observação, um estágio sintético de ideia e geração de conceito e um estágio final de seleção da solução ótima (Figura 1).

Figura 1 - O processo de *design*.

ETAPAS	OBJETIVO	RESULTADOS VISUAIS
0. Investigação	Ideia	Reunião
1. Pesquisa	Conceito	Conceito visual
2. Exploração	Escolha de estilo	Esboços de ideias, rascunhos Esboços de apresentação Modelo em escala reduzida
3. Desenvolvimento	Protótipo Detalhamento	Desenhos técnicos Modelo funcional Simulação 3D para correção visual Capacidades de funcionamento
4. Realização	Teste	Documentos de execução Protótipo
5. Avaliação	Produção	Ilustração do produto

Fonte: MOZOTA, 2011, p. 27.

Esta metodologia será trabalhada e adaptada pelo autor a fim de que possa ser aplicada na área de *design* de animação e limitada até a etapa que garante o objetivo deste projeto:

Etapa preliminar (0): Investigação:

A geração de ideias é o objetivo final desta etapa desenvolvendo-se a partir de oportunidades e necessidades identificadas. Este primeiro estágio tem o propósito de ampliar o campo de investigação a fim de identificar problemas a serem resolvidos pelo *design*. Para isso são dados passos relevantes na área do *design* de animação, relatando e informando acerca do (a):

- Desenvolvimento histórico do desenho animado;
- Comportamento dos desenhos animados na televisão em geral ao longo da história;
- Técnicas e processos do desenho animado;
- Investigação geral sobre a animação de audiência adulta.
- Investigação geral sobre séries de desenhos animados.

Etapa 1: Pesquisa:

Identificados os problemas e tendo em mente o objetivo do projeto, dá-se início a uma pesquisa e definição de diversos elementos pertinentes no desenvolvimento de uma série animada:

- Ideia;
- Referências;
- Importância do projeto;
- Universo da série;
- Esboços.

Etapa 2: Exploração:

É nesta etapa que as ideias e esboços começam a tomar uma forma mais definitiva, e a animação propriamente dita é desenvolvida na etapa 3. De fato, o projeto começa a tornar-se palpável depois de compreendidos os problemas em sua totalidade e já com a idealização do universo da série são empregados todos os recursos criativos. Aqui são concluídos:

- Roteiro do episódio piloto;
- Definição final da estética da série animada;
- Finalização do *Storyboard* do episódio piloto.
- Elaboração de propostas de cenários para o episódio piloto.

Tendo em mente que, sob caráter acadêmico, cabe a este trabalho servir tal qual um estudo prático do desenvolvimento do conceito e da proposta do episódio piloto de uma série de desenhos animados de conteúdo adulto, além de apresentar de forma completa toda a dramaturgia aplicada à produção de séries de animação explicada por Nesteriuk (2011), as três próximas etapas não são aqui concluídas, entretanto devidamente explicadas e apresentadas nos tópicos finais do trabalho.

Etapa 3: Desenvolvimento:

Desenvolver o projeto de uma série animada significa começar o processo de prototipagem da animação, ou seja, elaboração de um modelo funcional. Objetivada a produção de um episódio piloto da série animada, junto a todos os detalhes básicos e necessários para sua elaboração já

concluídos na etapa 2, a partir do *storyboard* finalizado, aqui deverá ser concluído o *animatic*.

Etapa 4: Realização:

Esta etapa nada mais é do que a realização de um protótipo do produto, ou seja, a criação do episódio piloto a partir do *animatic*.

Etapa 5: Avaliação:

Nesta etapa a participação do designer é geralmente responsável apenas pelo acompanhamento. Como este estágio de avaliação trata-se na verdade de testar o protótipo, fundamental para que percebamos se o produto criado está atendendo às expectativas do usuário final, o designer deverá preocupar-se com a apresentação gráfica e desenvolvimento da campanha publicitária do projeto desenvolvido, ou seja, a bíblia de produção da série de animação, desde a ideia inicial até seu desenvolvimento final e *pitch*, uma espécie de apresentação comercial em que se buscam parceiros para a coprodução das séries.

1.6. RESULTADOS ESPERADOS-HIPÓTESES

O resultado será o desenvolvimento da proposta de um universo para uma série animada, ou seja, todas as características que definirão a animação adulta, convenção dos roteiros para eclosão dos episódios, convenção de um estilo estético aplicável ao público-alvo e por fim o adiantamento do protótipo do episódio piloto da série em desenvolvimento com a conclusão de um *storyboard*, considerando também os valores do *design* inseridos no procedimento. Consequentemente, espera-se através da experiência, tornar concreta uma proposta para a mídia de um desenho animado seriado de conteúdo adulto.

2. INVESTIGAÇÃO E PESQUISA

Tendo em mente o objetivo geral do projeto, é pertinente observar estruturas gerais que se apresentam constantemente em desenhos animados, suas características e semelhanças, e incluindo as animações para o público jovem que possam, por ventura, servir de inspiração no desenvolver do mesmo. É nestas etapas, investigação (tópico 2.1.) e pesquisa (tópico 2.2.) dado o início à elaboração de, sobretudo, ideias e inovações que podem ser adicionadas a fim de tornar o resultado final mais aceito pelo público.

Dando início a relevantes coletas de informação a respeito de estética, roteiro e oportunidades que sigam a proposta e venham a suprir as características de uma animação adulta destinada a ser bem recebida pelo seu público-alvo em particular, é pertinente iniciar a idealização de um universo conceitual cujo se desenrolará a série animada, isto norteará a etapa de exploração onde todo projeto começa a tornar-se mais concreto.

É fato que, para uma elaboração plástica de qualidade da animação será também relevante, antes de tudo, estar ciente da história como referência que ajudará a compreender, dentre tantos atributos, implicações estéticas de cada período e desta forma nortear decisões válidas que ajudam a conceber um produto final digno de mérito. Bem como Walt Disney defendia, a investigação mais minuciosa sobre o assunto proposto em um projeto é fundamental: “Quando nós consideramos um novo projeto, nós realmente o estudamos... Não apenas a ideia superficial, mas tudo a respeito dele.” (Walt Disney, *apud* THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 47.).

2.1. SÉRIE ANIMADA BIDIMENSIONAL

No cenário atual é fácil perceber a quantidade de seriados animados disponíveis na televisão, tanto quanto o grande sucesso que estes têm obtido no decorrer da história. Todavia a animação nem sempre foi como conhecemos hoje, nem tampouco teve seu início juntamente com a TV, foi longa a trajetória que a levou a ser a grande indústria que temos atualmente. Muito antes do invento da televisão, ou principalmente, da popularização deste meio de comunicação, em 1906, surgia a primeira combinação de desenhos e fotografias realizada pelo cartunista James Stewart Blackton e o inventor Thomas Edison (SOLOMON, 1994, p. 13.). Então, um ano depois, Emile Cohl criou e apresentou o primeiro filme animado da história (WILLIAMS, 2001, p. 16.), enquanto isso no mesmo ano, a televisão dava seus primeiros passos quando trabalhos com o sistema de raios catódicos eram conduzidos pelo professor Boris Rozing que propunha um sistema televisivo utilizando tais raios (ABRAMSON et al, 2005, p. 12.).

2.1.1. Introdução histórica do desenho animado

A palavra “animação”, além de outras a esta relacionadas, deriva do verbo latino *animare* (“dar vida a”), vindo a ser utilizada a fim de descrever imagens em movimento apenas a partir do século XX (SOLOMON, 1987, p. 10.). Ao longo da história é possível perceber o

interesse do homem sobre a animação e antes disso o movimento como sua essência desde os tempos mais remotos.

O movimento é a atração mais intensa da atenção (ARNHEIM, 1986, p. 365.), é com este conceito definitivo em mente que analisamos o interesse em simulá-lo desde javalis representados por pinturas datadas com cerca de 30 mil anos em grutas que, ostentando mais pernas do que possuíam de fato, simulavam o deslocamento do animal (WILLIAMS, 2001, p. 11.). Passando pelo Egito antigo, 110 colunas em um templo construído para os deuses pelo faraó, Ramsés II, cada uma destas possuía a pintura de uma figura em troca progressiva de posição, isso a 1600 a.C.

Leonardo da Vinci em seu desenho *Proporções do Corpo*, que ilustra o texto de Vitruvius, demonstra movimento com o dobro de seus membros, assim como Marcel Duchamp que na sua pintura de inspiração futurista representa movimento em um único quadro, *Nu Descendo Uma Escada*, onde uma sequência de posições sugere movimento (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 29.). Desta forma o movimento em sua forma básica já podia ser reproduzido visualmente, entretanto uma ilusão de movimento ainda dependia de um grau mais elevado científico e tecnologicamente.

A ideia de sucessão rápida de imagens a fim de reproduzir uma animação começa a engatinhar quando em 1645 um homem chamado Athanasius Kircher publica um texto, *Ars Magna Lucis et Umbrae*, no qual descreve sua invenção; a lanterna mágica (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 30.). Este aparelho era composto por uma caixa com uma fonte de luz e um espelho, figuras desenhadas cada uma em separadas lâminas de vidro eram introduzidas no equipamento e projetadas na parede. Uma das apresentações deste engenho era a cabeça de um homem dormindo. O homem abria e fechava sua boca, quando aberta um rato corria até ela (WILLIAMS, 2001, p. 13.).

Posteriormente em 1671 Kircher explica como um vidro giratório com desenhos pintados em série poderia causar a ilusão do movimento. Entretanto sua invenção continuava, porém como objeto de estudo, quando um cientista holandês chamado Pieter van Musschenbroek demonstra um disco giratório muito similar ao de Kircher. Desta forma Musschenbroek apresentou nada menos que a primeira exibição animada em 1736 (SOLOMON, 1994, p.3.) Mais tarde Musschenbroek incrementou o aparelho com múltiplas lanternas junto de imagens sincronizadas.

O invento da lanterna mágica obteve um grande sucesso, entretanto ainda tinha muito a ser aperfeiçoada. Problemas tais quais questionamento de espectadores a respeito de perceber as rodas de carruagens girando no sentido contrário ou até mesmo estáticas quando as mesmas se moviam rapidamente (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 33.). Em 1824, Peter Mark Roget, ao estudar sobre o assunto publicou o artigo de nome *The Persistence of vision with Regard to Moving Objects*, onde ele explica que o olho humano retém uma imagem por uma fração de segundo ao mesmo tempo em que outra é percebida (RICHARD, 1982, p. 18.). Desta forma as imagens numa sequência deveriam ser exibidas rapidamente, de forma regular e com uma iluminação adequada.

Se o princípio de Roget não fosse verdadeiro, nós nunca teríamos a ilusão de uma conexão inquebrável entre uma série de imagens, desta forma a animação jamais seria possível (WILLIAMS, 2001, p. 13.). A viabilização da animação enquanto arte dependeu sempre de um elevado grau de desenvolvimento científico e tecnológico, inúmeras descobertas seguidas de mais inventos, mas ainda a história distanciava-se em quase um século do primeiro desenho animado. A evolução continuou e foi baseado na descoberta de Roget que surgem então diversos inventos de animação.

Inventos importantes de serem citados neste contexto foram segundo Laybourne (1998) os ancestrais da animação. O traumatoscópio de 1825 tratava-se de um disco com uma imagem desenhada na frente e outra no verso, ao girá-la rapidamente causava uma mistura óptica e assim a impressão de que as duas imagens se uniam. Em 1832, o fenaquistoscópio consistia em dois discos, um com sequências de imagens em torno do eixo e outro com frestas. Presos por uma haste ao girar os discos percebia-se movimento através das frestas. Pouco depois, em 1834 surgiu o zootoscópio, com o mesmo princípio dos anteriores, era um tambor que ao girar gerava ilusão de movimento ao serem observadas suas frestas.

Por fim o mais importante invento que surgiu seguindo o princípio dos anteriores em 1868 foi o *flip-book*. Mais simples e popular que os outros aparelhos, consiste em um livrinho com páginas desenhadas em sequência, ao virá-las rapidamente a ilusão de movimento é criada. É aceitável apontar este invento como o mais importante se comparado com os anteriores, pois, segundo Williams (2001), ainda hoje animadores “clássicos” utilizam dele para testar suas sequências animadas antes de estarem em vídeo.

Ilustrados todos os aspectos citados até então é fácil concluir que em toda a sua trajetória a arte da animação teve de andar de mãos dadas com o desenvolvimento científico e tecnológico a fim de consolidar-se de uma forma satisfatória. A descoberta da técnica de animação veio aliada de avanços no desenvolvimento da fotografia em movimento que despertou um forte interesse por artistas. Foi em 1906 que surgiu por fim *Humorous Phases of Funny Faces*, o primeiro desenho animado.

Posteriormente, em 1908, o francês Émile Cohl, considerado por muitos historiadores o verdadeiro pai dos desenhos animados segundo Câmara (2006), criou *Fantasmagoria* de quase dois minutos com personagens em linhas simples. Em 1911 Winsor McCay, um já reconhecido e talentoso artista criou seu primeiro desenho animado, também primeira adaptação de *comics* para o cinema, *Little Nemo* (1911).

2.1.2. Industrialização e evolução técnica e estética dos desenhos animados

Um dos grandes trunfos do trabalho de McCay para a animação, segundo Barbosa Júnior (2005), foi a aplicação de personalidade nos personagens, além de atrelar a animais características humanas como em *How a Mosquito Operates* de 1912. McCay ainda em 1914 lança o que é considerado o primeiro grande marco na história da animação, *Gertie the Dinosaur*, surgindo desta forma o cenário estático e alguns dos princípios da animação.

Depois de McCay outros pioneiros tiveram o desafio de obter respeito profissional e criar audiência, Barbosa Júnior (2005) explica, desta forma surgem os primeiros estúdios de animação que para produzir desenhos animados de maneira rápida e barata, a fim de atender prazos e orçamentos curtos, se apoiavam em novas técnicas e organização empresarial.

Uma personalidade tão importante para a indústria da animação quanto Henry Ford estava para a indústria automobilística foi John Randolph Bray. Barbosa Júnior (2005) conta que Bray procurou implantar na animação princípios científicos que visavam aumentar a produtividade. Suas estratégias acometiam quatro pontos respectivamente: destacar ou modificar a maneira então vigente de produzir animação com esforços em detalhes proibitivos; abandonar a produção individual e partir para divisão do trabalho; proteger os processos por meio de patente; por fim, aperfeiçoar a distribuição e o

marketing dos filmes. Bray ainda desenvolveu uma forma de não precisar desenhar o cenário em cada *frame* dos filmes imprimindo os cenários e desenhando os personagens sobre eles. Ao patentear esta técnica, Bray patenteou também todos os processos de animação conhecidos até então.

Apenas outro estúdio de animação rivalizava com Bray neste contexto, *Barré Studio* de Raoul Barré. Barré fundou em 1912 junto de William C. Nolan um dos primeiros estúdios de animação, o *Barré-Nolan*, até sua separação um ano depois (LEMBURG, 2006, p. 22.). A companhia de Barré elaborou seu próprio meio de manter o cenário estático de uma forma diferente ao estúdio de Bray, consistia em recortar os desenhos dos personagens no *background*.

A nascente indústria cinematográfica particularmente da animação, em termos gerais, ainda buscava uma estrutura artística. Os primeiros artistas precisavam tornar suas obras interessantes sendo que ainda não existiam profissionais experientes, fazer animação implicava o conhecimento de novas habilidades. Maior parte da evolução no que diz respeito à animação bidimensional se deu por parte dos Estados Unidos, restando pouco à Europa para ser explorado devida imobilização do esforço bélico da Primeira Guerra Mundial, no pós-guerra, finanças em baixa e produtoras de cinema arruinadas (CRAFTON, 1993, p. 218.).

Duas importantes invenções para a animação nascem em 1915. Earl Hurd, empregado do estúdio de Bray, cria e patenteia o acetato para a animação facilitando a aplicação dos personagens nos cenários. Por outro lado, explorando artisticamente a introdução do acetato nasce a *rotoscopia*. O invento deste produtivo e criativo sistema é creditado aos irmãos Max e Dave Fleischer ainda em 1915 (CRAFTON, 1993, p. 165.). *Rotoscopia* é uma forma de animar capaz de reproduzir um movimento tão fluido quanto a vida real sabendo que cada *frame* terá sua imagem traçada a partir de uma referência em *live-action* (LAYBOURNE, 1998, p. 162). Barbosa Júnior (2005) indica que, desta forma, abriam-se novas oportunidades para efeitos especiais, além de vantagens econômicas para os dois irmãos que antes de montarem seu próprio estúdio aliaram-se à Bray.

2.1.2.1. Séries de personagens

As séries de personagens se encaixam com perfeição a esse momento em que havia demanda por produções de massa e uma consequente necessidade de uniformização da animação. Expressões,

movimentos e repetições de poses individualizam cada personagem que as usa em todas suas aventuras. (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 74.).

As primeiras grandes estrelas no universo do desenho animado tiveram formas humanas, entretanto estes foram cedendo espaço aos animais de formas antropomórficas. Apesar de posterior a outros animais animados, o felino que inaugurou toda uma escola de personagens e mesmo um gênero de animação baseados em animais com características humanas, os chamados *funny animals* (NESTERIUK, 2011, p. 29.), foi *Felix the Cat*.

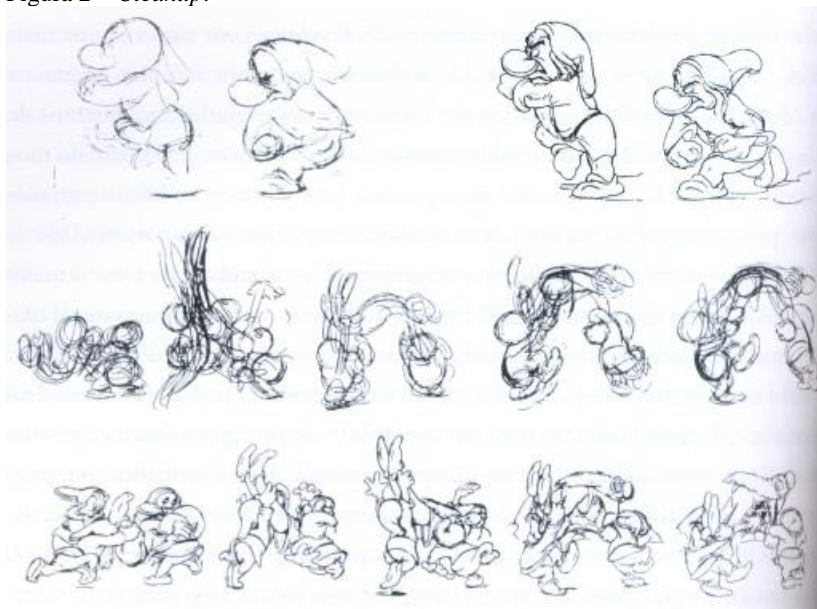
Pat Sullivan foi um antigo empregado de Barré com quem aprendeu alguns segredos (LEMBURG, 2006, p. 22.). Idealizador de *Felix the Cat* junto de Otto Messmer, segundo Crafton (1997), fez um sucesso tamanho que, na década de 1920, só perdia em popularidade para Chaplin. Sendo desta forma o mais representativo, admirado e influente personagem do período na animação, *Felix the Cat* foi a base para criação dos personagens da Disney, o gato *Julius* em *Alice Comedies*, assim como o seu primeiro astro animal, o coelho *Oswald* e o próprio *Mickey Mouse* (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 76.).

2.1.2.2. Pencil test, cleanup e storyboard

Disney e Chaplin são as duas pessoas sobre quem mais se escreve na história do cinema (SOLOMON, 1994, p. 56.), se Disney sabia o que fazer para produzir os melhores desenhos animados jamais vistos e foi assim que começou intuitivamente a tomar algumas providências (THOMAS & JOHNSTON, 1995, p. 31.). Dentre tantas medidas surgiu o *pencil test*, ou segundo White (1988) *line test*, que consistia em animar a sequência do próprio desenho esboçado a fim de estudá-lo.

White (1988) aponta ainda o procedimento de *cleanup* que consiste em limpar e finalizar os traços esboçados na animação (Figura 2), defendendo ainda que em produções maiores é ideal haver um time encarregado apenas para este trabalho. Esta categoria de profissionais foi implantada por Disney quando contratou para cada animador um assistente conhecido como *cleanup men* (THOMAS & JOHNSTON, 1995, p. 39.).

Figura 2 – *Cleanup*.



Fonte: BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 102.

Outra inovação surge com o filme *The Three Little Pigs* de 1933, o *storyboard*. Foi uma solução proporcionada pelos artistas da Disney para evitar problemas de ordem e estrutura dos filmes. O *storyboard* é, segundo Barbosa Júnior (2005), uma série de pequenos desenhos com legendas apresentando as ações-chave do filme, proporcionando uma apreensão antecipada do ritmo e composição de cena, tão útil que, popularizado, hoje qualquer comercial para televisão ou filme não dispensa a preparação de um *storyboard*.

2.1.2.3. Princípios da animação

À medida que animadores da Disney buscavam por novos métodos de relatar como desenhar utilizando técnicas específicas para os outros animadores no estúdio, acabaram por achar formas que pareciam de fato darem resultados previsíveis. Estas técnicas especiais davam uma segurança maior na execução da animação de um personagem. Cada um destes processos adquiriu nomes, verbos tornaram-se substantivos como, por exemplo, “Porque você não o estica um pouco mais” tornou-se “Coloque mais *stretch* (esticar) nele”. “Nossa olhe o *squash* (achatar) neste desenho!” (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 47.).

Com a aquisição de nomes para as técnicas da Disney tornou-se muito mais fácil analisar, aperfeiçoar e falar a respeito delas. Desta forma toda vez que um novo artista se agregava ao estúdio, podia facilmente ser informado sobre o que deveriam praticar como princípios da animação. Cada um com seus sentidos ocultos, estes termos e frases acabaram por tornarem-se os 12 princípios fundamentais da animação:

- Comprimir e esticar (*Squash and Stretch*): A definição da rigidez e massa do objeto animado deve ser tomada a partir da distorção que recebe durante uma ação.
- Antecipação (*Anticipation*): Uma expectativa deve ser criada a partir de uma preparação antes de realizar a ação.
- Encenação (*Staging*): O movimento e expressões dos personagens devem representar de formas claras as ideias.
- Animação direta e posição-chave (*Straight Ahead Action and Pose to Pose*): São métodos de animação, respectivamente, o animador desenha uma ação *frame à frame* no primeiro caso e no segundo o animador antes planeja pontos extremos da ação, deixando intervalos entre estes, que mais tarde deverão ser preenchidos.
- Continuidade e sobreposição da ação (*Overlapping Action and Follow Through*): Um corpo em movimento não fica estático por completo quando freia, os outros elementos que o compõem continuarão em movimento e terão seu próprio tempo para pararem.
- Aceleração e desaceleração (*Slow In and Slow Out*): O objeto animado acelera ou desacelera quando através dos pontos extremos temos espaçamentos com outros pontos chamados *inbetweens*.
- Movimento em arco (*Arcs*): Arcos devem definir o movimento dos personagens, a fim de evitar ações rígidas e artificiais.
- Ação Secundária (*Secondary Actions*): Uma ação gera outra ação.
- Temporização (*Timing*): O controle do tempo é em relação aos frames, levando-se em conta que 1 segundo equivalha a 24 frames.

- Exagero (*Exaggeration*): Exagerar no sentido de caricaturizar o personagem animado.
- Desenho volumétrico (*Solid Drawing*): Explorar a tridimensionalidade dos desenhos animados.
- Apelo (*Appeal*): O *design* deve ser apelativo e atraente.

2.1.2.4. Diversificação estética

Mesmo o mais famoso personagem da década de 1920, *Felix the Cat*, tenderia ao esgotamento de suas estratégias de comunicação com, de maneira geral, um movimento pobre, piadas visuais muito externas à essência da animação, o movimento (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 99.). Disney, por outro lado, almejava atingir, com a animação, a “ilusão da vida”, ou seja, os personagens tinham de atuar, convencer de que eram portadores de um espírito e estarem inseridos em uma história a fim de envolver completamente a audiência.

A superioridade da animação, sofisticação gráfica e a introdução do som no cinema com o personagem *Mickey Mouse* em *Steamboat Willie* de 1928 pôs fim ao reinado de *Felix the Cat* e tornou o estúdio de Disney o mais avançado. Quatro anos mais tarde, em 1932, Disney também realizou o primeiro filme colorido, *Flowers and Trees*, primeira animação a receber um Oscar. O acréscimo deste elemento visual implicava, notadamente, novas considerações de *design* e abordagem de animação. Se as cores abriam novas dimensões para o desenho animado, também traziam problemas. Antes era simples destacar um personagem contra o fundo. Em cores relações complexas exigem atenção tendo em mente que este aspecto afeta a configuração espacial, clima psicológico, legibilidade e caracterização dos personagens (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 108.).

Em 1933, um novo marco, *Three Little Pigs* onde personagens parecidos fisicamente revelam diferentes personalidades que os identifica ao espectador sob os princípios da animação cada vez mais bem empregados desde *Flowers and Trees*. Aqui também se verifica a maior importância que começou a ser concedida ao *layout* da animação com a concepção gráfica dos personagens, figurino, cenários, definição de cores e iluminação.

Cabe lembrar que o argentino Quirino Cristiani, em 1917, lançou o primeiro longa-metragem de desenho animado da história, entretanto coube novamente a Walt Disney, em 1937, o lançamento de *Snow White and the Seven Dwarfs*, um longa-metragem animado em cores e

introduzido de novas técnicas como a câmara de múltiplos planos além de toda a competência de seu estúdio. Segundo Barbosa Júnior (2005) este filme era uma prova definitiva da superioridade da imaginação do artista e do seu talento em lidar com os elementos de sintaxe plástica e cinética sobre as condições tecnológicas disponíveis para viabilizar sua expressão criativa. A Disney rompeu a estrutura da animação que existia antes de sua aparição criando enormes problemas para os outros estúdios, desta forma restava a estes adotar novos procedimentos ou expandi-los.

Barbosa Júnior (2005) afirma que até hoje ninguém conseguiu se desvencilhar totalmente dos conceitos artísticos introduzidos por Disney na animação, porém, mesmo com o impacto da introdução da televisão na passagem das décadas de 1940 para 1950, o foco do desenvolvimento estético continuará atraindo a atenção de animadores (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 121.). Mesmo com todo o aparato técnico e estilo consolidado, a partir do início dos anos 1940 novas tendências estéticas conseguiram sobrepujar a liderança da Disney.

O estúdio dos irmãos Fleischer foi uma grande força a se contrapor aos domínios do estúdio de Disney, primordialmente devida sua originalidade em termos de mecânica da animação, enredo das histórias e concepção gráfica. Seus personagens apelativos, como *Betty Boop* e *Popeye*, ambos possuem origem na figura humana, diferente de *Mickey Mouse* ou *Donald the Duck*, respectivamente, um rato e um pato, além de serem concebidos com outros propósitos expressivos, diferentes de uma personalidade dramática, visando *design* e atuação.

Trilhando seu próprio caminho, os Fleischer, em 1941, contam com um personagem já bem definido e simpático ao público consequente do sucesso nos quadrinhos, *Superman* (Figura 3) da DC Comics, provando que existe afinal, desde *Betty Boop* e *Popeye*, vida no cinema da animação para além dos princípios formulados por Disney e seus artistas.

Figura 3 - *Frames* do episódio sete da primeira temporada de *Superman*.



Fonte: *Superman, Electric Earthquake*, transmitido em 15 de maio de 1942.

Hugh Harman e Rudy Ising começaram suas carreiras na Disney e criaram outra solução genial para desafia-la. Desenvolvendo em dois grandes estúdios, *Metro Goodwin Maier* (MGM) e Warner Brothers, uma nova unidade de animação partindo dos princípios artísticos estabelecidos pela grande rival, todavia explorados de forma diferente. Os princípios que serviam para obter movimentos e ações dramaticamente convincentes eram aplicados em seus extremos, utilizando de distorções e exagerações nos limites resultando em efeitos cômicos e estridentes em animações tematicamente mais descompromissadas. Contavam com personagens como *Bugs Bunny*, *Daffy the Duck*, *Tom*, *Jerry*, entre tantos outros que, aloprados, faziam os personagens de Disney parecerem arcaicos em suas brincadeiras ao início da década de 1940.

Enquanto os personagens de Disney são mais rotundos, concebidos para agradar visualmente, a Warner, por sua vez, envolve personagens mais esguios (Figura 4) e desengonçados inseridos em cenários mais simples, suficientes para situar uma ação. *Tom and Jerry*, o primeiro grande sucesso da dupla Bill Hanna e Joe Barbera para o estúdio MGM, seguia os mesmos princípios de animação aplicados a este novo estilo de humor.

Figura 4 - Fases do desenho *Bugsbunny*, respectivamente: Formas arredondadas ao estilo Disney (Charles Thomson, 1933); Visual esguiio (Robert Givens, 1940); Versão final (Jean Blanchard, 1947).



Fonte: Coleção de Steve Schneider.

A animação se viu de fato diante de uma revolução artística com força suficiente para inaugurar uma vertente expressiva totalmente original com a criação da *United Productions of America* (UPA). Os artistas da UPA apostavam na estética da arte moderna surgida a partir do cubismo, com ênfase na geometria e nas linhas simples encontradas nas telas de Picasso, Modigliani, Klee, entre outros. Da mesma forma que aqueles os quais deram início às unidades de animação da Warner e MGM, os animadores da UPA também eram provenientes dos estúdios de Disney. Um dos mais notáveis filmes do estúdio, vencedor de um Oscar e de qualidade artística inegável, foi *Gerald McBoing-Boing* de 1951.

Nas produções da UPA os desenhos tinham de ser equivalentes ao visual chapado e preferencialmente geometrizados para que se enquadrassem na vanguarda modernista, desta forma as figuras moviam-

se obrigatoriamente num plano bidimensional (Figura 5). A profundidade não existia para elas, o que levou este tipo de animação a ser batizada de animação limitada. O movimento e encenação ficavam para segundo plano sobrepondo-se o *design* por si só.

Figura 5 - *The Brotherhood of Man* (1946) e *Gerald McBoing-Boing* (1951).



Fonte: Recortes dos *frames* de *The Brotherhood of Man* (1946) e *Gerald McBoing-Boing* (1951).

A contribuição da UPA foi inegável, mostrou a riqueza e diversidade gráfica que carecia de ser explorada pela animação além de ajudar a afastar o monopólio danoso do estúdio de Disney. Todavia, da mesma forma que a UPA influenciou neste contexto histórico a própria Warner e MGM seguindo parcialmente este modismo estético, o estúdio de Disney desenvolveu em 1953 *Toot, Whistle, Plunk and Boom*. Vencedor de um Oscar, esta animação tratava do estilo típico do estúdio com figuras sofisticadamente desenhadas submetidas ao *design* estilizado da UPA com linhas angulares, porém submetidos, apesar do movimento bidimensional, aos princípios da animação, tratava-se de animação total.

O conceito de animação limitada da UPA foi bem promovida no instante em que a televisão ganhava impulso e precisava de programas abundantes e baratos, como explica Barbosa Júnior (2006). O experimento artístico servia sob medida para a confecção de desenhos animados de baixo custo. Exigiam menos desenhos, e por sua vez, menos trabalho, menos custo. Este fenômeno gerou uma infantilização dos desenhos animados devido ao fato de que o público infantil, naturalmente, pouco exige quanto à qualidade artística.

A dupla de veteranos Hanna e Barbera, neste contexto, após serem desligados da MGM, cujo fechou seu departamento de animação em 1958, segundo Nesteriuk (2011), abriram o próprio estúdio e acabaram por aplicar a estratégia da animação limitada de modo mais

eficiente. O sistema destes se baseava num movimento simplificado com ênfase nas poses chave e nas extremidades dos personagens. Atrelada esta concepção gráfica a histórias agradáveis do tipo aventura e comédia. Barbosa Júnior (2006) conta que o estúdio Hanna-Barbera foi, entre o final da década de 1950 e início da década de 1960, responsável por diversos desenhos animados, entre eles, *The Jetsons*, *The Yogi Bear Show* (Show do Zé Colméia) e o grande sucesso, *The Flintstones*.

Entretanto o foco ao público infantil e a avidez por programação que ocupasse todo o tempo das televisões empurraram animações insignificantes e incapazes de estabelecerem qualquer identidade artística, defende Barbosa Júnior (2006). Contudo, esta última década conferiu algumas produções de qualidade até mesmo na TV, tais como *The Pink Panther Show*, com movimentos sofisticados, ou *Peanuts*, um alento positivo ao estilo UPA em cuja dublagem era pela primeira vez proveniente de crianças. Outro marco no estabelecer de diferentes estéticas nos desenhos animados foi, segundo Barbosa Júnior, *Yellow Submarine* de 1968, um videoclipe que contava com a ênfase nas formas curvilíneas e onduladas, distante tanto da elaboração mecânica de Disney quanto da rigidez e angulosidade do estilo UPA.

Enquanto isso, Nesteriuk (2011) explica que, do outro lado do mundo, os *animes* se consolidavam na televisão japonesa. O termo cujo originalmente designa qualquer tipo de desenho animado, no ocidente, é usado para se referir à animação japonesa e sua peculiaridade de modo geral. A animação japonesa existe desde 1917 com *Imokawa Mukuzo Genkanban*, todavia não com as características atuais às quais o *anime* é identificado. Tais características surgiram a partir da influência do artista de revistas em quadrinho japonesas, os *mangás*, Osamu Tezuka, sobre as obras de Walt Disney e dos irmãos Fleischer (Figura 6).

Além das diferenças visuais em termos de *design* de personagem, traços de cenários e paleta de cores, os animes também guardam diferenças narrativas estruturais em relação aos desenhos animados norte-americanos, como a presença majoritária de universos fantásticos, batalhas épicas, tramas e subtramas complexas e, até mesmo, a morte do protagonista no final da série (NESTERIUK, 2011, p. 88.)

Figura 6 - Comparativo entre Betty Boop e Astro Boy.



Fonte: *Betty Boop, Há! Há! Há!* (1934) e *Astro Boy*, abertura (1960).

Nesteriuk (2011) também esclarece que a presença regular e crescente do *anime* na televisão de todo o mundo a partir de meados dos anos 70 pode ter influenciado uma série de animadores fora do Japão. Por conta disso é possível observar, sobretudo a partir dos anos 90, uma série de desenhos animados que, apesar de não serem considerados animes em si, incorporaram características do gênero, tais como o *design* de personagens, o estilo da animação ou mesmo seus elementos narrativos. O autor ressalta ainda que apesar de haver um domínio comercial dos desenhos animados americanos e japoneses no mercado mundial, existem inúmeras experiências de séries de desenhos animados para televisão em diversos outros países de todo o mundo. Ainda que em menor volume e com menor projeção internacional, estas séries pensadas e produzidas fora do eixo dominante possuem, muitas vezes, qualidade e técnicas criativas tão grandes, senão maiores, do que as séries de maior sucesso comercial (NESTERIUK, 2011, p. 93.).

2.1.2.5. Advento da computação gráfica

Byrne (1999) explica que os computadores são hoje responsáveis pela maior parte da produção de uma animação. Seu uso foi expandido até o desenho e pintura digital, substituindo complicadas tarefas como desenhar no acetato ou fotografar cada *frame* com a *rostrum camera*. Desde os trabalhosos *thumbnails*, esboços, *line tests*, *cleanups*, até a complexa rotoscopia e câmaras de múltiplos planos são realizados e supridos por diferentes *softwares*. Atualmente, como demonstrado por

Phillips (2016), é possível sujeitar todos os passos no processo de criação de um *cartoon* animado através de *softwares* apropriados.

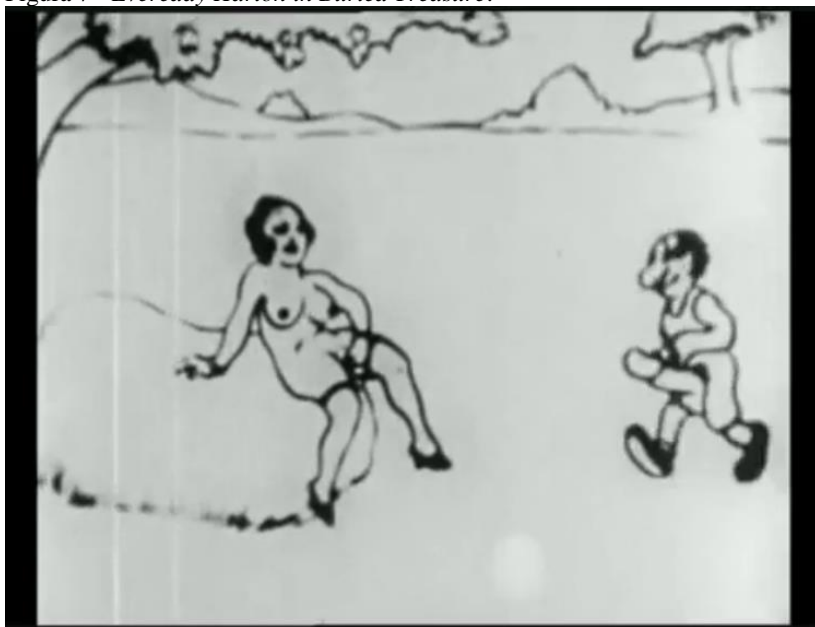
Contudo, Barbosa Júnior (2005) lembra: O advento da prodigiosa tecnologia da computação, por mais sofisticada, não é capaz de substituir a arte, mas sim viabilizá-la.

2.1.3. Desenho animado de gênero adulto

Marx (2007) explica que a animação na televisão se encontra num estágio o qual se divide em duas categorias, adulta ou infantil, tende a segregar grupos de idade mais do que qualquer outra coisa. De fato, o público adulto já foi alvo de *cartoons* animados desde os primórdios. Cohen (1997) deixa este aspecto claro ao apresentar a primeira animação pornográfica da história (Figura 7), *Eveready Harton in Buried Treasure*, produzido em 1928.

A televisão foi responsável por profundas alterações na trajetória da animação. De repente, os desenhos animados passam a ser encarados como pura distração para o público infantil, uma forma de conferir um sossego temporário para os pais, como afirma Barbosa Júnior (2005). A verdade é que nenhuma explicação consensual se aplica a este fenômeno manifestado de maneira tão forte que ainda hoje é possível encontrar disseminada a falsa noção de que desenho animado é sinônimo de entretenimento infantil, como aponta Nesteurik (2011).

Figura 7 - *Eveready Harton in Buried Treasure*.



Fonte: *Frame de Eveready Harton in Buried Treasure* (1928).

2.1.3.1. Histórico do desenho animado adulto

Não é segredo que diversos desenhos animados possuem um público-alvo adulto. Todavia, algumas animações não se viam inapropriadas apenas para os jovens, mas também para a população adulta em geral sob diferentes contextos históricos, houve uma necessidade de classificar gêneros, estipular regras e censuras aprimoradas no decorrer de anos. Anos antes da indústria da animação de fato se consolidar já havia sido fundada em Chicago, nos Estados Unidos, o primeiro quadro de censura em 1907 para filmes considerados imorais, sendo que mais tarde em 1911 o estado de Pensilvânia tornou-se o primeiro a possuir seu próprio quadro de censura (COHEN, 1997, p. 21.).

Segundo Cohen (1997), durante o período da década de vinte, relações sexuais eram representadas simbolicamente das mais inusitadas formas nos desenhos animados, como por exemplo, esposas acertando seus maridos com rolos de amassar. Foram algumas vezes que o primeiro astro da televisão, *Felix the Cat*, demonstrou interesses sexuais em sua trajetória, entretanto seus comportamentos mais questionáveis limitaram-

se a beber cerveja ou uísque durante a proibição de bebidas alcoólicas nos Estados Unidos ou ser flagrado por sua esposa de mãos dadas com outrem. A verdade é que a maioria das animações produzidas durante a era do cinema mudo não eram destinados a nenhum grupo específico de idade, mas ocasionalmente continham um humor adequado para a audiência adulta que incluíam piadas mais maduras, afirma Cohen (1997).

A partir destes fatos é válido citar o único desenho animado conhecido a ser oficialmente censurado durante a era do cinema mudo nos Estados Unidos, *Alice Solves a Puzzle* da Disney (1925). Russell Merritt, no livro escolar sobre o cinema mudo dos desenhos animados de Disney, *Walt in Wonderland*, observou imagens de *Alice Solves a Puzzle* na Alemanha e surpreendeu-se ao reparar cenas que não existiam na versão estadunidense. O fato foi devido a alguns incidentes como um urso que escondia na boca do seu pelicano uma garrafa de uísque. Ou também outro evento onde o amigo felino de Alice, ao embriagar-se, viu-se incapacitado de salvar sua amiga. Tendo em mente que, no ano em contexto, bebidas alcoólicas eram ilegais nos Estados Unidos, diferente de países europeus tais qual a Alemanha, o pedido do quadro de censura da Pensilvânia sobre exclusão das cenas foi uma atitude compreensível. (COHEN, 1997, p. 20.).

Muitos outros desenhos animados desde então foram alvos da censura. Em 1922 Hollywood propôs um regulamento nacional para a indústria cinematográfica, desta forma nasceu a *Motion Picture Producers and Distributors of America* (MPPDA) sob a liderança de Will H. Hays. No início, Hays, cujo não tinha a censura como prioridade e sim a proteção da indústria, pedia aos produtores para que praticassem uma autocensura de acordo com o bom senso. Isso até que em 1927 publicou um guia chamado *Dont's and Be Carefulls*, este indicava aspectos os quais não deveriam ser mostrados nos filmes e outros temas os quais careciam de cuidado ao serem apresentados.

Os *cartoons*, segundo Cohen (1997), na década de 1920 estiveram afastados de perversão e selvageria, contudo, de 1930 a 1934 diversos deles proferiam desrespeito e cometiam gestos obscenos. Bosko, de *Bosko's Picture Show*, de 1933, volta-se para a câmera e reclama “*You dirty fuck*”. Em *The Milkman*, de 1932, o personagem em uma carroça canta “*Hail, hail, the gang's all here. What the hell do we care*”. A pressão de instituições religiosas sobre Hays o forçaram a criar em 1934 a PCA (*Production Code Administration*), a qual obrigava todos os filmes a serem aprovados pelo selo da MPPDA. Neste meio tempo a Disney

precisou cobrir os seios de uma vaca com roupas (COHEN, 1997, p. 38.), Betty Boop teve de abaixar seu vestido a fim de que as ligas de suas meias não fossem mais visíveis (COHEN, 1997, p. 30.). Tweety (Piu-Piu), famoso por ser perseguido pelo personagem Sylvester (Frajola), era originalmente rosa. Cohen (1997) conta que de acordo com o animador Bob Clampett, quando a censura acusou o pássaro de causar impressão de estar nu, o estúdio foi obrigado a pintar o corpo de Tweety na cor amarela. Outro fato notável apontado por Cohen (1997) foi a criação dos curtas do personagem *Private Snafu*. Eram desenhos animados de humor evidentemente adulto elaborados especialmente para o exército dos Estados Unidos, por conta de, na época, ser distribuído pelos militares não necessitava de aprovação da PCA.

Em 1968, com a implantação da MPAA (*Motion Picture Association of America*) *film rating system*, a censura acabou e deu lugar a um sistema de classificação que ao invés de retirar, modificar e proibir cenas animadas informa o público a respeito do conteúdo contido na animação (COHEN, 1997, p. 54.), o que concebeu aos animadores uma maior liberdade artística. A MPAA classificava os filmes da seguinte forma: G (audiência em geral), M (audiência madura, mais tarde alterada para GP e então PG para sugerir a orientação dos pais), R (restrito para 17 anos de idade ou mais velho ou acompanhado por um adulto) e X (adultos apenas).

Foi então que, segundo Barbosa Júnior (2001), *Fritz the Cat* (1972) surgiu como o impacto de um torpedo. *Fritz*, criado pelo artista mais cultuado do movimento *underground* nos quadrinhos estadunidenses, Robert Crumb, nasceu na década de 1960 representando aquilo que ficou conhecido como contracultura. Surpreendendo o público que estava acostumado com desenhos animados de contos sob uma comédia inocente com sexo furioso, violência, racismo descarado e uso de drogas. *Fritz the Cat* foi a primeira animação classificada apenas para adultos, segundo Cohen (1997).

2.1.3.2. Características

Animação com temática mais adulta ou com conteúdo mais sério já era realizada há muito tempo por animadores diversos. Apesar de não chegar a ser uma novidade em si, foi a partir do século XXI que elas se multiplicam e ganham maior espaço, definindo assim um novo perfil de público e nicho de mercado (NESTERIUK, 2011, p. 102.). Grande parte das vezes de baixo orçamento, se caracterizam, de uma maneira geral, por

diálogos ágeis e inteligentes, personagens jovens, presença de animais estranhos, humor físico e sofisticado juntos, ironia e referências a temas contemporâneos.

Como já visto, achar que desenho animado é sinônimo de entretenimento infantil é um equívoco comum, todavia uma tendência perceptível foi o crescimento das séries adultas de animação. Neste contexto é importante salientar que, um desenho animado cujo conteúdo adulto não necessariamente trata de cenas comuns a palavreado, sexo, violência, dentre outros conteúdos inapropriados para os mais jovens. É evidente que um grande número destas séries explora temáticas consideradas mais pesadas, mas uma animação também pode, ausente de tais recursos, ser considerada adulta pela sutileza de seus traços, pelo tipo de humor ou pela complexidade de seu roteiro, explica Nesteriuk (2011).

Mittel (2004) conta que *Huckleberry Hound Show (Dom Pixote)*, de 1958, fez um enorme sucesso, possuía, segundo pesquisas da época, 40% de seu público formado por adultos. Deu-se início ao que Mittel (2004) especifica com o termo *kidult*, ou seja, uma produção capaz de atingir tanto crianças quanto adultos. Hanna-Barbera foi o estúdio responsável por diversas séries animadas sob esta característica específica, entre eles, o maior sucesso de todos: *The Flintstones*, de 1960.

The Flintstones foi, segundo Mittel (2004), a série de desenhos animados veiculada em horário nobre cuja desafiou quase todas as convenções estabelecidas para a animação na televisão da época (MITTEL, 2004, p. 72.). Tratava-se do primeiro desenho animado estruturado tal qual um *sitcom*, ou seja, uma comédia baseada num enredo doméstico com cenário suburbano, além de uma narrativa de meia hora em cada episódio, entre outras características comuns neste gênero familiar aos adultos. Stanwick e Stanwick (2014) ainda reafirmam o público-alvo de *The Flintstones* ao apontarem as propagandas veiculadas pelo desenho animado por conta do patrocínio da marca de cigarros Winston (Figura 8).

Figura 8 - *Frame* da propaganda de cigarros da marca Winston.



Fonte: Propaganda da marca de cigarros Winston, transmitida na ABC em 1961.

Atualmente são diversas as séries animadas adultas que se enquadram no gênero *sitcom*. A *Fox*, emissora fechada fundada em 1981, produziu em 1989 o primeiro episódio daquilo que se tornou uma das mais cultuadas e assistidas séries animadas de gênero adulto de todos os tempos, segundo Nesteriuk (2011) *The Simpsons*. A *Fox* lançou na década de 1990 mais diversas séries animadas do gênero, tais como *King of the Hill*, *Family Guy* e *Futurama*.

Fundada no mesmo ano que a *Fox*, a *MTV* lançou em 1991 a *Liquid Television* que deu origem a algumas séries de *cartoons* animados de conteúdo adulto como *Æon Flux*, *Beavis and Butt-Head*, *The Brothers Grunt*, *The Head*, *The Maxx*, *Daria* e *Downtown*. As séries produzidas pela *Liquid Television* possuíam características únicas, enquanto que *Æon Flux* era uma ficção científica repleta de ação, *Downtown* ou *Beavis and Butt-Head*, que narra dois jovens desprovidos de bom senso ou de noção moral, estavam configurados tais como *sitcons*. Outra série exibida na *MTV*, mas originalmente produzida pela *Comedy Central* em 1997, foi *South Park*, segundo Nesteriuk (2011), um *sitcom* com ampla variedade de temas como sexo, violência, mídia, cultura *pop*, entre outros. Segundo Mittel (2004) da mesma forma que *Beavis and Butt-Head*, *South Park* possuía como público-alvo tanto os adolescentes quanto os adultos.

Nesteriuk (2011) explica que uma vasta proliferação de séries de desenho animado de conteúdo adulto veio com o *Adult Swim*, uma

emissora, exibida nos Estados Unidos depois das 23h30min, especializada neste tipo programação. O canal, além dos diversos desenhos animados ocidentais também conta com séries de *animes* dirigidas para o mesmo público.

Marx (2007) dá uma lista parcial sobre diferentes espectros os quais os desenhos animados do gênero são realizados, sendo estes principalmente, *sitcoms*, sátiras, raivosos animais antropomorfos, fantasia, ficção científica, vida contemporânea e cotidiana convencional com reviravoltas, sexo, figuras de ação perversas, humor surreal e insano, adaptações dos quadrinhos, entre outros. Por fim, tomados como referências de base investigativa pelo autor deste projeto no que diz respeito à característica dos desenhos animados de conteúdo adulto, é pertinente apontar as variabilidades possíveis, considerando além das séries, também longas-metragens:

- *Animal Farm*: Longa-metragem de 1954. Conteúdo difícil com sátiras ao comunismo soviético.
- *Todd McFarlane's Spawn*: Série de 30 minutos de 1997. Conteúdo violento de fantasia e ação.
- *Bible Black*: Série de 28 minutos de 2000. Enquadra-se no gênero *hentai*, desenho pornográfico japonês, segundo Brenner (2007).
- *Fantastic Planet*: Longa-metragem de 1973. Ficção científica com alegorias de difícil assimilação.

2.1.3.2.1. Restrições

Apesar da grande evolução desde os *Dont's and Be Carefulls* nos EUA, as restrições caminham lado a lado com o tipo de animação que este trabalho trata. Dentre os aspectos que não deveriam ser mostrados nos filmes, segundo este guia de 1927 apresentado por Cohen (1927) estavam: Nudez sugestiva, tráfico de drogas ilegais, miscigenação, perversão sexual, nascimentos, profanação, doenças venéreas e higiene sexual, órgãos sexuais infantis, escravidão de brancos, ridicularização do clero e “ofensa intencional a qualquer nação, raça ou credo”. Os *be carefulls* enfatizavam limitação e bom gosto no uso da bandeira, insubordinação, relações internacionais, uso de armas de fogo, uso de drogas, crimes, enforcamentos e outros tipos de punições, simpatia por criminosos, imagens de figuras públicas e instituições, representação de oficiais da lei, crueldade aparente a animais e crianças, outros tipos de brutalidade, sugestão de prostituição, cenas de “primeiras noites”, casais

juntos na cama, sedução de garotas, instituição de casamento, operações cirúrgicas e beijos “pesados”.

Atualmente, desde 1990, os Estados Unidos possuem uma nova classificação para filmes, a MPAA *Film Rating System (Film Ratings)*, (2015):

- G: *General audiences* – todas as idades são admitidas.
- PG: *Parental guidance suggested* – algum material pode não ser recomendado para crianças.
- PG-13: *Parents strongly cautioned* – algum material pode não ser recomendado para crianças menores de 13 anos.
- R: *Restricted* – abaixo de 17 anos de idade requer acompanhamento de um adulto.
- NC-17: *Adults only* – nenhuma criança abaixo de 17 anos é admitida (1990–1996) / ninguém com 17 anos de idade ou menos é admitido (1996–atualmente).

Alguns fatos históricos relevantes devem ser ressaltados por conta deste contexto, um destes aconteceu em 30 de outubro de 1973. A grande importância deste acontecimento foi que ele deu início a uma preocupação das estações de comunicação em massa sobre a responsabilidade de policiar o conteúdo que transmitiam em horários nas quais crianças poderiam ver ou ouvir:

Uma estação de rádio FM em Nova York nos Estados Unidos, a *Pacifica Foundation*, transmitiu no programa de comédia diário de George Carlin aquilo que ele chamou de *Filthy Words* (Palavras Obscenas). Sete palavras que segundo Carlin não deveriam ser ditas na televisão foram repetidas continuamente pelo comediante em plena luz do dia: *fuck, shit, motherfucker, cocksucker, piss, cunt e tits* (COHEN, 1997, p. 133.). Antes de ir ao ar a estação informou aos ouvintes para que em caso de julgar o conteúdo ofensivo deveriam trocar de estação nos próximos quinze minutos, entretanto um espectador, junto do seu filho pequeno no carro, ouviu a transmissão. A partir da reclamação deste ouvinte a FCC (*Federal Communications Commission*) queixou-se à *Pacifica Foundation* e informou sobre a violação de regras sobre material indecente e ofensivo transmitido durante o horário em que crianças poderiam estar presentes. Depois de uma disputa na corte sendo favorável à estação sobre sua liberdade de expressão, a FCC apelou. Por fim em 18

e 19 de abril de 1978 o caso foi para a suprema corte que regeu a transmissão como sendo indecente, e apesar da FCC não possuir direito de censurar, estava correta ao declarar que a transmissão era indecente, notadamente deveria ter sido exibida noutra hora.

Depois deste episódio a FCC regularizou um horário chamado *safe harbor* cujo define que no intervalo das 22h até as 06h é permitida a vinculação de programações de conteúdo “indecente”, salvos os serviços de cabo ou satélite (*Regulation of Obscenity, Indecency and Profanity*, 2012).

A FCC, em 1996, ofereceu à indústria de televisão a oportunidade de estabelecer uma classificação especial para este meio de comunicação. Atualmente, a *TV Parental Guidelines* (Orientações da TV para os pais), é classificada da seguinte forma:

- **TV-Y: *All Children*** – este programa é designado para ser apropriado para todas as crianças. Os temas e elementos neste programa são desenhados, especificamente, para uma audiência muito jovem, incluindo crianças de 2 à 6 anos de idade.
- **TV-Y7: *Directed to Older Children*** – este programa é designado para crianças de 7 anos de idade ou mais. Este pode ser mais apropriado para crianças que desenvolveram habilidades mentais necessárias para distinguir entre imaginação e realidade. Temas e elementos neste programa podem incluir fantasia suave ou comédia violenta, e também poderão assustar crianças com menos de 7 anos de idade. Entretanto, os pais poderão considerar este programa adequado para crianças mais jovens.
- **TV-G: *General Audience*** – a maioria dos pais poderão achar este programa adequado para todas as idades. Ele contém pouca ou nenhuma violência, sem linguagem forte e pouco ou nenhum diálogo ou situação sexual.
- **TV-PG: *Parental Guidance Suggested*** – este programa contém material que os pais poderão considerar inadequados para jovens crianças. Muitos pais deverão assistir este junto de jovens crianças. Os temas, por si só, podem necessitar de orientação dos pais e/ou o programa contém um ou mais dos seguintes aspectos: Violência moderada (V), algumas situações

sexuais (S), linguagem grosseira (L) ou algum diálogo sugestivo (D).

- TV-14: *Parents Strongly Cautioned* -- este programa contém material que os pais poderão considerar inadequados para crianças com menos de 14 anos de idade. Os pais são necessariamente incitados para exercitar um forte cuidado monitorando este programa e são advertidos contra deixar crianças com menos de 14 anos de idade assistirem desacompanhadas. Este programa contém um ou mais dos seguintes aspectos: Violência (V), situações sexuais intensas (S), forte linguagem grosseira (L) ou intenso diálogo sugestivo (D).
- TV-MA: *Mature Audience Only* – Este programa é especificamente designado para ser assistido por adultos e poderá ser inadequado para crianças com menos de 17 anos de idade. Este programa poderá conter um ou mais dos seguintes aspectos: Violência explícita (V), atividade sexual explícita (S) ou linguagem rude e indecente (L).

No Brasil, a Coordenação de Classificação Indicativa (COCIND) do Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação (DeJus) é responsável pela Classificação Indicativa (ClassInd) de filmes, jogos eletrônicos e programas de televisão. Ela faz parte da Secretaria Nacional de Justiça (SNJ) do Ministério da Justiça (MJ). Os critérios que balizam a política pública da Classificação Indicativa Brasileira estão sustentados sob três temas, sexo, violência e drogas. De acordo com Portaria Nº 368, de 11 de fevereiro de 2014 e o Guia Prático de 2012, as faixas de classificação e faixa de horários são as seguintes:

- L: Livre, pode ser veiculado a qualquer horário -- São admitidos com essa classificação obras que contenham predominantemente conteúdos positivos e que não tragam elementos com inadequações passíveis de indicação para faixas etárias superiores a 10 anos, como os elencados: “Violência: Violência fantasiosa; presença de armas sem violência; mortes sem violência; ossadas e esqueletos sem violência. Sexo e Nudez: Nudez não erótica. Drogas: Consumo moderado ou insinuado de drogas lícitas”.
- 10: Não recomendado para menores de dez anos, pode ser veiculado a qualquer horário -- Os seguintes conteúdos são admitidos: “Violência: Presença de armas com violência;

medo/tensão; angústia; ossadas e esqueletos com resquícios de ato de violência; atos criminosos sem violência; linguagem depreciativa. Sexo e Nudez: Conteúdos educativos sobre sexo. Drogas: Descrições verbais do consumo de drogas lícitas; discussão sobre o tema “tráfico de drogas”; uso medicinal de drogas ilícitas”.

- 12: Não recomendado para menores de doze anos, pode ser veiculado das 20h às 06h -- Os seguintes conteúdos são admitidos: “Violência: Ato violento; lesão corporal; descrição de violência; presença de sangue; sofrimento da vítima; morte natural ou acidental com violência; ato violento contra animais; exposição ao perigo; exposição de pessoas em situações constrangedoras ou degradantes; agressão verbal; obscenidade; bullying; exposição de cadáver; assédio sexual; supervalorização da beleza física; supervalorização do consumo. Sexo e Nudez: Nudez velada; insinuação sexual; carícias sexuais; masturbação; linguagem chula; linguagem de conteúdo sexual; simulações de sexo; apelo sexual. Drogas: Consumo de drogas lícitas; indução ao uso de drogas lícitas; consumo irregular de medicamentos; menção a drogas ilícitas”.
- 14: Não recomendado para menores de catorze anos, pode ser veiculado das 21h às 06h -- Os seguintes conteúdos são admitidos: “Violência: Morte intencional; estigma/preconceito. Sexo e Nudez: Nudez; erotização; vulgaridade; relação sexual; prostituição. Drogas: Insinuação do consumo de drogas ilícitas; descrições verbais do consumo e tráfico de drogas ilícitas; discussão sobre “descriminalização de drogas ilícitas””.
- 16: Não recomendado para menores de dezesseis anos, pode ser veiculado das 22h às 06h -- Os seguintes conteúdos são admitidos: “Violência: Estupro; exploração sexual; coação sexual; tortura; mutilação; suicídio; violência gratuita/banalização da violência; aborto, pena de morte, eutanásia. Sexo e Nudez: Relação sexual intensa. Drogas: Produção ou tráfico de qualquer droga ilícita; consumo de drogas ilícitas; indução ao consumo de drogas ilícitas”.
- 18: Não recomendado para menores de dezoito anos, pode ser veiculado das 23h às 06h -- Os seguintes conteúdos são admitidos: “Violência: Violência de forte impacto; elogio, glamourização e/ou apologia à violência; crueldade; crimes de

ódio; pedofilia. Sexo e Nudez: Sexo explícito; situações sexuais complexas/de forte impacto (incesto, sexo grupal, fetiches violentos e pornografia em geral). Drogas: Apologia ao uso de drogas ilícitas”.

Segundo a Portaria Nº 368, de 11 de fevereiro de 2014, a vinculação a TV fechada é isenta da veiculação de horários. Além disso, pessoas com menos idade que a indicada na classificação podem acessar a obra acompanhadas ou com autorização expressa de seus pais ou responsáveis, exceto obras no cinema classificadas como: Não recomendado para menores de dezoito anos.

É importante ressaltar e analisar alguns episódios ocorridos no Brasil como a retirada do *Adult Swim* do *Cartoon Network* em 2008. O deputado Barbosa Neto exibiu na audiência pública na Comissão de Defesa do Consumidor trechos de desenhos animados veiculados no canal *Cartoon Network*, com cenas de extrema violência, como esfaqueamento e suicídio: “Fiquei chocado, porque crianças assistem a esses desenhos”, protestou (PINHEIRO, 2008). André Muller Borges, diretor-executivo jurídico da Net TV (empresa que oferece serviços como televisão por assinatura) disse que o usuário, com uma senha, pode acionar o decodificador para vedar a exibição desse conteúdo. E acrescentou que esses desenhos são para adultos, não para crianças, por isso fazem parte de uma programação denominada *Adult Swim*.

Apesar da programação ser exibida apenas a partir das 23h, como estabelece o Guia Prático de 2012, ela já havia sido retirada do ar ainda no mesmo ano, argumentou Antonio Celso Fonseca Pugliese, procurador do *Cartoon Network*. Ainda ressaltou que 56% do público do canal era composto por adultos e a veiculação de programas impróprios era sempre avisada com antecedência. Além de tudo, o Ministério Público avaliou a programação e concluiu tratar-se de "paródias de desenhos infantis, com humor sarcástico e sem conteúdo erótico, pois a sexualidade aparece apenas em função do humor" (PINHEIRO, 2008). No fim das contas a programação *Adult Swim* não existe mais nacionalmente no *Cartoon Network*, como é nos Estados Unidos.

2.1.4. Estrutura de um desenho animado

Seguindo com o processo de investigação e pesquisa de Mozota (2011), investigando desenhos animados de modo geral, foi concluído pelo autor deste projeto que estes são estruturados basicamente por três elementos fundamentais: Cenário, animações e trilha sonora. É fácil

perceber a forte ligação dentre estes elementos, visto que um desenho animado em sua totalidade se resume à interação entre eles.

Nos melhores filmes, todos os elementos trabalham juntos a fim de auxiliar a história. A cor, juntamente da música, é um dos mais efetivos meios de comunicar a emoção oculta na cena, cor e luz podem lhe contar formidáveis informações a respeito do humor de um momento particular. Quando a cor e a luz harmonizam com a ação e diálogo, eles reforçam e potencializam aquilo que se passa com o personagem. Quando eles são diferentes da ação explícita, sinalizam mudança e tensão. (LASSETER, 2011, p. 8.)

De acordo com a afirmação de Lasseter (2011) os elementos de um desenho animado deverão se unir harmonicamente de modo que transmitam simultaneamente a mensagem pretendida, levando em conta luz, cor e sombra dos cenários; ação da animação e música, diálogo e efeitos sonoros do som.

2.1.4.1. Cenário

Segundo White (1988), o cenário detém geralmente mais de noventa por cento de uma cena. Por ser estático, deve ser minuciosamente trabalhado a fim de que não destrua, mas eleve o humor da animação. Lasseter (2011) explica que o cenário pode nos contar mais sobre um lugar – e com mais convicção – do que um diálogo jamais poderia.

Os filmes animados de Disney fizeram um incrível trabalho criando maravilhosos, detalhados e atraentes mundos: Mundos nos quais você gostaria de estar. (...) Em um filme animado, o cenário e os *layouts* são aquilo que cria estes mundos. O *design* de personagens e a compreensão da animação têm maior atenção quando discutida a arte que está inserida em um filme. Entretanto, são os cuidadosamente projetados – e frequentemente excepcionalmente bonitos – cenários que nos mostram onde todas as ações acontecem e nos ajudam a entender as regras não mencionadas que afetam o comportamento do personagem por estar estabelecendo o visual, o sentimento e a escala dos mundos em que navegam. (LASSETER, 2011, p. 7.)

Um aspecto do cenário segundo Lesseter (2011) é o *layout*, este é o planejamento das imagens que ajudarão o animador a trabalhar precisamente detalhes como; de que forma irá comportar-se o ambiente assim como os personagens e o movimento de câmera dando uma ênfase para a composição geral da cena, enquanto que o cenário, ou *background*, é de fato o ambiente no desenho animado, sua arte final, incorporando todos os elementos da cena exceto os personagens e os componentes com os quais estes interagem.

2.1.4.2. Animação

Dando continuidade no processo de investigação, é com uma análise por qual se evidencia de fato que a ilusão do movimento de um desenho animado está todo contido nos personagens e nas figuras com as quais interagem, além destes, segundo Thomas e Johnston (1995), também existem os efeitos especiais tais como chuva, fumaça, sombras, fogo, poeiras, os movimentos da água (Figura 9), entre outros.

Figura 9 - *Frame* do episódio dezesseis da primeira temporada de *Adventure Time*.



Fonte: *Adventure Time, Ocean of Fear*, transmitida no *Cartoon Network* em 21 de junho de 2010.

Segundo Câmara (2006), o processo cinematográfico da animação parte de um princípio denominado “persistência da visão”, consiste em projetar 24 *frames* por segundo, resultando numa sensação de movimento fluido e aparentemente real devido ao fato de que o cérebro humano é

capaz de apenas perceber a ação contínua e não as imagens individualmente, basicamente o que é visto é a ilusão de movimento.

Nota-se também que é neste elemento da estrutura de um desenho animado que se utiliza todos os artifícios e técnicas apresentadas em *The Animator's Survival Kit*, por Williams (2001), que um animador desempenha e emprega.

2.1.4.3. Som

Laços conectam o som com um filme e imagens em vídeo, entretanto, em uma animação estes laços são muito especiais, defende Laybourne (1998):

Os elementos visuais e o curso de áudio parecem compartilhar a mais íntima e criativa parceria que existe em qualquer outra forma de imagem. Este ponto é provado de novo e de novo a toda vez que você adquirir e em seguida assistir um desenho animado. (LAYBOURNE, 1998, p. 81.).

Laybourne (1998) ainda apresenta o som em um desenho animado composto basicamente por três fontes, sendo estas: Música, voz do diálogo e efeitos sonoros.

2.1.5. Processo de criação de uma série animada

Criar um projeto de série de animação é um processo que envolve diversas dimensões e variáveis. O processo de criação de uma série animada deverá ter um proveito das referências pessoais aliadas de aspectos teóricos, conceituais, retóricos, técnicos e estilísticos a favor do desenvolvimento de um projeto inventivo e criativo. Teoria e prática deverão caminhar juntas (NESTERIUK, 2011, p. 150.).

Nesteriuk (2011) defende que não se deve impor a si qualquer tipo de censura ou restrição e não se preocupar com qualquer obrigação formal. Nesse sentido, o projeto deve ser, antes de qualquer coisa, um processo autoral resultante de questões e reflexões pessoais, ainda que aborde questões universais.

2.1.5.1. Universo narrativo

Nesteriuk (2011) descreve o universo de uma série de animação o qual pode ser entendido não apenas como o local onde as ações acontecem, mas como um conjunto integrado, no qual as realidades

criadas existem e se relacionam. Está sujeito, portanto, ao domínio de certas regras, princípios ou convenções responsáveis pela integração de suas partes constituintes em um todo articulado e coerente em si mesmo.

Por conta da riqueza existente em um universo narrativo, da multiplicidade de seus elementos constituintes, da diversidade de suas formas de relacionamento e interação, é importante atentar para a necessidade da presença de uma visão e de uma prática interdisciplinar. A interdisciplinaridade permite que áreas do conhecimento historicamente separadas e aparentemente distantes entre si possam se relacionar de maneira integrada, sem suturas. Assim, conhecimentos de campos como os da mitologia, psicologia, sociologia, filosofia, antropologia, administração, narratologia, artes, *design*, comunicação, entre outros, são importantes para melhor criação e conhecimento destas relações formadoras do universo (NESTERIUK, 2011, p. 170.).

Um universo narrativo pertence à categoria da representação, porém podem apresentar duas maneiras distintas: Enquanto simulações de nosso universo “real” ou como naturezas próprias. No primeiro caso, o autor busca em seu referencial imediato elementos e relações factuais pertencentes ao seu próprio universo e os transporta para um novo universo. Essa representação pode ser mais ou menos fiel ao seu referencial, como no caso de personagens representados por animais antropomorfizados, por exemplo, servindo, muitas vezes, como forma de paródia ou crítica.

No segundo caso, o autor criar um novo universo a partir de elementos e relações nativas de um dado universo e que não necessariamente guardam semelhanças com a realidade, caso bastante recorrente em universos fantásticos. Assim, o universo narrativo pode possuir suas próprias normas, sem que possuam semelhanças com outros universos nas estruturas e relacionamentos gerados.

Nesteriuk (2011) descreve ainda, neste sentido, um importante conceito da narratologia introduzido pelo filósofo e poeta inglês Samuel Taylor Coleridge, a “suspensão voluntária da descrença”. Desenvolvido no século XIX e originalmente utilizado no contexto literário, o conceito passou a ser utilizado com maior frequência em diversas mídias no século XX.

Coleridge acreditava que, por meio da suspensão voluntária da descrença, seria possível transferir elementos reais, imaginários e simbólicos da natureza humana

capazes de proporcionar, em um novo universo, semblantes da verdade passíveis de serem apreendidos de maneira diferente de como seriam percebidos na vida em sociedade. Também seria possível, pelo mesmo motivo, ignorar o suporte técnico ou linguagem utilizada, favorecendo a imersão do público na obra. A ideia é que, se dessa maneira o público passa a aceitar a história narrada como verdade, o mesmo se passará com suas interpretações e reações. Tais histórias excitariam, portanto, experiências e sensações análogas às do sobrenatural, ao tirar a mente da letargia cotidiana, dirigindo-a, como vimos, para além do visível imediato (NESTERIUK, 2011, p. 172.).

Para Coleridge, o uso de elementos fantásticos ou não realistas em uma narrativa pode infundir o interesse humano a ponto de suspender qualquer julgamento sobre a plausibilidade desta narrativa. Nessas condições, o público tende a ignorar as condições e limitações do meio, de modo que essas não interfiram na aceitação das premissas apresentadas na história e em seu próprio desenrolar, por mais absurdas que possam eventualmente parecer à primeira vista.

2.1.5.2. Conceito geral

O conceito geral, como mostrado por Nesteriuk (2011) deverá ser capaz de apresentar o projeto em um único parágrafo, priorizando o tema, o enredo central e o tom da série. Para isso, o primeiro passo pode ser pensar naquilo que se denomina *story line*, uma sentença conceitual, isto é, não narrativa, que apresente a ideia central da narrativa em uma única frase.

O *story line* pode ser considerado um dos aspectos centrais do conceito geral. Trata-se de um exercício minimalista e abstrato que, em alguns casos, pode ser tão ou mais difícil do que o próprio desenvolvimento do roteiro em si.

A partir disso, o conceito geral da série deve ainda, além de explicitar, sempre em linhas gerais, o tom e o enredo central, também deverá apresentar o universo no qual a série será desenvolvida e os personagens principais e seus relacionamentos. Além de sintético, o texto do conceito geral da série deve ser bastante claro e objetivo, possibilitando um entendimento em linhas gerais das principais características e elementos propostos pela série.

2.1.5.3. Apresentação

Na apresentação (*overview*) do projeto, o autor possui um espaço maior, segundo Nesteriuk (2011), cerca de três páginas, para desdobrar as ideias apresentadas no conceito geral, bem como introduzir outras tantas que julgar necessárias para melhor compreensão do projeto. É o local no qual se deve apresentar com mais detalhes os elementos constituintes da série e suas articulações. Ao final da leitura da apresentação do projeto, o avaliador não deve ter nenhuma dúvida quanto às questões centrais da série, como o tema, o tom, o enredo condutor, o relacionamento entre os personagens, o estilo visual, as técnicas de animação a serem utilizadas e o público-alvo a quem se destina.

Definir um público-alvo consiste em conhecer suas características principais, suas demandas e necessidades. Além disso, é também preciso dissertar sobre o tema principal da série. Em um primeiro momento isso pode ocorrer de forma mais descritiva, podendo evoluir para temas secundários ou para outros níveis de leitura do tema principal, como o que ocorre, por exemplo, no caso de metáforas e alegorias. Deverá também se fazer presente uma justificativa que aponte a relevância do projeto, sua pertinência e seus diferenciais.

2.1.5.4. Sinopse técnica e sinopse comercial

Sinopse é por definição o resumo da história decorrida no episódio, Nesteriuk (2011) afirma que não são necessárias mais do que dez linhas para contá-la junto dos seus elementos principais. Ao passo que sinopse comercial é voltada para o público final, a sinopse técnica é por sua vez para avaliadores de projetos ou para a equipe de produção.

Nesteriuk (2011) explica que num projeto de série de animação costuma apresentar cerca de cinco *episode springboards*, ou seja, sinopses técnicas dos episódios da série junto do episódio piloto. As mesmas dispensam o uso de adjetivos como artifício persuasivo, diferente da sinopse comercial. A finalidade da sinopse técnica é ajudar a conhecer melhor o desenvolvimento narrativo. Por isso, este é o primeiro passo para a elaboração de um episódio, nela deve estar contida a história do episódio apresentada de maneira sintetizada, sempre com início, meio e fim, incluindo *spoilers* e sem deixar dúvidas de onde e por que motivos acontecerão os eventos principais. Apesar de ter uma função bem específica, a sinopse técnica deve deixar claro o gênero narrativo e procurar revelar o próprio tom da série.

Os métodos criativos utilizados para a escritura e a seleção das sinopses técnicas variam. Nesteriuk (2011), todavia, sugere um processo cujo consiste em uma espécie de *brainstorming* criativo envolvendo, além do autor e do roteirista, boa parte da equipe da série, na qual qualquer um pode sugerir ideias de episódios.

2.1.5.5. Processo de criação de um desenho animado

São muitas as possibilidades no processo de criação de uma animação que cada autor apresenta, entretanto todas parecem seguir princípios muito semelhantes. White (1988) organiza o processo que envolve a criação de um filme animado em 14 estágios, segundo ele, havendo falha no seguir desta estrutura, podem causar perda de tempo e dinheiro, todavia White relata este numa publicação de 1988, de modo que a tecnologia de hoje ainda não existia, desta forma algumas medidas podem ser descartadas ou adicionadas.

Câmara (2006) apresenta no seu livro, *All About Techniques in Drawing for Animation Production*, um gráfico que ilustra o processo na criação de um *cartoon* animado, assim como Byrne (1999) em *The Art of Layout and Storyboarding* (Figura 10). Outros autores como Laybourne (1998), Johnston e Thomas (1981), entre outros, também apresentam diversas propostas dando base neste processo.

Tendo em mente que o processo de criação de um filme possui diferentes, porém semelhantes, propostas, torna-se válido o uso de todas estas aplicadas simultaneamente a fim de obter o resultado final no qual todas convergem.

ser claros e compreensíveis, diferente das pessoas reais que são difíceis de serem compreendidas.

O público entende o personagem de diversas formas, suas características físicas e o ambiente onde está inserido dizem muito a seu respeito, contudo o espectador sabe que nem a aparência e nem a caracterização deste representam a realidade, mas uma pista importante para o que pode ser revelado. Ele deve esconder-se atrás de uma máscara que é a soma de todas as qualidades observáveis, onde está escondida o verdadeiro personagem.

A chave do personagem é o seu desejo, ele só existe a partir do momento em que entendemos claramente qual o seu desejo, não apenas conscientemente, mas o inconsciente. Depois disso está a motivação por trás do desejo. Porque o personagem quer o que quer? Todas estas especificações devem estar claras àquele que comanda o personagem, segundo McKee (2012).

É fato que, como ressalta Nesteriuk (2011), não existe manual algum consolidado para a elaboração de um personagem, os aspectos do mesmo devem ser interessantes ao público e para isto não existe receita. Entretanto McKee (2012) defende que um personagem possui dimensões, ou seja, as dimensões são características contraditórias, um protagonista necessita de um elenco ao seu redor a fim de delinear suas contradições, uma técnica que pode vir a tornar o personagem mais apazível.

2.1.5.5.2. Roteiro

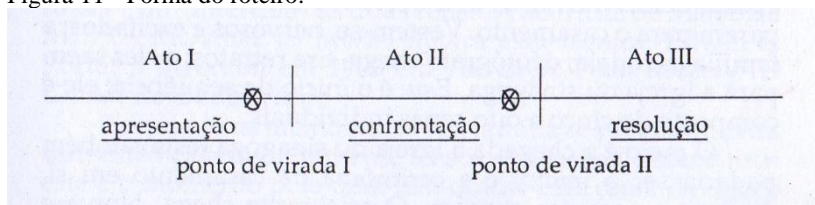
Quando um personagem entra na imaginação traz uma abundância de possibilidades para a história e narrativa, aquilo que McKee (2011) se refere como estória:

Em 388 a.C., Platão incitou os patriarcas de Atenas a mandar para o exílio todos os poetas e contadores de estória. Eles são uma ameaça à sociedade, argumentou Escritores mexem com ideias, mas não de uma maneira aberta e racional como os filósofos. Ao contrário, escondem suas ideias dentro das emoções sedutoras da arte. Ainda assim, ideias sentidas, como Platão apontou, são ideias de qualquer maneira. Toda estória efetiva manda uma ideia carregada para dentro de nós, que nos toca de modo que somos forçados a acreditar (McKee, 2012, p. 131.).

O roteiro é a estória que, segundo Field (2001), necessita de um início, um meio e um fim, mesmo que não necessariamente nesta ordem. Ele segue um paradigma, uma estrutura linear básica, a forma do roteiro, que sustenta todos os elementos do roteiro no lugar (Figura 11).

Field (2001) conta que para entender a dinâmica da estrutura, é importante começar com a própria palavra. A origem latina de estrutura *structura*, significa “construir” ou “organizar e agrupar elementos diferentes” como um edifício ou um carro. Entretanto existe outra definição para a palavra estrutura: “o relacionamento entre partes de um todo”. McKee (2012) explica a estrutura como uma seleção de eventos da estória da vida dos personagens, composta em uma sequência estratégica para estimular emoções específicas, e para expressar um ponto de vista específico. Um evento da estória cria uma mudança significativa na situação da vida de um personagem que é expressa e experimentada em termos de valor. Valores da estória são as qualidades universais da experiência humana que podem mudar do positivo para o negativo, ou o contrário, a cada momento.

Figura 11 - Forma do roteiro.



Fonte: FIELD, 2001, p. 81.

De acordo com Field (2001), em geral, cada página de roteiro corresponde a um minuto de filme, supondo uma animação de doze minutos, o roteirista teria três páginas para apresentar a estória, seis para a confrontação da estória e mais três para a resolução. Tendo em mente que os contextos, apresentação, confrontação e resolução são os Atos da estória, respectivamente início, meio e fim (Figura 11).

O Ato I é o início uma unidade de ação dramática mantida coesa dentro de um contexto, a apresentação, enquanto que o Ato II segue outro contexto dramático conhecido como confrontação onde o personagem principal enfrenta obstáculos após obstáculos que o impedem de alcançar sua necessidade dramática. A necessidade dramática é definida como aquilo que o personagem principal quer vencer, ganhar, ter ou alcançar durante o roteiro.

Ato III, o fim do roteiro, segue a unidade dramática sob o contexto de resolução, o que significa solução, e não fim, sabendo que fim trata de nada além da última cena, sequência ou imagem do filme. Neste último ato está o clímax da estória, McKee (2012) explica, todos os atos são construídos em função deste clímax o qual carrega consigo uma mudança absoluta e irreversível. A crise é o dilema que confronta o protagonista, este, quando face a face com forças do antagonismo mais poderosas e focadas de sua vida, deve tomar uma decisão de fazer uma ou outra ação, em uma última tentativa para alcançar seu objeto de desejo para que posteriormente o clímax venha a mexer com o coração do público contendo um valor mudado em sua carga máxima para que siga então posteriormente à resolução.

Os pontos de virada ou *plot points*, são incidentes, ou eventos, que engancham na ação e a revertem noutras direções, eles movem a estória a diante. São os pontos de virada que seguram o paradigma no lugar, são âncoras do enredo.

Todos os bons roteiros correspondem ao paradigma? Sim. Mas isso não os torna bons roteiros ou bons filmes. O paradigma é uma forma, não uma fórmula. Forma é o que contém algo; é a estrutura, é configuração. A forma de uma capa ou jaqueta, por exemplo, compõe-se de duas mangas, a frente e as costas. E dentro dessa forma de duas mangas, frente e costas, pode-se ter qualquer variação de estilo, material e cor, mas a forma permanece intacta. (FIELD, 2001, p. 7.)

O roteiro é ainda estruturado de forma que *beats* construam cenas, cenas construam sequências, sequências construam atos e atos conduzam a estória até o seu clímax. Sequência é uma série de cenas que culminam com um impacto maior do que qualquer cena anterior, enquanto a cena, por sua vez, é uma ação com conflito em tempo mais ou menos contínuo transformando a condição de vida de um personagem em pelo menos um valor, com grau de significância perceptível. É ideal que cada cena seja um evento da estória. *Beat* é uma mudança de comportamento que ocorre por ação e reação, desta forma, *beat a beat*, esse comportamento em transformação molda o ponto de virada da cena.

2.1.5.5.3. Designs

White (1988) descreve, em parte, pelo termo *designs* a etapa que se apresenta da seguinte forma: As interpretações visuais de todos os

personagens devem ser feitas pelo designer, então, ao serem aprovadas devem ser reproduzidas em diferentes posições numa única folha chamada *model sheet* para que sirvam de referência aos animadores.

Elaborar esboços ou *roughs* é o primeiro passo nesta etapa, são primordiais para um estudo detalhado do personagem. O fato do personagem estar em movimento implica que deve ser bem estudado a fim de que possua uma coerência anatômica, defende Nesteriuk (2011). Contudo as características externas do personagem devem ser reproduzidas visualmente deduzindo a soma de suas qualidades observáveis, devem apropriar-se à sua personalidade.

Uma forma de ajudar na construção do *design* de personagens animados é convertê-los em formas mais simples de serem trabalhadas (Figura 12):

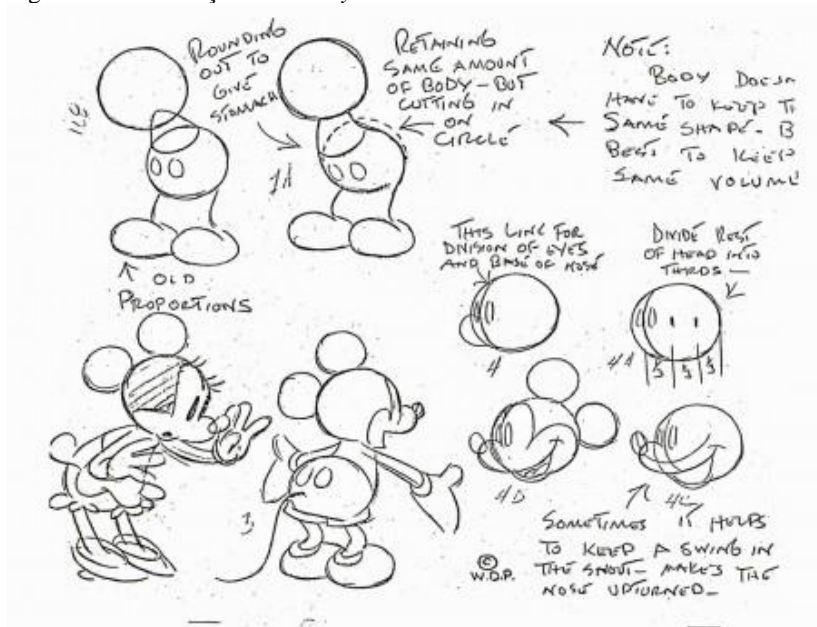
Os personagens de *cartoons* animados são baseadas em formas circulares, redondas. Em um estúdio muitas pessoas poderão trabalhar em um mesmo desenho e formas arredondadas são usadas pela sua simplicidade. Isto torna a animação mais fácil. Além disso, formas circulares “*follow through*” (princípio onde o personagem termina uma ação e estabelece um relacionamento para a próxima ação) melhor na tela. (BLAIR, 1994, p.12.).

Os *model sheet* são o segundo passo quando já construída a estética que se apropria ao personagem. Câmara (2006) apresenta cinco tipos diferentes de *model sheet*: Modelo de características globais (*chalk-talk*), *turnaround*, modelo de expressões e atitudes, modelo de mãos e modelo de vocalização.

O modelo de características globais tem como objetivo apresentar particularidades do personagem, o que deve ser feito ou evitado na reprodução do mesmo, a estrutura básica e a construção. *Turnaround* nada mais é do que a referência que ilustra a tridimensionalidade, esta se constitui de diversos desenhos em diversos ângulos do personagem. Modelos de mãos e os de expressões e atitudes devem auxiliar na expressão corporal do personagem que se refletem muito sob suas características psicológicas. O *lip-sync* (sincronia do movimento de fala com o som) é todo representado no *model sheet* de vocalização, onde estará representado um guia do movimento da boca da fala do personagem. Por fim podem ser criados outros *model sheet* se necessários para objetos, seus ângulos e ações.

Càmara (2006) também apresenta como ferramenta importante que identifica se o personagem está de fato sendo o centro das atenções numa ação em questão: Transformar as poses em silhuetas a fim de perceber se elas de fato descrevem claramente a intenção pretendida. Além desta, Nesteriuk (2011) cita outro mecanismo importante, consiste em colocar o personagem lado a lado com o cenário, de forma que seja identificada uma harmonia, se pertencem de fato ao mesmo universo.

Figura 12 - Construção do *Mickey Mouse*.



Fonte: THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 551.

2.1.5.5.4. Storyboard e layout

Dondis (2007) afirma que a melhor forma de garantir a qualidade no planejamento e elaboração de um filme é através do *storyboard*, um equivalente visual do esboço gráfico ou pictórico. O *storyboard* é feito em dimensões reduzidas, o que dá a visão do conjunto, além de permitir o controle simultâneo das unidades visuais interatuantes que constituem as cenas numa visão panorâmica de todo o *design*.

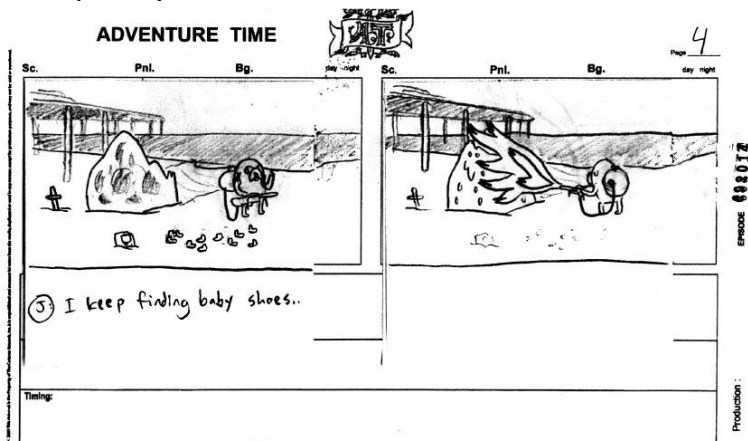
O *storyboard* é, segundo Byrne (1999), a primeira versão visual de um projeto a ser colocada na animação, a estória contada através de

contínuas imagens (usualmente desenhos chave) esboçadas a partir do *script* (roteiro). Os painéis de *storyboard* (Figura 13) descrevem graficamente cada cena de cada sequência indicando o movimento de câmera, diálogo, efeitos especiais, música e *timing*.

Resultante de uma decupagem do roteiro surge o *storyboard*, processo que consiste no desenho de quadros de ação da história e é atualmente utilizado em todas as produções de animação. Quando bem feito e organizado, permite ajustes, diminui custos e tempo de produção, além de facilitar o desenvolvimento de um *animatic* bem detalhado (NESTERIUK, 2011, p. 152.).

Como o velho ditado, “uma imagem vale mais do que mil palavras”, o texto de um roteiro não poderá expressar tão claramente o humor ou emoção de uma cena tanto quanto o *storyboard* o fará.

Figura 13 - Página 04 do *storyboard* "Business Time". *Storyboard* da série animada *Adventure Time* de Pedleton Ward, transmitida no Cartoon Network em 2010. *Storyboard* por Luther McLaurin e Armen Mirzaian.



Fonte: Coleção de Fred Seibert 2010.

O *Layout* é, com base em Thomas e Johnston (1995) e Byrne (1999), a etapa onde são construídas as ideias do *storyboard*. Elaborando o *layout* é criado o desenho do *background*, as sugestões de padrões de ação para animar, indicações de posições de câmera para planos mais efetivos (Figura 14), planificação das diversas camadas de objeto; cenário

ou animação e os recortes que irão contar a história da melhor forma. Diferente do *storyboard* que é trabalhado diretamente a partir do roteiro. Portanto, o *layout*, deverá criar a ilusão de espaço e para isso se faz necessário o conhecimento e controle da parte mais importante nesta etapa, segundo Byrne (1999), a utilização de diferentes formas de perspectiva.

Figura 14 - *Layout workbook*.



Fonte: GHERTNER, 2010, p. 23.

2.1.5.5.4.1. Formas de planificar a cena

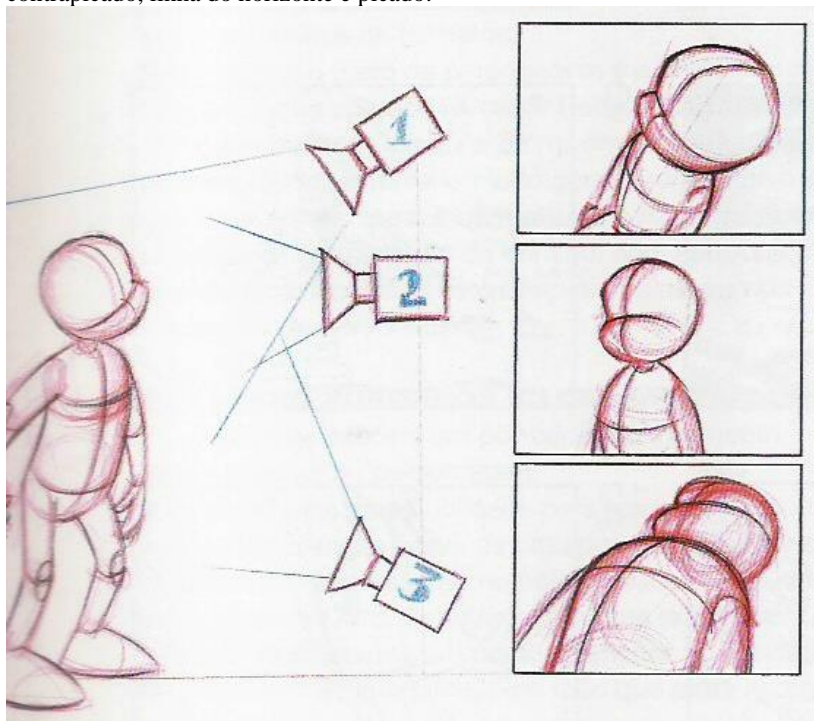
A planificação deverá estar indicada já na etapa do *storyboard*, Byrne (1999) e Câmara (2006) demonstram algumas formas de representar as mudanças de plano em uma cena. Todavia, especialmente estes autores, nomeiam com certas divergências os planos conforme o ângulo de corte e ângulo de câmera.

O ELS (*Extreme Long Shot*), segundo Câmara (2006), ou *Establishing Shot*, segundo Byrne (1999), é o plano de maior ângulo de corte, ou seja, está extremamente longe do conteúdo de interesse, personagem ou objeto. LS (*Long Shot*) ou *Full Shot* é um ângulo mais próximo que garante a visão do personagem por inteiro, diferente do PA (Plano Americano) ou *Knee Shot*, apresentado particularmente por Câmara (2006), este confere um enquadramento dirigido diretamente abaixo ou acima dos joelhos dos personagens. ME (*Medium Shot*) é usado

geralmente enquanto os personagens estão conversando, define-se, principalmente, por estar acima da cintura do personagem. Os planos mais próximos e, portanto, mais expressivos são CU (*Close-Up*) e XCU (*Extreme Close-Up*), respectivamente enfatizando o rosto do personagem e os olhos, consideram a dramatização da cena.

A respeito de planificar a cena segundo o ângulo de câmera existem, segundo Câmara (2006), quatro enquadramentos possíveis: Linha do horizonte, enquadramento picado, enquadramento contrapicado (Figura 15) e oblíquo (Figura 16). O enquadramento picado está acima da linha do horizonte, enquanto que o contrapicado está abaixo da mesma, por este motivo pode servir para conferir ao conteúdo planificado status de importância, grandiosidade e superioridade. No enquadramento oblíquo, por sua vez, a câmera deverá estar inclinada a fim de causar desequilíbrio e acentuar a sensação de caos na situação.

Figura 15 - Tipos de enquadramentos: De cima para baixo, respectivamente, contrapicado, linha do horizonte e picado.



Fonte: CÂMARA, 2006, p. 42.

Formas de representar movimentos de câmera dentro do *storyboard* ou *layout* são diversas. Dentre algumas das mais comuns estão o *pan*, *traking* e *zoom*. Os dois últimos são representados da mesma forma (Figura 16), consistem, basicamente, em aproximar ou distanciar a câmera. Contudo, o *traking* não se caracteriza tão simplesmente por reenquadrar a cena segundo a imagem original sem exigir modificação, tal como é no *zoom*, mas aproximar o conteúdo e garantir a ideia de tridimensionalidade, tal como fez, segundo Barbosa Júnior (2005), a câmara de múltiplos planos elaborada pela Disney em 1937. Na câmara de múltiplos planos cada camada é movida em direção à câmera numa velocidade inversamente proporcional à sua distância do observador imaginário, é por isso definido como *zoom* realista. O outro movimento de câmera designado *pan* consiste, por sua vez, na câmera seguir o personagem, caracterizando um *travelling* (Figura 14), ou o cenário se mover de forma panorâmica.

Figura 16 - Respectivamente, enquadramento oblíquo e *zoom*.



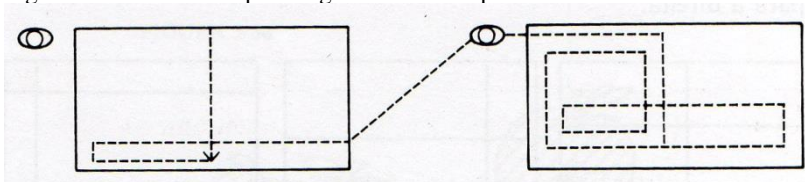
Fonte: CÂMARA, 2006, p. 43 & 44.

2.1.5.5.4.2. Formas de compor a cena

Câmara (2006) apresenta dois formatos fundamentais cujos limitam o espaço da tela onde deverão ser compostas as cenas: O formato 4:3 e o formato 16:9. Estes correspondem às proporções das telas de televisão e cinema, logo é dentro destas proporções que deverão ser planejadas as composições.

Ambos, Câmara (2006) e Byrne (1999), defendem que o *layout* necessita, ao menos, de um ponto de foco. Ao compor uma cena é importante concentrar a atenção do espectador naquilo que ocorre de essencial dentro da mesma. Humanos, em geral, com embasamento em Byrne (1999), tendem a olhar, antes de tudo, para o centro da imagem e então para o restante. Dondis (2007), por outro lado, explica a preferência humana sobre o ângulo inferior esquerdo de uma imagem reagindo aos referentes verticais-horizontais e um padrão secundário de varredura cujo reage ao impulso perceptivo inferior-esquerdo (Figura 17).

Figura 17 - Preferência pelo ângulo inferior esquerdo.



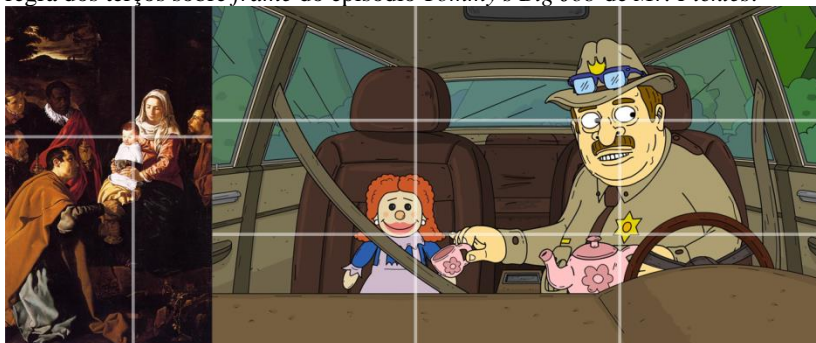
Fonte: DONDIS, 2007, p. 39.

Dondis (2007) exemplifica: Um único objeto cujo está situado na esquerda de uma imagem irá equilibrar uma composição onde existem dois objetos na direita da mesma imagem, dado ao fato de que o peso, no

sentido de capacidade de atrair os olhos, de elementos situados em áreas de tensão, o lado direito, é maior. Além disso, o *designer* dispõe de um arsenal de artifícios com cuidadoso planejamento visual, indagação intelectual e conhecimento técnico para o pré-planejamento visual que define o *layout*. Diversas técnicas visuais são apresentadas por Dondis (2007) a fim de serem empregadas pelo comunicador de forma estratégica. A despeito destas, Byrne (1999) apresenta outras técnicas já bem utilizadas tradicionalmente pelos animadores.

Dentre as técnicas apresentadas por Byrne (1999) está a regra dos terços. Esta regra clássica consiste em dividir a imagem em três partes iguais horizontalmente e verticalmente. Desta forma irão se formar quatro pontos nas intersecções das linhas, estes pontos, por sua vez, são as chaves de onde é válido situar objetos e personagens (Figura 18). Outra técnica antiga, utilizada para compor obras de pintura, é mostrada por Parramón Vilasaló (1967). Esta, chamada lei da secção dourada, consiste em dividir a medida horizontal da tela por 0,618, traçar uma linha vertical na distância encontrada e repetir o procedimento com a medida vertical com propósito de traçar uma linha horizontal. A intersecção das linhas garantirá um ponto chave onde deverá encaixar-se o foco da cena.

Figura 18 - Técnicas de composição. Respectivamente, aplicação da lei da secção dourada sobre a obra *La adoración de los Magos* de Velázquez e aplicação da regra dos terços sobre *frame* do episódio *Tommy's Big Job* de *Mr. Pickles*.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Càmara (2006) e Parramon Visaló (1967) ainda apresentam, dentre tantas outras, diversas formas de compor a partir de formas geométricas ou até mesmo letras. A verdade é que, segundo Dondis (2007), compor foi preocupação do *design* e arte durante muito tempo:

O processo de composição é o passo mais crucial na solução dos problemas visuais. Os resultados das decisões compositivas determinam o objetivo e o significado da manifestação visual e têm fortes implicações com relação ao que é recebido pelo espectador. É nessa etapa vital do processo criativo que o comunicador visual exerce o mais forte controle sobre seu trabalho e tem a maior oportunidade de expressar, em sua plenitude, o estado de espírito que a obra se destina a transmitir (DONDIS, 2007, p. 29.)

Por conta disso que Byrne (1999) defende a criação de diversos *thumbnails* propondo *layouts* para uma mesma cena com propósito de selecionar o mais apropriado. Dondis (2007) ainda reafirma a sugestão de Byrne (1999): A pré-visualização é um processo flexível. Idealmente, é a etapa do *design* em que o artista-compositor manipula o elemento visual pertinente com técnicas apropriadas ao conteúdo e à mensagem ao longo de uma série de livres tentativas (DONDIS, 2007, p. 135.).

2.1.5.5.5. Trilha sonora

Segundo Laybourne (1998), há um debate se o som ou a animação deverá vir primeiro, e não existe de fato uma resposta correta para esta pergunta. Contudo, se a animação for produzida de forma mais tradicional é necessário que seja gravado primeiramente o áudio, tendo em mente que há a necessidade de manter uma sincronia da animação com o diálogo (*lip sync*) dos personagens.

Uma importante ferramenta utilizada na sincronização do som com o movimento animado é a tabela que divide e organiza cada *frame* em uma linha, a chamada folha de instrução de câmera, *exposure sheet* ou ainda *dope sheet*. É importante lembrar que a sincronia do som com a animação não é a única finalidade do *dope sheet*. Sua principal função é, segundo White (1995), tornar possível organizar as ideias em relação à proposta de animação com a câmera. Dividida em linhas que representam os *frames* e colunas com diferentes propósitos. De acordo com o *dope sheet* demonstrado por White (1995) em *The Animator's Workbook* (Figura 19): Na primeira coluna se descreve a ação; na segunda o diálogo, som ou música; da terceira até a quinta estarão as camadas da animação (*layers*); o mesmo se aplica à sexta, entretanto estará reservada para o *background*; finalmente a sétima e última coluna onde serão descritas as instruções de câmera; o topo tem a função de numerar e nomear o *dope sheet*.

de traço e finalmente a versão renderizada. O *background* trata da versão final colorida e que estará de fato no desenho animado.

Thomas e Johnston (1981) lembram, não deve haver nada por de trás das figuras animadas que distraia de alguma forma o espectador. Muitos detalhes, formas agitadas e formas atraentes são confusas, muita cor, muitos padrões de sombra e luz, cores que conflitam com as figuras são todos perturbadores.

2.1.5.5.8. Animação

A técnica de animação a ser abordada trata da mais antiga, a chamada *full animation* (animação total), consiste em desenhar cada *frame* separadamente a fim de animar uma figura por completo.

Neste contexto, Câmara (2006) introduz, antes de tudo, o animador deve planejar uma série de planos (*shots*) relacionados com a ideia de conferir fluidez visual e ritmo à ação para que mantenha interesse do público. Sendo a sequência uma unidade dramática que o animador deverá transmitir ao espectador, o plano será o contrário, será a unidade básica do trabalho de animação.

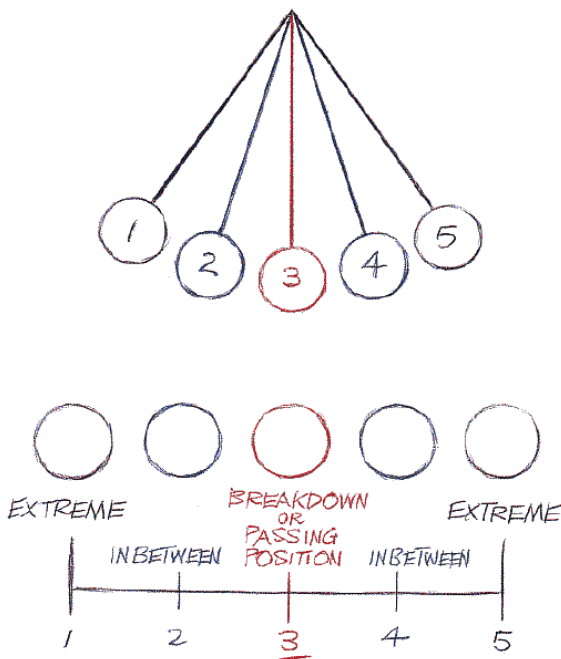
A animação em si se inicia na realização dos desenhos-chave (*key drawings*) os quais darão sentido à ação e na planificação dos desenhos intermediários. Desta forma, o melhor modo de realizar este trabalho prévio é a partir dos *thumbnails*, ou seja, desenhos pequenos e rápidos fáceis de captar a ação num plano e tomado como base para o *storyboard*. É a partir destes que o animador estuda e decide a colocação da figura na cena, pose, etc. Findados, os *thumbnails* servirão como base aos desenhos-chave.

Câmara (2006) apresenta quatro fases de elaboração dos desenhos-chave. Na primeira fase são trabalhados esboços muito soltos com a preocupação de transmitir, mediante o movimento, a essência da ação. Já na segunda fase o animador deverá buscar o esqueleto, estrutura e volume da figura. Partindo dos *thumbnails* os desenhos-chave são desenvolvidos de forma que os traços estejam mais limpos e deem uma impressão real de volume. Na terceira fase serão incluídos os detalhes, se tratando de um personagem, é aqui que as expressões deverão estar bem definidas. A quarta fase consiste em dar os últimos retoques no desenho-chave.

Segundo Williams (2001), *key drawings* se definem como sendo o *storytelling* desenhado, ou seja, os desenhos que irão mostrar o que está

acontecendo no plano. São divididos entre extremos, responsáveis por mostrar a mudança de direção no movimento, e *breakdowns*, responsáveis por determinar a mudança de ritmo no movimento. Entre estes estarão os desenhos intermediários (*inbetweens*) (Figura 20).

Figura 20 - Inbetween.



Fonte: WILLIAMS, 2001, p. 47.

Antes de desenhar os *inbetweens*, o animador irá planejar o *timing*, ou seja, a distribuição de tempo entre os *key drawings* resultantes da animação, desta forma, quanto mais *inbetweens* entre os *key drawings*, mais lenta a ação, ou quanto menos, mais rápida, sabendo que cada desenho tratará de um *frame*.

Conhecendo todos estes conceitos básicos na construção da animação, Williams (2001) e Câmara (2006) apresentam três diferentes métodos de animar. O primeiro método, chamado animação contínua (*straight ahead*), consiste em não planejar previamente as poses, e sim animar desde o princípio até o final do plano fluidamente e improvisadamente implicando numa naturalidade, entretanto existe o

risco de descaracterizar a figura na medida que a animação estiver sendo desenvolvida.

Um segundo método, animação pose a pose, estuda a ação através dos *thumbnails*. O mais importante é estar atento aos *key drawings* para só então planejar o resto, calcular os *inbetweens* de acordo com o ritmo necessário. Este método irá proporcionar controle em toda a cena, todavia haverá perda na naturalidade do movimento. Já o segundo método garantirá o resultado mais aprazível, pois consiste na combinação dos dois anteriores. Na animação combinada se planeja a animação com os *thumbnails* criando as poses necessárias para serem estudadas, feito isso se trabalha em animação contínua com esboços, assim definindo e ajustando as posições chave.

Por fim, a finalização da animação abrange, através do processo de White (1988), o *line test* ou *pencil test* (teste à lápis), o *cleanup* e finalmente a pintura e traçado. Respectivamente, a animação é colocada à prova para estudo, será então limpa da profusão de traços vigorosamente esboçados e finalmente finalizados em termos de traço e coloração.

2.1.5.5.8.1. Outras técnicas para animação 2D

Existem basicamente outros dois tipos de técnicas para animação bidimensional:

- *Limited animation* (Animação limitada):

Tem-se através desta técnica uma economia significativa de tempo e recursos de produção. Segundo Nesteriuk (2011), “truques”, como pequenos movimentos de câmera ou de cenário, são utilizados para a associação ou sensação de movimento a imagens estáticas. O personagem pode andar com poucos frames e de forma cíclica, movimentando apenas as pernas sem dobrar os joelhos ou sem mexer o resto do corpo. Desta forma, os personagens das animações limitadas costumam estar divididos em diferentes camadas (*layers*), facilitando a sua animação. Uma sequência de um personagem é reaproveitada em inúmeras situações, modificando-se apenas partes deste personagem, como sua cabeça, suas roupas ou seus acessórios.

Outra característica observada por Nesteriuk (2011) nas animações limitadas é a simplificação do desenho (traço) e da pintura de personagens, cenários e objetos de cena. Da mesma forma, a ausência de sombras e eventuais rastros nos movimentos tornam o traço mais fácil e

rápido. A pintura, por sua vez, apresenta uma estrutura mais “chapada”, com reduzidas variações em sua paleta de cores e em seu degrade. A retificação de formas orgânicas e o uso de pinturas “chapadas” não chegaram a provocar grandes incômodos ao público, visto que este novo estilo de animação está mais próximo de uma estética contemporânea, presente nas artes e no *design*.

- *Cutout animation* (Animação de recortes):

Esta técnica constitui uma das primeiras e mais eficientes tentativas de automatizar a animação. Por este processo é possível animar mais rapidamente por meio de recortes, sem necessidade de desenhar 24 *frames* por segundo de filme, aponta Barbosa Junior (2005). Todavia, baseado em Laybourne (1998), ao trocar uma técnica mais complexa por uma mais simples algo será perdido, o movimento dos personagens fica restrito, assim os princípios da animação de Disney não são em sua totalidade possíveis, porém os benefícios se sobressaem às desvantagens. *Cutout animation* é mais acessível aos artistas individuais, além de fornecer um rico universo de possibilidades criativas.

2.1.5.5.9. Finalização

Esta etapa depende de selecionar todo o material de um mesmo plano, ou seja, juntar a animação finalizada com o cenário e, se necessário, aplicar efeitos posteriores. A posterior montagem final, como explica Câmara (2006), discorre em realizar a sincronia de diálogos, música, efeitos visuais e sonoros e por fim transferir o conteúdo audiovisual para um formato adequado à exibição e distribuição do filme.

2.2. PROPOSTA DE UMA SÉRIE DE DESENHOS ANIMADOS DE GÊNERO ADULTO (PESQUISA)

A tela em branco já foi, segundo Nesteriuk (2011), a grande preocupação de infundáveis autores, criadores, cientistas, artistas e objeto de estudo de inúmeros pesquisadores nas mais diversas áreas:

Não é e nem poderia ser nosso objetivo aqui esgotar essa questão, mas, afinal de contas, de onde vêm as boas ideias? (...) Apesar de não termos uma resposta única, simples e absoluta a esta questão, podemos seguramente afirmar que elas nunca “vêm do nada”. Ainda que as referências não sejam apontadas ou não sejam conscientemente reconhecidas, ninguém cria qualquer

coisa sem referências, tenham elas os nomes e as formas que forem (NESTERIUK, 2011, p. 155.).

Este tópico dá início à etapa de pesquisa apresentada por Mozota (2011) onde, entendido todo o conceito de animação desde o princípio, concluída a investigação histórica e técnica apresentadas nos tópicos anteriores, é possível idealizar e dar início ao processo de desenvolvimento de uma série animada.

2.2.1. Séries animadas de referência de pesquisa

O crescimento da animação para o público adulto possui a TV a cabo como ponto de refúgio, tal como concluímos através de Mittel (2004). Consideradas expressões artísticas, essas séries abordam temáticas, linguagem e técnicas que muitas vezes fogem ao padrão perpetuado por diversas produtoras mais voltadas para o público infantil como explicado no início deste trabalho. Por isso, como explica Nesteriuk (2011), a busca por referências para nortear o projeto é válida, pois não existe ideia sem referência. Foram então selecionadas oito séries animadas da televisão por assinatura, com aspectos estilísticos distintos entre si, visando compreender, neste primeiro momento, a infinidade de possibilidades nelas abordadas:

Vale ressaltar alguns dos gêneros sobre quais serão citados na investigação seguinte: *Splatter* e *slapstick*. Respectivamente, segundo Pryor (2004), o primeiro se define não por querer causar medo no espectador, mas sim torturar a audiência a partir de cenas *gore*, ou seja, com sangue, tecido vivo e violência. *Slapstick* é definido tal como a ideia básica de humor violento ou agressivo, todavia muitas vezes agradável para todas as idades, por exemplo, pancadas, cortes de membros ou explosões.

MTV, Comedy Central e VH1 (Viacom):

- *South Park*: Com uma duração de aproximadamente 22 minutos. Criado por Trey Parker e Matt Stone. Possui um narrativo padrão com aspecto de *sitcom*, foca em quatro crianças e suas aventuras na cidade ficcional que titula a série. *South Park* é “recheado” de sátiras, temas atuais, humor negro e situações surreais.
- *Happy Tree Friends*: Possui uma duração que pode variar entre 1 a 7 minutos. Foi criado e desenvolvido por Aubrey

Ankrum, Rhode Montijo, Kenn Navarro e Warren Graff. *Happy Tree Friends* tem base na combinação entre animais com aspectos “meigos” e violência extrema. O desenrolar de cada episódio é repleto de sangue, dor e morte dos personagens que mais lembram uma estética infantil. Caracteriza-se pelo gênero *splatter* e de humor negro.

Adult Swim (Turner Broadcasting System):

- *Metalocalypse*: A duração deste desenho animado varia entre 11 a 22 minutos. Foi desenvolvido por Brendon Small e Tommy Blacha. A narrativa gira em torno dos integrantes de uma banda de *death metal* muito popular no universo da série que causam desastre por onde passam. Os episódios são repletos de violência e caracterizam-se pelos gêneros de humor negro, *splatter*, sátiras e situações surreais.
- *Aqua Teen Hunger Force*: Com uma duração de aproximadamente 11 minutos. Desenvolvido por Dave Willis e Matt Maiellaro. É um show que tem como personagens principais três produtos de *fast food* personificados que moram juntos. Os episódios têm um desenrolar que se caracteriza por aventuras surreais, dão à série uma definição de humor negro, sátira e *slapstick*.
- *Superjail!*: Possui duração de aproximadamente 11 minutos. Foi criado por Christy Karacas, Stephen Warbrick e Ben Gruber. Trata-se de uma série animada que gira em torno dos acontecimentos em uma prisão. Tem como características seus recursos psicodélicos, *slapstick* com violência extrema de gênero *splatter* e um enredo surreal.
- *Mr. Pickles*: Cada episódio possui aproximadamente 11 minutos. Criado por Will Carsola e Dave Stewart. A série se desenrola a partir de uma família com um filho de seis anos e seu cachorro secretamente mau, responsável por diversas mortes e mutilações em aventuras que surgem no decorrer dos episódios. Possui fortes características de uma comédia de humor negro, *splatter* e surreal.

Cartoon Network (Turner Broadcasting System):

- *Adventure Time*: Com uma duração de aproximadamente 11 minutos. Criado por Pendleton Ward, conta as aventuras de um

garoto humano e seu amigo e irmão adotivo, um cachorro com poderes mágicos. Este desenho animado tem como principal alvo as crianças. Como característica possui situações surreais, aventuras e um humor viável para todos os públicos.

TV Asahi (TV Asahi Corporation):

- *Crayon Shin-chan*: Os episódios de *Crayon Shin-chan* duram, em média, 22 minutos. Baseado no *mangá* de Yoshito Usui, narra a vida de um garoto de cinco anos com linguagem adulta. Seu comportamento mais comum se resume em atormentar as pessoas a sua volta. As características principais deste desenho animado são humor negro e *slapstick*.

Destaco aqui, conquanto a listagem das séries animadas seja bastante completa no item referência, não cabe a ela limitar e sim inaugurar a etapa de pesquisa sugerida por Mozota (2011) como alvos de estudo e análise comparativa por conta das diferenças estilísticas abordadas em cada uma delas. Desta forma outras séries ou mesmo curtas e longas-metragens serviram de referência a caráter primário no projeto.

2.2.1.1. Estudo de diversidades estéticas

Além dos gêneros, assuntos e enredos, as divergências das características estéticas foram um dos principais fundamentos cujos motivaram a escolha, dentre tantas outras, das séries animadas citadas anteriormente a fim de principiar uma análise e pesquisa incluindo elementos diversos tais quais espessura, cor e tonalidade dos traços ou até ausência dos mesmos, estilo de pintura e formato dos cenários e personagens, técnicas de animação entre outras variedades e peculiaridades.

O único desenho animado listado desenvolvido sob o aspecto de uma *cutout animation* é *South Park*, focado sobretudo na narrativa e diálogo, enquanto que *Superjail!*, *Crayon Shin-chan* e *Adventure Time*, por tratarem de animação total, possuem mais movimento e fluidez, desta forma, mais linguagem corporal dos personagens garantindo outro tipo de humor focado na animação propriamente dita. Os restantes são baseados em animação limitada, apesar de *Aqua Teen Hunger* se enquadrar quase por completo numa *cutout animation*, também enfatizando o diálogo dos personagens. Nesteriuk (2011) se refere à animação limitada também como “animação econômica”, notavelmente a técnica mais utilizada nos seriados animados adultos se tomados como exemplo *Beavis and Butt-*

Head, The Simpsons, Rick and Morty, Brickleberry, BoJack Horseman, Family Guy, entre outros.

A investigação dos conceitos no que se referem aos *designs* dos personagens e aos cenários garante conclusões únicas para cada um destes desenhos animados. *Aqua Teen Hunger Force* possui uma estética inusitada, os objetos e cenários são compostos por uma combinação de ilustrações e ao mesmo tempo montagens fotográficas, além disso esta animação não conta com uma padronização para os personagens, tendo em vista que alguns deles detêm diferentes traços, formatos e estilos, dão a impressão de não fazerem parte do mesmo universo. Enquanto alguns conferem uma identidade *cartoonesca*, outros, sobretudo os personagens humanoides têm, no geral, uma estética mais próxima do realismo e proporções reais humanas.

Metalocalypse possui cenários geralmente sombrios, de tons escuros e de proporções bastante realistas, tanto quanto os personagens. Por outro lado, *Mr. Pickles* e *Superjail!*. *South Park, Happy Tree Friends, Adventure Time* e *Crayon Shin-chan* possuem, por seu turno, um grau de deformidade e discrepância com proporções do mundo real fortemente elevadas, ou seja, animações mais *cartoonescas*.

Crayon Shin-chan faz parte do gênero de desenhos animados japoneses nomeados como *animes*. Possui cenários bem elaborados e realistas, enquanto que os *designs* dos personagens são disformes e desconformes as proporções da realidade, possuem um grau elevado de abstração e se encaixam, tomado como referência Brenner (2007), na classificação japonesa conhecida como *chibi*, ou em inglês *super deformed*.

Personagens antropomorfos, presentes nas séries *Happy Tree Friends* e *Adventure Time*, facilitados pelo *design cartoonesco*, presentes desde os primórdios na história da animação, tal como concluído anteriormente neste trabalho, usufruem, em ambos, também de um universo colorido, entretanto com divergências ostensíveis. *Happy Tree Friends* ostenta cenários simples e geométricos, de cores geralmente com alta intensidade, chapadas e com poucos detalhes os quais recordam o antigo estilo da UPA, e não possui linhas de contorno contrastando com os personagens de traços grossos. *Adventure Time*, por outro lado, dispõe cenários bem elaborados, ricos em detalhes contrastando com os personagens de formatos simples.

Em suma, todas as séries animadas aqui discutidas possuem, como padrão personagens preenchidos com cores chapadas, salvo algumas cenas onde sombra e luz nos personagens acarretam em algum tipo de humor cujo artista necessita transmitir. Por fim, características como traços são outro diferencial relevante. *South Park* é isento de grandes detalhes, tanto no cenário quanto nos personagens e conta com ausência de linhas de contorno. É bastante comum o uso de linhas pretas finas para o traçado dos personagens nas animações, todavia *Happy Tree Friends* desfruta de linhas grossas coloridas com o mesmo matiz do preenchimento dos personagens em tons diferentes, geralmente mais escuros.

2.2.2. Ideia

Não existe sentido em afirmar que algum modelo de estória é de sucesso infalível comercialmente. Pois, como afirma McKee:

Uma regra diz “você tem de fazer isso dessa maneira”. Um princípio diz “isso funciona... e vem funcionando desde o início dos tempos”. A diferença é crucial. Seu trabalho não precisa ser modelado em uma peça “benfeita”; preferivelmente, ela deve ser bem-feita dentro dos princípios que moldam nossa arte. Ansiosos, autores inexperientes obedecem a regras. Escritores rebeldes, não educados, quebram as regras. Artistas tornam-se peritos na forma. (McKEE, 2012, p. 17.).

Segundo McKee (2012) o contar de uma estória é a demonstração criativa da verdade, é a prova viva de uma ideia transformada em ação. Toda a estrutura de eventos da sua estória é o meio pelo qual você expressa e então prova sua ideia.

A ideia do projeto se fez com, antes de tudo, um personagem nascido de diversas referências, tais como a estética meiga e colorida de *Happy Tree Friends*, *My Little Pony: Friendship Is Magic* e *Adventure Time* e conteúdo recheado de violência com aventuras surreais de *Superjail!*, *King Star King* e *Mr. Pickles*. O personagem nada mais foi do que a escolha primordial cuja norteou a construção de todo um universo em torno dele. Temas como paganismo, niilismo, regimes injustos e totalitários, tolerância, drogas, estilos de vida alternativos e temas recorrentes na atualidade também serviram como inspiração ideológica na elaboração da ideia, tendo em mente que se tratam de assuntos requerentes de maturidade e restringem o público-alvo.

O nome Baphomet tem sido associado com a ilustração concebida por Eliphas Levi em sua publicação *Dogme et Rituel de la Haute Magie* nos dois volumes: *Dogme* (1854) e *Rituel* (1856). McIntosh (1972) explica que *Sabbatic Goat*, a ilustração de Levi, é mal interpretada e usa como exemplo a carta *Le Diable* do deque de Tarô desenhado por Oswald Wirth publicado em 1889: A imagem nada mais é do que uma caricatura grotesca do *Sabbatic Goat*, entretanto representada como demônio (Figura 21).

Figura 21 – *Le Diable*.

The Devil



Fonte: WIRTH, 1990, p. 121.

A má compreensão da figura de Baphomet representando a doutrina das polaridades levou grande parte das pessoas a confundi-la tal qual um símbolo satânico. Stanislas de Guaita considerava Levi um grande gênio, no seu livro publicado em 1897 ilustrou um pentagrama

com a cabeça de Baphomet (Figura 22). Mais tarde, em 1969, esta figura foi adaptada para a Igreja de *Satan* e nomeada *Sigil of Baphomet*.

Figura 22 - *Sigil of Baphomet*.



Fonte: GUAITA, 2012, p. 392.

Foi tirando proveito destes fatos que o personagem principal da série proposta neste trabalho tornou-se viável. A fim de chocar o público, surge a ideia de tornar Baphomet um personagem. Prefigurando a proposta interessante e ainda tendo em mente que a série em questão é de conteúdo adulto, a busca por artifícios que poderiam vir a auxiliar na construção de um argumento mais cativante evoluiu. A figura macabra de Baphomet deve ser convertida em uma “criaturinha” esteticamente “meiga” e “fofa”, assim como todo o resto do elenco que desempenharia cenas violentas e diálogos grosseiros sob o mesmo aspecto, seguindo o mesmo princípio de *Happy Tree Friends*. Todo o universo da animação

segue a proposta do que à primeira vista engana ser extremamente infantil e desperta uma impressão amigável, entretanto trata de um desenrolar de tema adulto. Deste modo iniciam os primeiros esboços livres para serem desenvolvidas no decorrer do trabalho através de pesquisa para referências estéticas diretas e das etapas posteriores (Figura 23).

Figura 23 – Primeira proposta para o protagonista da série animada antes da execução das etapas posteriores.



Fonte: Elaborado pelo autor.

2.2.3. Apresentação

Nesteriuk (2011) explica que na apresentação do projeto o autor possui um espaço maior para introduzir aspectos cujos julgar necessários para a melhor compreensão do mesmo além dos demais apresentados anteriormente. Em suma é na apresentação que está contido todo o processo inicial da criação de uma série de desenhos animados.

2.2.3.1. Público-alvo e relevância do projeto

Este projeto evidencia, desde seu princípio, o público-alvo adulto e a relevância do projeto está descrita por completo através do tópico “1.3. JUSTIFICATIVA”. Entretanto, ainda mais especificamente, o público-alvo está mais restrito, por conta dos temas aos quais a animação trata, para, sobretudo, pessoas tolerantes naquilo que diz respeito a diferentes culturas. O personagem principal da série animada proposta é uma figura primordialmente vinculada, como já visto, ao satanismo, o que pode vir a causar, para muitos, desconforto e intolerância, sabendo que, com base em Voltaire (2000), a tolerância é a atitude de uma pessoa ou grupo social diante daquilo que é diferente de seus valores morais ou de suas normas.

Crê, ou te abomino! Crê, ou te farei todo o mal que puder! Monstro, não tens minha religião, logo não tens religião alguma! Cumpre que sejas odiado por teus vizinhos, tua cidade, tua província (VOLTAIRE, 2000, p.33.).

A despeito dos religiosos, embora ateísmo, agnosticismo ou os “sem religião” nada tenham a ver com tolerância, todavia, podem ser um público em destaque e potencial para este projeto. Nos estados Unidos o crescimento desta última categoria é recente e acelerado. O número dos “sem religião” teve um crescimento de 15% da população em 2007, para 20% em 2012, segundo pesquisa do *Pew Research Center*, explica Lores (2014). Se consideradas somente as faixas de idade de 18 a 30 anos este número sobe para 32%, enquanto que no Brasil 8% da população diz não ter religião, dos que possuem de 15 a 29 anos o número sobe para 10%. Apesar da porcentagem de 8%, o Brasil é apresentado como sendo um dos dez países com maior número de sem religião (Figura 24).

Figura 24 - 10 países com maior número de “sem religião”.

10 Countries with the Largest Number of Unaffiliated

	ESTIMATED 2010 UNAFFILIATED POPULATION	PERCENTAGE OF POPULATION THAT IS UNAFFILIATED	PERCENTAGE OF WORLD UNAFFILIATED POPULATION
China	700,680,000	52.2 %	62.2 %
Japan	72,120,000	57.0	6.4
United States	50,980,000	16.4	4.5
Vietnam	26,040,000	29.6	2.3
Russia	23,180,000	16.2	2.1
South Korea	22,350,000	46.4	2.0
Germany	20,350,000	24.7	1.8
France	17,580,000	28.0	1.6
North Korea	17,350,000	71.3	1.5
Brazil	15,410,000	7.9	1.4
Subtotal for the 10 Countries	966,040,000	39.9	85.8
Subtotal for Rest of World	180,460,000	3.6	14.2
World Total	1,126,500,000	16.3	100.0

Population estimates are rounded to the ten thousands. Percentages are calculated from unrounded numbers. Figures may not add exactly due to rounding.
Pew Research Center's Forum on Religion & Public Life • Global Religious Landscape, December 2012

Fonte: The Global Religious Landscape: Religiously Unaffiliated. Pew Research Center, 18 de dezembro de 2012. Acessado no dia 05 de junho de 2015 no site oficial da Pew Research Center. <http://www.pewforum.org/2012/12/18/global-religious-landscape-unaffiliated/>

Neste cenário, Lores (2014), observa figuras como o ator, Brad Pitt, ou o criador do *Facebook*, Mark Zuckerber, tratando de assuntos ateístas em público. Ainda ressalta a promoção de conferências anuais para não crentes, as chamadas *Skepticons* e “paradas do orgulho ateu”, organizadas em redes sociais.

P.Z. Myers, cientista e professor de biologia da Universidade de Minnesota é autor do *best-seller The Happy Atheist*, ativista antirreligioso e feminista afirma: “O que vemos é uma reação de anos em que forças religiosas se colocaram do lado errado da história, apoiando guerras, atitudes machistas, homofobia e doutrinas cada vez mais associadas à crença. No quesito ‘relações públicas’, foi um desastre para a religião” (LORES, 2014).

De acordo com a *Pew Research Center (The Global Religious Landscape: Religiously Unaffiliated, 2012)*, uma pesquisa realizada em 2012 indica que 18,2% da população europeia é formada por não religiosos (incluindo ateístas e agnósticos). A mesma pesquisa aponta ainda dois países europeus onde a maioria da população se encaixa nesta característica, sendo eles a República Tcheca (75%) e a Estônia (60%).

Partindo da análise da tolerância e religiosidade para o evidente público-alvo deste projeto, falar sobre a idade adulta pode parecer aparentemente banal, afirma Boutinet (2000), a vida adulta é aparentemente a idade sem problemas, uma vez definida como idade de referência. Apesar disso, esta sofreu diversas mudanças tornando inegável a importância de considerá-la enquanto objeto teórico e de investigação.

Um indivíduo, devido aumento da esperança de vida, tem a fase adulta compreendida de trinta e cinco a quarenta anos totais na sua vida. Segundo Boutinet (2000), atualmente, no sentido de autonomia; liberdade; incerteza; risco e individualização, a vida adulta é uma unidade de inacabamento para alguns que coexistem ao lado dos adultos tradicionais. Desta forma a pertinência de conhecer os atuais adultos como público-alvo se faz necessário, tendo em vista que aquilo o qual já foi referência a outras idades aparece agora desestabilizada.

Boutinet (2000) lista três modelos que são base da definição do conceito de adulto: O modelo tradicional do adulto padrão e outros dois modelos emergentes que, nos últimos quarenta anos, têm caracterizado as duas direções para onde se encaminha o adulto inacabado. São estes: O adulto em perspectiva, do perene desenvolvimento vocacional e o adulto como problema, do caos vocacional.

Usualmente, a idade compreendida dentro o intervalo dos 25 aos 65 anos remete a um adulto padrão. O adulto padrão é definido tal qual um indivíduo equilibrado, estável, que caminha, vocacionalmente para uma maturidade cuja entende como definitiva, instalado e,

consequentemente, rotineiro. Boutinet (2000) explica que a substituição do adulto padrão pelo adulto inacabado, sujeito em contínuo processo de construção e desenvolvimento, teve seu início a partir das mudanças socioeconômicas advindas da sociedade industrial em expansão; o desenvolvimento e impacto de novos dispositivos técnicos e das novas tecnologias da informação; o incremento da sociedade de consumo e a evidência do fenômeno da individualização.

Furedi (2004) observa que a sociedade já aceitou a ideia de que as pessoas só se tornam adultas quando estão no final da casa dos 30 anos, como consequência, a adolescência foi estendida para a casa dos 20 anos. “Adultescente” é um termo usado para descrever essas pessoas na faixa dos 20 aos 35 anos que se negam a assentar e a assumir compromissos na vida, uma pessoa que preferiria chegar à meia-idade ainda fazendo farra. Além destes, existem aqueles, na faixa dos 35 a 45 anos, cujos se veem como estando na vanguarda da cultura jovem. Elas passam por uma fase conhecida como *middlescence*, um estado de espírito que resiste ferozmente a tudo o que costuma acompanhar a chegada da meia-idade.

Sobre os adultescentes, Machado (1998), já indica uma preocupação do mercado o qual trabalha com o dado de que grande parte de seus consumidores se encontra não entre os adolescentes, mas sim entre adultos que se encaixam na definição. Com este fenômeno cada vez mais frequente Tufi Duek, proprietário da Forum e Triton, marcas de roupas para jovens, surpreendeu-se com uma pesquisa que encomendou em 1998: 42% do público masculino e 40% do feminino estiveram acima de 30 anos. No mesmo segmento, o estilista Alexandre Herchcovitch afirma: “O boom do tênis era coisa do mundo adolescente que agora chega ao adulto. Do mesmo jeito, em minhas coleções misturo alfaiataria clássica com moda de rua.” Para ele, o jovem tem poder econômico para adquirir apenas camisetas: “Os maiores compradores têm entre 30 e 45 anos, ou mais. É gente que quer uma aparência informada: profissionais liberais, artistas etc. Há muito que o meu público não é apenas o dos *clubbers* e jovens”.

Além destes, Furedi (2004) afirma, a fim de descrever outro tipo de segmento do mercado, os adultos infantilizados, publicitários e fabricantes de brinquedos cunharam o termo *kidult*. Como exemplo, o sucesso dos livros de J.K. Rowling sobre Harry Potter entre o público adulto, fez com que a editora Bloomsbury, que publica os livros de Rowling, lançar uma edição dos livros ostentando capas “adultas”. A Playmate Toys ao perceber consumidores potenciais de seus bonecos

Simpsons, como não são apenas as crianças, mas também adultos na faixa dos 18 aos 35 anos, dirige suas promoções a este público.

Furedi (2004) ainda reafirma citando produções animadas as quais fazem sucesso com um público embarçosamente adulto. Telespectadores de 18 a 34 anos de idade são populares na audiência da rede *Cartoon Network*, assim como o sucesso entre adultos nas produções de Hollywood em 2001, *Shrek* e *Monstros S.A.* ou *Toy Story* e *A Fuga das Galinhas* antes delas. Nesteriuk (2011) também mostra o início da produção de animações designadas *kidults*, com apelo intergeracional, capazes de atingir igualmente crianças e adultos, desde *Huckleberry Hound Show* de 1958, até *Kick Buttowski: Suburban Daredevil* de 2010.

Sob todos os aspectos já discutidos, vale também salientar o possível público compreendido como adolescente. Sob este aspecto Nesteriuk (2011) apresenta o quarto momento do ciclo de vida humano, a adolescência cujo representa o momento de transição entre infância e vida adulta. Laurence Steinberg, professor e pesquisador norte-americano, classifica a adolescência em três fases, sobre quais as duas últimas são relevantes para o projeto: a adolescência inicial (onze a quatorze anos), adolescência média (quinze a dezessete anos) e adolescência final (dezoito a vinte e um anos, apesar da maioridade brasileira e em muitos outros países ser 18 anos). Esta fase pode se consolidar como um público em potencial, pois é nela que o pensamento abstrato atinge um nível que possibilita o entendimento de estruturas mais complexas e o estabelecimento de opiniões próprias em relação a temas diversos da natureza humana e do mundo contemporâneo, como política, filosofia e relações sociais, por exemplo. Além disso, o adolescente passa a refletir sobre seu próprio pensamento, permitindo assim o estabelecimento de certa autocrítica e da introspecção.

2.2.3.2. Conceito geral

Os aspectos centrais do conceito geral da proposta estão, antes de tudo, como já apresentados anteriormente, no *story line*: “Eventos e aventuras absurdas protagonizadas por Baphomet e Seus Amigos”. Por outro lado, o parágrafo cujo apresenta o projeto priorizando tema, enredo central e tom, caracteriza de fato o conceito geral:

No colorido e fantástico planeta Terra, mitos misturam-se com a realidade. Baphomet, ou carinhosamente, Bafo, é um dos filhos de Lúcifer, o anjo caído, primeiro dos demônios e soberano no inferno.

Entretendo, sequestrado e em seguida perdido, Baphomet tornou-se órfão conhecendo seus amigos Varg, uma garota lobisomem, Vili, um garoto esquizofrênico e acanhado e Buri, marrento e sem caráter. O universo paralelo acomoda eventos surreais os quais motivam enredos que vão desde a ilha onde vivem os protagonistas, até ambientes completamente extraordinários.

2.2.3.3. Universo narrativo

Os enredos da proposta animação se passam num universo paralelo, onde passado, presente e futuro coexistem e confundem-se junto de mitologia e surrealismo num planeta colorido. Maior parte da Terra, neste contexto, sobrevive sob completo caos, além de possuir uma configuração geográfica mutável e ocasionalmente diferente da que conhecemos. Estes aspectos permitem manipular livremente, tendo em mente o sobrenatural e extraordinário com realidade e convertê-la numa inusitada narrativa abrangendo desde cultura popular até fatos históricos propositalmente distorcidos à realidade de um novo universo.

Os protagonistas de todo o enredo são quatro amigos residentes no universo alternativo da cidade Florianópolis. Varg e Baphomet domicíliam sob a mesma casa numa parte tranquila da cidade e têm como vizinhos outros dois personagens, Buri e Vili.

2.2.3.3.1. Mundo da estória

McKEE (2012) propõe que, a fim de conhecer o próprio mundo ficcional e inspirar a variedade de escolhas criativas, o autor da estória deverá conta-la de forma original, livre de clichês e preencher essas molduras com alto grau de detalhe. Cada trabalho inspira uma lista de perguntas unicamente sua, ou questões mais gerais, dirigidas pela sede do escritor em conhecer o ambiente do seu mundo que compreende período, duração, localização e nível de conflito:

- Do que os protagonistas sobrevivem?

Trata-se não apenas em que ou como trabalham os protagonistas. Para adentrar um personagem, devemos questionar todos os aspectos das vinte e quatro horas de seu dia. Todos personagens possuem inicialmente empregos comuns, Baphomet é segurança no mesmo rock bar onde Varg é *bartender*. Buri é atendente em um restaurante de frangos fritos de uma rede de *fastfood*, enquanto que Vili está sempre atrás de *freelances*, maior parte das vezes como faxineiro. Todavia os protagonistas estão

descontentes com seus respectivos empregos, o que pode leva-los a procurar dinheiro mais rápido e fácil.

- Qual a política deste mundo?

A política diz respeito não necessariamente aos termos de anarquismo, democracia, comunismo, absolutismo, mas ao verdadeiro sentido da palavra: poder. O mundo fantástico onde habitam os quatro personagens é altamente conturbado e caótico, muitas vezes tomado como caricatura do mundo real, com violência, intolerância, luta entre classes e repleto de fanatismo e grupos rebeldes de todos os tipos defendendo ideologias insanas.

- Quais os rituais deste mundo?

Nada neste mundo pode ser considerado incomum, todo tipo de atitudes e condutas bizarras são corriqueiras e não é diferente com os protagonistas excêntricos. Apesar de se tratar de um mundo visivelmente sobrenatural, os protagonistas o veem com olhar extremamente cético e niilista, desvalorizando desta forma qualquer tipo de crenças de qualquer aspecto no sentido existencial.

- Quais os valores deste mundo?

Neste mundo ficcional a morte é assunto extremamente banalizado. Em suma o mundo é um caos, vive em guerra sob fachada das diferentes ideologias, apesar disso é ao mesmo tempo comum, sob apoio da infinidade de possibilidades, locais calmos e seguros, tal qual onde residem os personagens.

A pesar da divergência da personalidade dos personagens, todos eles se vêm antipáticos à inimigos fascistas e conservadores cujos vêm se alastrando cada vez mais nas imediações e causando desconforto para os personagens. Entretanto é importante salientar que os protagonistas não são nada éticos, politicamente corretos e tampouco benfeitores.

- Qual o gênero ou combinação de gêneros?

Cada roteiro neste projeto terá como principal forma de enredo, antes de tudo, o surrealismo, combinado dos gêneros *splatter*, *slapstick*, psicodélico, humor negro e por ventura episódios definidos como *sitcom*, aventura, entre outros secundários para cada episódio.

- Quais as biografias dos personagens?

Baphomet nasceu no inferno, quando foi raptado por Deus, por seu turno, negligente, deixou o protagonista bebê se jogar de um abismo do plano celeste para o plano terrestre. Encontrado na floresta por uma família comum, cuja não entendia exatamente que tipo de criatura era aquela, teve o personagem resgatado e criado como animal de estimação. Dias depois a família gozou de um fim trágico, fora massacrada por um bando de lobisomens do qual fazia parte a família de Varg os quais resgataram Baphomet e criaram-no como filho e irmão adotivo da outra protagonista.

Varg e seu novo irmão tornaram-se, por fim, órfãos quando fazendeiros locais caçaram e, com a ajuda de dois arcanjos rondando o local em busca do próprio Baphomet, massacraram, desta vez, toda a alcateia, deixando, por descuido, escapar as duas crianças. Foi desta forma que Varg e Baphomet findaram no orfanato *Kool Kids* onde foram criados e conheceram os outros dois protagonistas, os órfãos Buri e Vili.

- Qual a Estória Progressa?

A estória progressa se refere a um grupo de eventos significantes na história da vida ou biografia dos personagens cujos serão usados para construir a progressão da estória. A estória progressa desta ficção tem seu modelo inicial embasado em mitos bíblicos, na obra *Paradise Lost*, poema épico do século XVII de Jhon Milton e na série de quadrinhos, *Spawn*, criada por Todd McFarlane.

Lúcifer, ao lado de seus companheiros revolucionários, após a derrota na guerra celestial contando com um terço das forças bélicas do paraíso numa revolta contra Deus, sucumbiu do plano superior. Lúcifer passou a reinar soberano no inferno, onde criou diversos filhos, nascendo entre eles Baphomet.

Deus é um ditador mesquinho, egoísta, guloso e invejoso, inspirado nos personagens, conde *Lemongrab*, de *Adventure Time* e *God Star God*, da série *King Star King*, respectivamente um tirano cruel que possui temperamento azedo e explosivo, gosta de ver seus súditos sofrerem e puni-los e um soberano com aspecto estúpido cujo exilou o protagonista do reino celestial onde vivia (Figura 25). Deus, carregado de inveja, disfarçado de demônio adentrou no reino de Lúcifer e invadiu o palácio de Pandemonium (Figura 26) onde residia seu inimigo. Nesta operação Deus conseguiu escapar e sequestrar Baphomet ainda bebê, Lúcifer por sua vez não notou a falta do filho.

Figura 25 – Lemongrab e God Star God, respectivamente.



Fonte: Recortes dos frames de *Adventure Time, Too Old*, transmitida no Cartoon

Network em 12 de agosto de 2012 e *King Star King*, KSK!!!, transmitida no *Adult Swim* em 03 de novembro de 2013.

Figura 26 – Pandemonium por John Martin, 1831.



Fonte: Coleção de *Art Gallery of New South Wales*.

De forma negligente, Deus, sem experiência em tomar conta de criatura alguma, largou Baphomet afora resultando que, por acidente, acabou por cair num abismo celeste até o plano terrestre. Sem conhecimento deste fato, Deus achou que se tratava de alguma conspiração no paraíso, alguém roubara o pequeno e agora estava rodeado de inimigos, ordenou que alguns dos seus anjos encontrassem o protagonista, entretanto não obtiveram sucesso.

O meteoro caindo no horizonte, cujo na verdade era o pequeno demônio, chamou atenção de uma família que foi até o local verificar. Ao encontrar a criatura a tomaram como animal de estimação, todavia pouco se sucedeu, a família, cuja vivia numa cabana em meio à floresta foi atacada por lobisomens assassinos pouco tempo depois, estes pouparam Baphomet. Varg, a outra protagonista, fazia parte da alcateia, seus pais decidiram então criar Bafo como filho e, desta forma, irmão adotivo da personagem.

Meses depois, sem esperanças de encontrar o filho sequestrado de Lúcifer, Deus mandou executar um dos anjos o qual teve a audácia de especular que, por descuido, Deus poderia vir a ter deixado Baphomet cair pelo abismo nas imediações enquanto cuidava de seus afazeres pessoais. Apesar de executar o autor da ideia, considerando os fatos, o soberano celeste enviou dois arcanjos de confiança atrás do demônio perdido: Miguel, um servente hábil e obediente de seu senhor e Rafael um fofoqueiro covarde cujo alcançara a alta patente através de política.

Os arcanjos haviam iniciado sua busca, logo abaixo do abismo bem como as ordens do soberano, após uma longa jornada de procura se depararam com uma confusão. Uma multidão armada encontrara o esconderijo do bando de lobisomens e estava decidida a aniquilar todos eles, Miguel e Rafael, como bons servos de Deus, aderiram à causa e rapidamente abateram todos membros da matilha com exceção dos dois protagonistas os quais fugiram.

A estória possui um incidente incitante quando Lúcifer percebe a falta de algo, dá falta em um de seus filhos. Começa, desta forma, uma busca, tanto por parte das forças infernais, envolvendo criaturas demoníacas e os irmãos infernais do protagonista, quanto das forças celestes e todas patentes angelicais, política e forças celestes, atrás do protagonista, Baphomet.

Contudo, personagens são mais fascinantes ou memoráveis quando tendem a não possuir apenas o objeto de desejo consciente, mas, além disso, um desejo inconsciente. Os quatro amigos têm uma vida comum, levando em conta o mundo caótico, apesar disso anseiam poder. Todo protagonista carece de uma meta consciente, segundo McKee (2011), sem conhecimento da magnitude dos eventos relacionados à Baphomet, os personagens têm como meta um cotidiano tranquilo e vagal. O que os protagonistas realmente querem é antítese do que inconscientemente desejam, ou seja, enquanto vivem vidas comuns e sem sentido o público, perceberá neles a contradição interna onde não aspiram de fato a esta vida à toa, mas sim viver tais quais poderosos vilões.

- Qual o *design* de elenco?

Na essência, o protagonista cria o resto do elenco. Todos os personagens estão na estória simplesmente por causa de sua relação com o protagonista e pela maneira que cada um ajuda a delinear as dimensões da natureza complexa desse protagonista (MCKEE, 2011, p.354.).

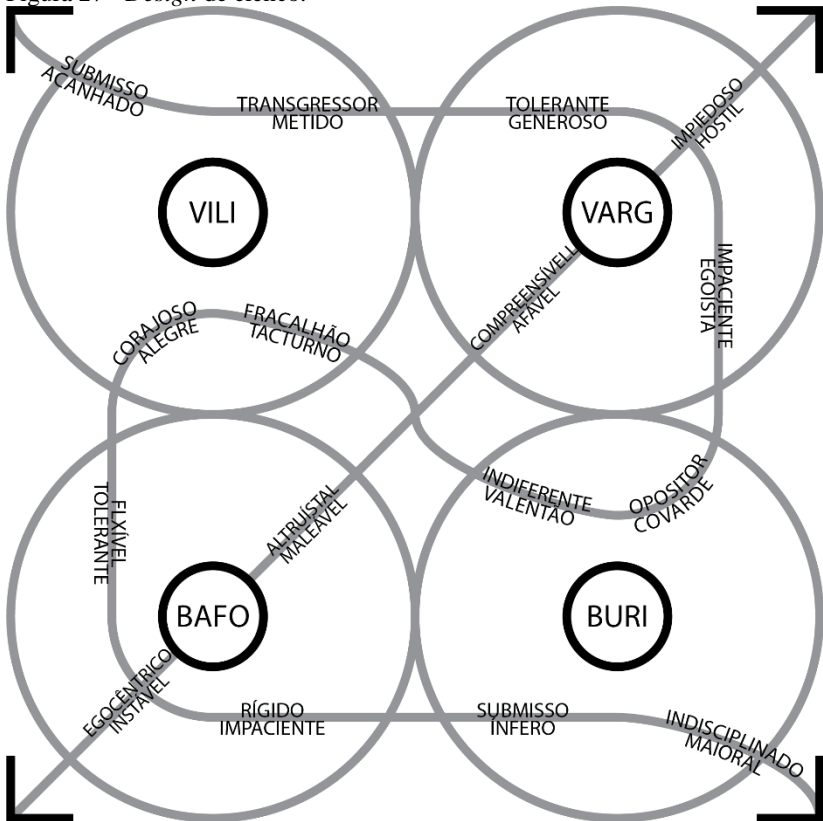
É importante antes de dar os primeiros passos no *design* de elenco entender o conceito de dimensão do personagem. McKee (2011) afirma que simplesmente decorar com habilidades um personagem não atrai empatia do público, de forma contrária, excentricidades podem fechá-lo e manter o espectador à distância, o que irá de fato fascinar são as dimensões do personagem, ou seja, as contradições.

Considerando os protagonistas da estória em desenvolvimento neste projeto sendo cada um deles quadridimensionais, o que significa que possuem quatro contradições:

Enquanto que Baphomet pode ser instável e egocêntrico para com os coadjuvantes ele poderá também, na presença de Varg, corresponder a um personagem altruísta e maleável. Da mesma forma, enquanto que Vili desperta em Baphomet tolerância e flexibilidade, em Buri despertará rigidez e impaciência. Os outros protagonistas seguem o mesmo princípio de quadridimensionalidade, são desta forma contraditórios entre si e entre os coadjuvantes que os cercam (Figura 27).

Sobretudo os protagonistas possuem um objeto de desejo em comum, por isso são em suma semelhantes, todos são rebeldes, politicamente incorretos, surreais, insanos e desproporcionais, todavia existem os aspectos principais que definem cada um dos personagens. Baphomet, quando está irritado, expele chama pela cabeça, de forma semelhante à Hades no desenho animado *Hercules* da Disney, possui poderes sobrenaturais, e ainda não os controla de forma efetiva provocando, por ventura, alguns acidentes sem se preocupar tanto com o estrago que pode vir a causar. Buri é antes de tudo sem caráter, é definido, em suma, como egoísta e trapaceiro. Vili é demasiado infantil, um garoto acanhado. Varg, primordialmente a mais violenta, é uma lobisomem de caráter odioso e insolente.

Figura 27 - Design de elenco.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Vale ressaltar algumas peculiaridades de cada um dos personagens principais na proposta de série animada. Os quatro garotos foram criados como irmãos no orfanato *Kool Kids*, entretanto sua unidade é ainda inegável, mas diversificada devidas especificidades aderidas à cada um. Varg, além de todas características já aderidas é uma personagem lésbica e de ideologia feminista afrontosa, cultiva seus pelos corporais e o empoderamento. Possui um gosto muito específico para gêneros musicais, geralmente brutais e pesados, espelhando sua própria personalidade, tais como *death metal*.

Buri, assim como Varg, possui simpatia por gêneros musicais mais pesados, sua banda predileta é *Suicidal Tendencies*, tem como principal *hobby* o *skateboard*, não apenas o esporte, mas todo o estilo de vida e

cultura envolvidos. Vili é esquizofrênico, assim sendo muitas vezes não consegue diferenciar o real da alucinação, além disso Vili possui uma pequena coleção de blusões com capuz mágicos que funcionam como uma simbiote garantindo a ele diferentes superpoderes.

2.2.3.4. Relevância das características inclusivas na série animada

A moral, segundo Habermas (2007), não diz respeito a apenas como os membros de uma comunidade devem se comportar, ela simultaneamente coloca motivos para dirimir consensualmente os respectivos conflitos de ação, desta forma os deveres morais recomendam-se, sociologicamente, como alternativa a outras espécies de solução de conflitos não orientadas pelo acordo mútuo. Tomada em conta a autoconsciência da prática cotidiana das funções morais do autor deste trabalho, segundo a consciência reflexiva daquilo que, com base em Habermas (2007), é bom para nós ou “determinante” para o nosso modo consciente de levar a vida, foram incorporadas no projeto elementos inclusivos.

Ao ver de Gill (2007), vivemos em um mundo estratificado ao longo de linhas de gênero, etnia, classe, idade, deficiência, sexualidade e localização e no qual privilégios, desvantagens e exclusões associados com tais categorias são desigualmente distribuídos. Habermas (2007) conta que uma minoria discriminada só pode obter igualdade e abolição da discriminação por meio de uma inclusão que tenha suficiente sensibilidade para origem cultural das diferenças individuais e culturais específicas.

Os quatro protagonistas da série animada desenvolvidos neste trabalho, foram inicialmente pensados tais quais homens brancos, quando o fato de Baphomet originalmente não possuir gênero nem ao menos pertencer a algum grupo étnico humano trouxe à tona aspectos morais cujos levaram o autor a considerar a problemática e busca por uma gama de protagonistas mais heterogênea.

O indivíduo integrado em uma massa experimenta, sob influência da mesma, uma modificação, às vezes muito profunda, de sua atividade anímica. Sua afetividade intensifica-se extraordinariamente e, em troca, limita-se novamente sua capacidade intelectual. Ambos os processos tendem a igualar os indivíduos com os demais da multidão, objetivo que só pode ser obtido pela supressão das inibições particulares de cada um e a renúncia às

modalidades individuais e pessoais das tendências.
(FREUD, 1973, p. 2575).

Buri é um dos quatro personagens principais de “Baphomet e Seus Amigos”, foram agregadas a ele características fenotípicas que o situam tal qual uma pessoa negra. Durante décadas os negros tiveram sua imagem estereotipada em figuras cômicas, esta representação gráfica do negro tem início, segundo Harris (2003), com o surgimento dos menestréis negros cuja função era entreter a sociedade branca americana no século XIX. A popularização destes menestréis levou artistas brancos a se apresentarem para plateias com rostos pintados de preto, contornando uma área em volta da boca para simular lábios exageradamente grossos (Figura 28).

Figura 28 – *Big Minstrel Jubilee*.

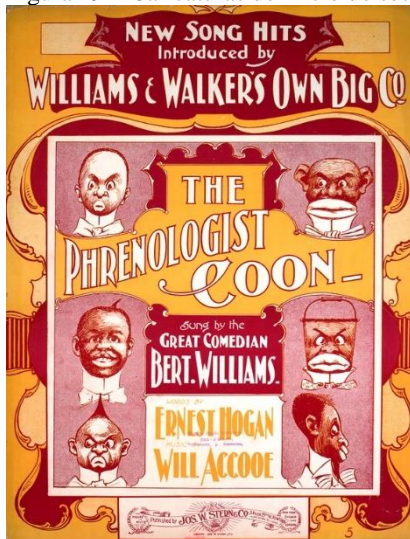


Fonte: HARRIS, 2003, p. 51.

Harris (2003) conta que estes menestréis satirizavam o modo de se vestir, o linguajar incorreto, entre outras características atribuídas ao negro na época, desta forma contribuía com a massificação dos estereótipos e inferiorização do negro em relação ao branco. Ideias e configurações dos negros sintetizadas pelos menestréis

institucionalizaram a representação da figura negra na cultura popular e, desta forma, na mídia impressa (Figura 29).

Figura 29 – Caricaturas do início do século XX.



Fonte: HARRIS, 2003, p. 53.

A representação negativa dos negros estendeu-se até os cartuns animados. Cohen (1997) conta que os estereótipos que hoje são considerados ofensivos e grotescos foram entretenimento em desenhos animados como *Jungle Jitters*, *Pop-Pie a la Mode*, *Buddy of the Apes*, e *Scrub Me Mama with a Boogie Beat* (Figura 30) os quais retratavam negros como canibais selvagens ou americanos preguiçosos além de meros servos em *Fantasia* (Figura 31). Os mais notáveis estúdios da década de 1930 foram responsáveis por estereotipar negros, incluindo as produções da Warner Bros, além de Bosko, sua primeira grande estrela animada, inúmeras produções da Disney desde a década de 1920, produções da MGM, entre outros.

Figura 30 - *Scrub Me Mama with a Boogie Beat* (1941).



Fonte: Recortes dos frames de *Scrub Me Mama with a Boogie Beat* (1941).

Figura 31 – *The Pastoral Symphony*, segmento animado de *Fantasia* (1940).



Fonte: Recorte do frame de *Fantasia* (1940).

Na década de 1940 estes estúdios aos poucos baniram a imagem de pessoas negras dos seus desenhos animados e durante mais de duas décadas eram evitadas qualquer tipo de vinculação representando negros nos desenhos animados em geral. A situação não mudou até que Bill Cosby estreou em *I Spy* (1965-1968) a primeira série cujo papel do ator negro não era de caráter cômico. Só então a partir de 1970 surgiram os

primeiros cartuns animados com o uso de imagens “positivas” dos negros em *The Harlem Globetrotters*, *The Jackson Five* e *Fat Albert*.

O quadrinista Will Eisner (1996) explica que o estereótipo tem uma reputação ruim não apenas porque implica banalidade, mas também por seu uso como arma de propaganda ou racismo, desta forma pode ser prejudicial e ofensivo. Entretanto defende que nos cartuns o estereótipo é uma “necessidade maldita” da qual a maioria não consegue fugir. Os estereótipos são ícones e parte da linguagem narrativa gráfica numa arte sequencial, tal como o desenho animado.

Criar uma imagem estereotipada com o objetivo de contar uma história requer familiaridade com o público e percepção de cada sociedade, Will Eisner (1996) exemplifica que o estereótipo de um homem forte reforça a credibilidade no romantismo, enquanto uma incongruência que provoca humor é conseguida usando o estereótipo de um “*nerd*”. A partir destas afirmações concluímos que, como forma de expressão e comunicação gráfica, a intenção do estereótipo é antes de tudo uma rápida identificação do personagem sem necessidade de maiores explicações.

Todavia generalizar traços cujos representem todo um grupo está longe de ser uma representação neutra e meramente facilitadora, para Mazzara (1999) constitui o próprio núcleo cognitivo do preconceito. O estereótipo sustenta e perpetua um conjunto coerente de crenças negativas que um certo grupo compartilha em relação a outro grupo ou categoria social.

O que marca a diferença é o grau de intensidade de ambos os processos: Na ausência de outra informação, um certo grau de generalização permite formular previsões/ um grau excessivo impede de captar matizes individuais ou talvez a absoluta falta de correspondência entre indivíduo real e o que é traçado pelo estereótipo; é necessário um mínimo de coerência e estabilidade para que o estereótipo seja útil na interpretação dos outros. (MAZZARA, 1999, p.29)

Gill (2007) salienta a importância de como são representadas as mulheres, muitas vezes sem status de autoridade e sem independência individual, análises feministas da mídia têm sido motivadas pelo desejo de entender como imagens e construções culturais estão conectadas a padrões de desigualdade, dominação e opressão. A forma como a mulher

é retratada na mídia reflete diretamente em como a sociedade e as mulheres veem a si próprias.

Ao falar sobre a mulher na mídia, nós falamos também da condição e estereotipo da mulher na sociedade. Pollitt (1991) introduz o termo *smurfette principle*, o princípio Smurfette, em alusão à personagem mulher de *Les Schtroumpfs*, criado por Pierre Culliford. O *smurfette principle* diz respeito a como muitos shows, incluindo em especial os desenhos animados contemporâneos, são organizados, grupos de parceiros homens serão elevados por uma única mulher solitária e estereotipada. A mensagem para Pollitt (1991) é clara: Os meninos são a norma, as meninas a variação; Meninos são centrais, meninas periféricas; Meninos são individuais, meninas dependentes; Meninos definem o grupo, sua história e seu código de valores, as meninas existem apenas em relação aos meninos.

Sob o mesmo contexto outro termo que se encaixa na narrativa de diversos filmes atuais e serve como exemplo do sexismo presente na comunicação audiovisual foi criado pelo crítico de cinema Rabin (2007): *The Manic Pixie Dream Girl*, diz respeito à uma personagem existente unicamente na imaginação febril de escritores/diretores sensíveis cuja única função é ensinar jovens homens a abraçar a vida e seus infinitos mistérios e aventuras.

Grace (2017) indica que nos desenhos animados clássicos as personagens femininas eram desenhadas para satisfazer fantasias masculinas ou simplesmente para desempenhar um papel de apoio ao homólogo masculino, enquanto os personagens homens eram representados como norma, as personagens mulheres eram geralmente um híbrido de peças de significância remetida à feminilidade compondo partes do corpo como lábios, cabelo, cílios, seios e algumas vezes derivadas de estrelas de cinema. Desde Betty Boop (Figura 32) até Jessica Rabbit o padrão das personagens definia e ainda define como a figura da mulher deve se parecer. Entretanto desde a década de 1990 a imagem da mulher vem sendo representada das mais variadas formas contrariando os estereótipos antigos.

Figura 32 – A pre-code Betty Boop.



Fonte: COHEN, 1997, p. 30.

A responsabilização solidária pelo outro como um dos nossos se refere ao “nós” flexível numa comunidade que resiste a tudo o que é substancial e que amplia constantemente suas fronteiras porosas. Essa comunidade moral se constitui exclusivamente pela ideia negativa da abolição da discriminação e do sofrimento, assim como a inclusão dos marginalizados – e de cada marginalizado em particular –, em uma relação de deferência mútua. Essa comunidade projetada de modo construtivo não é um coletivo que obriga seus membros uniformizados à afirmação da índole própria de cada um. Inclusão não significa aqui confinamento dentro do próprio e fechamento diante do alheio. Antes a “inclusão do outro” significa que as fronteiras da comunidade estão abertas a todos – também justamente àqueles que são estranhos um ao outro – e querem continuar sendo estranhos. (HABERMAS, 2007, p. 7.)

A popularidade e sucesso financeiro de um desenho animado dependem dos padrões das diferenças de gênero, homem e mulher, reconhecidas e interpretadas por um grande número de espectadores, da

capacidade do público de ver sentido e relação com sistema social no qual está inserido. Sandler (1998) aponta que se as representações audiovisuais de gênero não espelhassem as representações da “vida real” de gênero, elas não fariam sentido para o nosso cotidiano. É crucial que um desenho animado com apelo às massas possua personagens com gênero e sexo definidos por conta de a estabilidade da identidade de gênero estar no centro da subjetividade do espectador.

No mundo culturalmente estabelecido por feminino e masculino analisado por Sandler (1998), o entendimento e a habilidade de interpretar o gênero próprio e o alheio é um “comódit” valioso. Aqueles que transgridem fronteiras de gênero, tais quais *crossdressers*, travestis, transexuais e homossexuais, causam desconforto para aqueles que defendem sua própria e “devidamente correta” definição de gênero.

É comum, entretanto, encontrar nos desenhos animados, desde clássicos da Warner Bros, beijos homo afetivos, como indica Sandler (1998). Da mesma forma é comum personagens *crossdressers*, termo agregado a pessoas que vestem roupa ou usam objetos associados ao sexo oposto. Contudo as considerações do autor deste projeto, sob análise da situação atual, levam a crer que estes dois aspectos, quando presentes em um desenho animado, são maior parte das vezes de cunho cômico. No desenho animado *Chicken and Cow*, por exemplo, o personagem Red Guy diversas vezes pratica *crossdressing*, mas sempre sob uma perspectiva engraçada.

Um dos poucos casos observados está no desenho animado *The Powerpuff Girls* onde um dos antagonistas, HIM (Figura 33), a pesar de ser um personagem masculino e possuir cavanhaque goza de características e trajes associadas ao sexo oposto: Os cílios salientes, bochechas rosadas, uma mini saia com tule rosa, um colar de tule também rosa e botas com salto de cano até a coxa que completam o visual.

Figura 33 – *Frame* do episódio três da primeira temporada de *The Powerpuff Girls*.



Fonte: *The Powerpuff Girls*, *Octi Evil*, transmitido no dia 02 de dezembro de 1998.

Concluindo, ainda que a grande maioria de protagonistas e elenco sejam homens brancos, hoje são diversos os desenhos animados com protagonistas femininos menos estereotipados, entretanto pouquíssimos protagonistas negros. A pesquisa no que se refere a cartuns seriados adultos populares trouxe apenas cinco títulos: *Afro Samurai*, *Black Dinamite*, *The Boondoks*, *The Cleveland Show* e *Urbance*.

Além disso aos poucos estão presentes em desenhos animados infantis relacionamentos homo afetivos e discussões de gênero, tais como o encontro do casal gay em *Clarence*, *Neighborhood Grill* (outubro de 2014); um abajur cujo não se identifica com nenhum gênero ou sexo em *Adventure Time*, *Friends Forever* (abril de 2015); o casal gay e super protetor em *Loud House*, *Overnight Success* (junho de 2016); os beijos homo afetivos de *Star vs. The Forces of Evil*, *Just Friends* (fevereiro de 2017); entre outros.

Desta forma a configuração dos protagonistas se solidificou tal como um elenco heterogêneo onde Baphomet não possui gênero, sexo ou

etnia, Buri é um personagem negro com características físicas ou comportamentais não estereotipadas tal qual a mídia preconceituosa de tempos passados, assim como Varg, uma mulher independente e insubmissa e Vili, um garoto branco que está no mesmo nível hierárquico que seus amigos e desqualifica a significância destas características no universo de “Baphomet e Seus Amigos”.

No entanto vale lembrar que este projeto não busca de forma alguma ser politicamente correto no seu conteúdo, muito pelo contrário, carece de linguagem e ações vistas como excludentes e ofensivas, entretanto o reconhecimento do autor sobre pluralismo mundial, no que diz respeito às diversidades humanas, abomina sexismo, homofobia e “preconceitos de descendência”, sem, ao mesmo tempo, excluir críticas políticas e sociais, linguagem agressiva e sexualização dos gêneros.

2.2.3.5. Sinopse técnica e sinopse comercial

Nesteriuk (2011) indica como ideal a apresentação de cinco sinopses técnicas, além do episódio piloto, entretanto, tendo em mente o objetivo final deste projeto, sob o aspecto de um trabalho acadêmico, serão apresentadas somente duas sinopses técnicas para episódios posteriores e uma proposta para o episódio piloto com sinopses técnica e comercial.

- Sinopse técnica I, Cinquenta Tons de Sangue (proposta para 11 minutos):

Timóteo, um jovem milionário mimado vem observando Varg caminhando pela cidade da janela de sua limusine a semanas. Varg acorda todos os dias de manhã, toma banho, escova os dentes e vai trabalhar no rock bar *Buck Fever* que serve café pela manhã nos dias de semana. Hoje Varg acordou e notou no caminho para o trabalho uma limusine a perseguindo, todavia ela sabe se cuidar, despreocupada chega até o local de trabalho e nota a limusine estacionada em frente ao bar, quando entra o primeiro cliente, Timóteo. Ele faz seu pedido e começa a, de forma arrogante, galantear a garota. Varg demonstra total desinteresse, ainda está com sono e dá um “fora” no garoto que vai embora sem tomar seu café. Varg vai para o banheiro limpar a blusa depois de acidentalmente derramar café, no banheiro é surpreendida por um tecido encharcado com clorofórmio pressionado contra seu nariz por um capanga de Timóteo, ela desmaia. Ainda desorientada desperta na casa do mesmo amarrada numa

cama, ele tenta, sem sucesso, seduzi-la, fraca, tudo que faz é vomitar no rosto do rapaz.

Baphomet preocupado com sua amiga que não está no bar vai à procura da mesma. Ainda sequestrada, Varg é amarrada numa cadeira de rodas, Timóteo apresenta a sala onde gosta de praticar atos sádicos com suas parceiras, enquanto isso Baphomet, procurando por sua amiga consegue informações com duas jovens que conversavam sobre Timóteo estar “de olho” em Varg. Quando o milionário decide remover a maquiagem de Varg a fim de saber como ela é exatamente, esta já recuperou quase que totalmente a consciência, todavia Timóteo sabe que um ser humano normal jamais conseguiria se livrar das cordas cujas aprisionam a garota. Baphomet já chegou na mansão de Timóteo, aniquila todos seguranças e capangas com facilidade, ao invadir a sala onde supostamente está Varg presa com o rapaz se depara com um “mar de sangue”, Timóteo está parte empalado e parte esquartejado nos seus equipamentos de sadismo enquanto que Varg, por sua vez, transformada na sua forma de Lobisomen. Ela volta à forma humana e como se nada tivesse acontecido sai andando e convida Baphomet para “fumar um”.

- Sinópse técnica II, Ayahuasca (proposta para 22 minutos):

Baphomet combinou com seus amigos de curtir o final de semana tomando um chá de ayahuasca. Ele está no computador acessando o seu site de comércio de plantas enteógenas preferido. Ele percebe que todos os produtos com os psicoativos que está buscando encontram-se indisponíveis, desta forma ele tenta outro site, novamente. indisponíveis, tenta um próximo site, neste uma mensagem logo na primeira página informa que ayahuasca ou seus análogos deixaram de serem comercializados. Baphomet, a fim de entender a falta dos psicoativos no mercado online acessa o Google. O personagem encontra logo no primeiro resultado a notícia da proibição dos compostos enteógenos da ayahuasca e todos seus análogos após um vídeo publicado na internet onde uma celebridade fazendo uso da mesma passa mal e defeca nas calças. Ainda na notícia Baphomet tem acesso ao vídeo e assiste.

Ainda atrás da droga o protagonista liga para seu amigo traficante, este não possui nada, afinal ayahuasca não deveria ser, supostamente, proibida. Contudo o traficante dá à Baphomet uma ideia de onde encontrar, o protagonista não gosta, mas irá tentar encontrar em alguma instituição religiosa que realiza rituais legais com uso da ayahuasca.

Baphomet vai até algumas instituições e todas negam seu pedido, para ter acesso ao chá ele precisa participar do ritual religioso. Por conta disso ele decide que irá roubar a ayahuasca. Caminhando de volta para casa ele pensa que precisa de uma roupa adequada para a operação. No seu quarto após revirar todo o guarda-roupas procurando algo que cubra seu rosto e seja uma roupa aplicável para invadir o local sem ser notado lembra de Vili que está sempre usando um blusão com capuz, ele vai até a casa do amigo.

Baphomet acende um cigarro entra na casa de Vili meticulosamente, tenta não chamar atenção pois ele pretende tomar o blusão sem pedir, não dá certo, logo nos primeiros passos dentro da casa se depara com o amigo. Vili pergunta o que Bafo está fazendo ali, ele responde que combinou com Buri de pegar maconha, Buri então aparece e pergunta: “Nós combinamos de pegar maconha?”. Baphomet insiste na mentira até que Buri, contrariado, aceita. Vili já estava de saída e se retira, Baphomet informa à Buri que só vai ao banheiro antes de saírem e buscarem a droga.

Na verdade, Baphomet entra no quarto de Vili e procura uma roupa adequada, ele acha um dos blusões e, sem saber dos poderes mágicos desta roupa veste, enquanto isso Buri espera por ele que sai pela janela do quarto e esquece para traz o cigarro.

Buri vai até o banheiro procurar Bafo, mas percebe que o mesmo não está lá, então vai jogar vídeo game. À noite Baphomet espera o momento certo para entrar no culto do Santo Daimon e roubar o chá. O local está cheio de vigias, mas um a um, Baphomet silenciosamente os aniquila, então ele entra no local. Tudo vai bem enquanto Baphomet mata todos os membros com os quais esbarra pelo caminho, até o momento que um oponente o joga contra uma porta e cai exatamente na sala onde está ocorrendo o culto com muitos participantes já extremamente alterados de tanto tomar ayahuasca.

Enquanto isso, já à noite, Vili volta para casa, encontra Buri jogando videogame, pergunta se ele já tinha buscado maconha, ele responde que não. Vili entra no seu quarto e percebe tudo fora do lugar, dá falta de um dos seus blusões e começa a procurar, quando percebe o cigarro que Bafo estava fumando mais cedo esquecido no balcão do quarto. Ele corre até a sala e pergunta à Buri onde está Baphomet, Buri não sabe, então ele corre até a casa de Baphomet, bate na porta e é atendido por Varg, ela também não sabe onde está o amigo. Os dois se

sentam no sofá enquanto Varg tenta acalmar Vili que ao começar a explicar a situação lembra-se do traficante, logo pede o telefone emprestado para a mesma e liga para o criminoso. Ele explica à Vili que Baphomet planejava roubar a ayahuasca esta noite, sem hesitar Vili corre atrás de Baphomet.

Enquanto isso Baphomet está num banho de sangue contra inúmeros alucinados drogados de ayahuasca. Depois de eliminar todos ele anda em direção à sala onde está o chá, abre a porta encontra com o último oponente que toma um copo inteiro do chá e avança no protagonista. Enquanto isso Vili já chegou no local, ele vê todos mortos, é tarde demais, Baphomet deve ter fechado o zíper do capuz, ativado o superpoder do blusão e matado a todos. À medida que ele entra no local, caminha pelos corredores e até chegar na sala principal encontra inúmeros corpos estraçalhados, quando escuta um grito na sala à frente. Ele corre até o local e se depara com mais um corpo e Baphomet de costas usando o blusão. Baphomet se vira e pergunta o que Vili está fazendo ali, pega uma jarra de chá e diz: “Olha só o que eu consegui!”. Vili se alivia ao notar o zíper aberto.

No caminho de volta para casa Vili começa a falar com Baphomet, mas ele não está dando muita atenção, está pela primeira vez reparando no blusão. Vili diz: “Cara... Eu “tava” preocupado, ainda bem que você não chegou a fechar o zíper do capuz, se não ia dar muita me...”. Antes de terminar a frase e olhar para Baphomet, este está fechando o zíper do capuz, uma luz forte se forma em volta de Baphomet e o episódio termina.

- Sinopse técnica III, Monstro da Praia dos Dejetos (proposta para 6 minutos):

Um duende invade a casa onde convivem Vili e Buri, lá, ambos assistem a uma reportagem sobre a Praia dos Dejetos e seus surfistas. Vili percebe que precisa ir ao banheiro, levanta-se do sofá e vai de encontro ao mesmo, onde faz o trabalho. Ao jogar a sujeira no lixo, o duende salta para fora do lixeiro e corre para fora do banheiro. Vili não dá muita importância, então se volta para uma revista pornográfica de Buri que o leva a se masturbar. Para não sujar a revista de Buri, fato que despertaria a fúria do mesmo, Vili direciona a ejaculação para dentro da privada, evitando desta forma o problema, entretanto seu sêmen viaja por entre as tubulações de esgoto e vai parar na praia dos dejetos onde acidentalmente forma uma criaturinha que será encontrada pelos locais.

- Sinopse comercial proposta para o episódio piloto (Monstro da Praia dos Dejetos):

Vili sente contrações no interior da sua barriga, a natureza o chama. Levanta-se do sofá onde assistia a uma reportagem junto de Buri, seu amigo, em direção ao banheiro onde efetua ligeiramente o trabalho sujo. Entretanto, o garoto se vê motivado a fazer justiça com as próprias mãos quando observa a revista adulta de Buri ao seu lado. Esperto que é, para não colar as páginas da revista do amigo e pagar caro por isso, Vili volta seu membro para dentro da privada na hora certa e tudo acaba bem, a não ser pelo fato de que o sêmen desce descarga abaixo até um destino nada agradável.

2.2.3.6. Convencionando o roteiro da serie

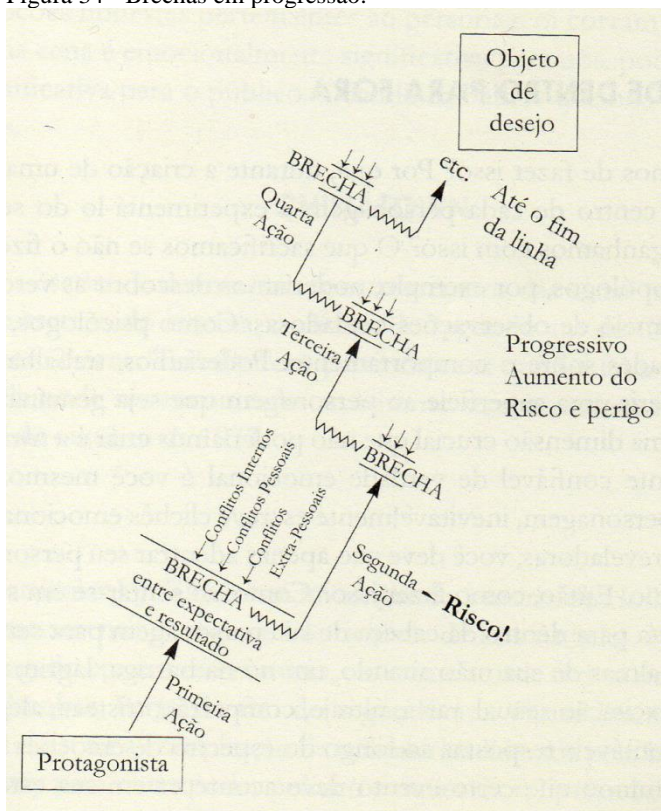
A investigação para convenção de um roteiro no desenvolvimento deste projeto é relevante no que diz respeito à necessidade de possuir um molde pronto da narração da estória, a fim de padronizar e manter coerente cada episódio da série animada.

O *design* da estória, segundo McKEE (2012), trata de cinco partes: Incidente Incitante, Complicações Progressivas, Crise, Clímax e Resolução. Depois de definir o ambiente, mundo físico e social da estória, partimos para a invenção de eventos, onde o incidente incitante é o evento que irá desarranjar radicalmente o equilíbrio de forças na vida do protagonista dentro do roteiro e então será incitado a restaurar o equilíbrio. É desta necessidade que o protagonista tira um objeto de desejo.

Para começar a buscar o objeto de desejo, o protagonista age de forma mínima e conservativa com propósito de provocar uma resposta positiva da realidade, contudo o efeito de sua ação desperta forças do antagonismo as quais bloqueiam seu desejo criando a brecha entre expectativa e resultado (Figura 34).

Complicações progressivas nada mais são do que complicar a vida do protagonista no sentido de deixa-la mais difícil gerando mais conflitos, isto fará com que ele encare forças do antagonismo cada vez mais fortes e assuma riscos. O risco, por sua vez, define aquilo que pode acontecer de pior caso o protagonista não alcance àquilo que anseia. O conflito está para a estória como o som está para a música, nada se move para frente sem um conflito.

Figura 34 - Brechas em progressão.



Fonte: MCKEE, 2012, p. 149.

A terceira parte do *design* da estória em cinco partes é a crise. Significa decisão, ou seja, apesar de em toda cena os personagens tomarem uma decisão, é na crise que está a decisão suprema onde, ao mesmo tempo em que existe perigo, existe oportunidade. O momento de oportunidade perigosa é o ponto de maior tensão na estória, a decisão poderá acarretar em perda, caso errada, ou permitirá alcançar o objeto de desejo, caso certa. A crise é a causa do clímax, por isso crise e clímax ocorrem geralmente nos minutos finais e na mesma cena.

McKee (2012), entretanto, destrói seus próprios paradigmas ao afirmar que a crise pode vir desde o final até logo após o incidente incitante nos primeiros minutos do filme caracterizando uma decisão crítica. Ademais a crise não necessariamente deverá ser uma decisão

complexa, podendo discorrer da simples escolha entre o certo e o errado (McKee, 2012, p. 291.). Sobretudo, McKee (2012) também destrói o paradigma antes apresentado por Field (2001) cujo demonstra um filme dividido em necessários três atos.

Em *A Arte Poética*, Aristóteles deduziu que existe uma relação entre o tamanho da estória e o número de pontos de virada maiores para conta-la. É seguindo a este princípio que uma estória pode ser contada em um único ato, onde uma série de sequências constroem uma grande mudança e terminam a história. Para isso esta deverá ser breve, uma crônica ou filme experimental com cerca de cinco a vinte minutos. Um seriado ou novela podem ser contados com duas grandes mudanças apenas, ou seja, dois atos. Três atos, no entanto, são o mínimo necessário para um trabalho narrativo com duração completa alcançar o fim da linha. Ou múltiplos atos que demandam múltiplos clímax.

Além do mais, em questão à nomenclatura, o que para Field (2001) é o ponto de virada, para McKee (2012) é o clímax de ato, sendo cada unidade de cena um ponto de virada menor, moderada ou maior, esta última caracterizada por ser o próprio clímax de ato. McKee (2012) ainda descaracteriza o terceiro ato de Field (2001) sobre resolução para um ato que contém crise, clímax da estória e a resolução é uma parte alheia ao ato.

O clímax da estória significa uma revolução nos valores, indo do positivo ao negativo ou vice-versa com ou sem ironia, um valor mudado em sua carga máxima que é absoluto e irreversível no último ato. Já a resolução, quinta e última parte da estrutura de McKee (2012), se refere a qualquer material deixado após o clímax. McKee (2012) descreve a utilidade da resolução como uma cortesia para a audiência, ou mostrar o alastramento dos efeitos climáticos, ou ainda juntar trama central com o subtrama no último ato.

As subtramas, as multitramas, os pluriprotagonistas e os multiprotagonistas são também conceitos pertinentes para um roteiro. Uma subtrama, via de regra, recebe menos ênfase e tempo do que uma trama central, porém frequentemente é a subtrama que levanta um roteiro problemático, sendo assim, o subtrama enriquece a trama central podendo servir como forma adicional de antagonismo, forma de contradizer a ideia central da estória, caracterizando uma ironia, ou até mesmo forma de reafirma-la.

Ao passo que um subtrama decorre ao mesmo tempo que o trama central, o conceito de multitrama trata de diversas e diferentes narrativas separadas, contudo unidas por uma mesma ideia, ou seja, pequenas histórias ao redor de uma ideia. Enquanto isso, o conceito de pluriprotagonista trata de personagens os quais dividem um mesmo desejo, por isso eles devem sofrer e se beneficiar mutuamente. Contrário ao pluriprotagonista onde motivação, ação e consequência são de todos, no multiprotagonista os personagens devem se beneficiar e sofrer individualmente.

Conhecendo esta nova perspectiva de roteiro, seguimos adiante com estudo de caso de duas séries animadas tomadas como referência com o propósito de entender por completo e elaborar um sistema próprio de roteiro.

2.2.3.6.1. Estudos de caso

A conclusão a partir da análise do episódio *Superbar* da série animada analisada, *Superjail!*, cuja consta no apêndice I, demonstra que na prática nem toda a cena possui de fato uma mudança de valor negativo para positivo ou vice-versa. McKee (2012) defende que não existindo mudança de valor numa cena, um roteirista disciplinado a deverá excluir. Contudo, McKee (2012) também deixa claro: A principal função de uma cena é ter um grau de significância perceptível. Como observado na cena 4, 5 e 6, não existem mudanças de valores, porém existem mudanças de ação que culminaram em outra ação e assim por diante atingindo um clímax na cena 9, portanto existe em cada cena um grau de significância perceptível.

Superjail! é também caracterizado por seu elenco onde existem mais de um protagonista, trata-se de multiprotagonistas. Para cada um dos protagonistas existe uma subtrama, e além disso existe ainda a subtrama dos presidiários cujos se enquadram no conceito de pluriprotagonista. Estes contrapõem a ideia central dos multiprotagonistas que têm por objetivo mantê-los presos, pois em contrapartida anseiam a liberdade.

Ao analisar outros episódios, a conclusão é ainda mais abrangente no que diz respeito à relação dentre os personagens e o enredo geralmente padronizado. Jared tenta, de modo geral, alertar contra as atitudes negligentes de seu chefe, Warden, todavia o mesmo tende a não dar ouvidos e colocar o presídio ou a si mesmo em perigo. Cabe a Alice e

Jailbot a tarefa de resolver os problemas. Alguns episódios fogem a esta convenção, além da trama central nem sempre pertencer à Warden, mas o princípio é majoritariamente desta forma.

A despeito da narrativa analisada, todos episódios de *Superjail!* iniciam com uma cena a qual pode ou não fazer parte do contexto do roteiro do episódio em si, onde Jackknife, que parece sempre escapar do encarceramento, é levado a força por Jailbot de volta para a prisão ainda antes da abertura do desenho animado que é justamente a trajetória de Jailbot carregando o prisioneiro.

A maioria dos subtramas, segundo a análise de *Tommy's Big Job* da série animada analisada, *Mr. Pickles*, tal como consta no apêndice I, estão limitadas sob um único ato, ademais a resolução de todos os atos está na mesma cena, a de número 15. Um aspecto interessante observado é o fato de a última cena estar contida no subtrama de Mr. Pickles e não na trama central. Contudo a explicação pode se dar ao fato de que Mr. Pickles é o protagonista principal da série tendo em mente que ao analisar todos os outros episódios o resultado é o mesmo, Mr. Pickles é sempre dono da última cena.

Outro ponto interessante em *Mr. Pickles* é o fato de que outros episódios também terminam com a reunião de todos os protagonistas sob o aspecto de resolução fundindo desta forma todas as tramas. Outrossim é a convenção do avô de Tommy tentando alertar todo início de episódio a respeito da verdadeira faceta de Mr. Pickles, mas sempre destrutado como louco. Do mesmo modo que *Superjail!*, *Mr. Pickles* possui uma cena antes da própria abertura, desta vez diz respeito a Mr. Pickles cometendo algum tipo de atrocidade.

2.2.3.7. Proposta estética

Com base em Mozota (2011), nesta etapa de pesquisa, basta o conceito envolvido na estética geral da série animada em desenvolvimento, desta forma o conceito é concretizado na etapa de exploração.

2.2.3.7.1. Logo da série animada

Sob toda ideia até aqui aos poucos estruturada a logo da série deve refletir os valores, a essência da marca, ser coerente com o conceito do desenho animado com despeito de toda identidade visual cuja poderá ser

desenvolvida posteriormente na etapa de avaliação segundo a metodologia de Mozota (2011).

Um logotipo é uma ou mais palavras compostas em uma determinada fonte tipográfica que pode ser normal, modificada ou inteiramente redesenhada, esclarece Wheeler (2008). O logotipo é frequentemente justaposto com um símbolo em relacionamento formal denominado assinatura visual.

Segundo Wheeler (2008), o designer começa o processo de desenvolvimento do logotipo examinando diversas variações tipográficas. No caso de “Baphomet e Seus Amigos” este processo teve início com a premissa de que o protagonista é uma criatura infernal, satânica, desta forma foi realizada uma pesquisa de logos cujos transmitem em sua essência o satanismo.

O gênero musical *black metal* provou ser o mais consistente, provocador, estimulante e vital de todos os muitos ramos do *heavy metal*, afirma Patterson (2013). A condição do satanismo ser uma das características primordiais apontou bandas deste gênero à uma análise para a construção da logo de “Baphomet e Seus Amigos”.

A banda *Venon* foi formada em 1979, barulhenta, agressiva e sem medo de ofender, foi no seu tempo a banda mais pesada e desagradável, desta forma, fundamental para o desenvolvimento do denominado “metal extremo”. O trio rompeu diversas fronteiras não apenas por conta da música caótica, mas também por conta das abordagens blasfêmicas as quais culminaram em um impacto na música nos anos seguintes, explica Patterson (2013). *Venon* deu origem ao termo *black metal* em 1981 quanto lançou o que é considerado o primeiro álbum do gênero, *Welcome to Hell* (Figura 35).

Figura 35 – *Welcome to Hell*.



Fonte: PATTERSON, 2013, p. 11.

A partir daí inúmeras bandas de *black metal* surgiram no decorrer dos anos, desta forma foram reunidos alguns logotipos de diversas bandas a fim de entender melhor a linha estética cuja segue o gênero. *Venom* apropria-se de *Sigil of Baphomet* (Figura 22) na ilustração da capa do álbum *Welcome to Hell*, simbologia bastante relacionada ao satanismo e observada em vários outros logos (Figura 36).

Figura 36 – Logos de algumas bandas de *black metal*, respectivamente: *Dark Throne*, *Marduk*, *Summoning*, *Mayhem*, *Beherit* e *Gehenna*.



Fonte: Montagem elaborada pelo autor.

O frequente pentagrama com a ponta para baixo não é o único símbolo utilizado nos logos apresentadas da Figura 36, além deste elemento pode-se notar a cruz invertida, representando o anticristaníssimo, fator fundamental no estilo musical, além de chifres, asas, entre outros. Os logos são bastante caóticos, cheios de informação e, em geral, bastante simétricos.

Além destes foram reunidos outros logos com outro padrão frequente. A tipografia utilizada na capa do álbum *Welcome to Hell* é, como explica Dowding (1998), chamada *blackletter*, também conhecida como escrita gótica, foi utilizada na Europa ocidental desde o século XII

e pode ser encontrado regularmente presente em diversos logos de bandas de *black metal* (Figura 37).

Figura 37 - Logos de bandas de *black metal*, respectivamente: *Mercyful Fate*, *Dark Funeral*, *Gorgoroth*, *Behemoth*, *Immortal* e *Bathory*.



Fonte: Montagem elaborada pelo autor.

Compreendida a estética dos logos de bandas do gênero, resta uma análise dos logos das séries de desenhos animados. *Mr. Pickles*, série de caráter satânico, possui um logo claramente baseada nos mesmos anteriormente aqui discutidos, conta com presença dos padrões observados na Figura 36, entretanto com cores e um humor cômico (Figura 38). *Dethklok* é a banda de “metal” dos protagonistas de *Metalocalypse*, citado como referência na etapa inicial deste projeto, também possui o logo baseado na tipografia *blackletter*.

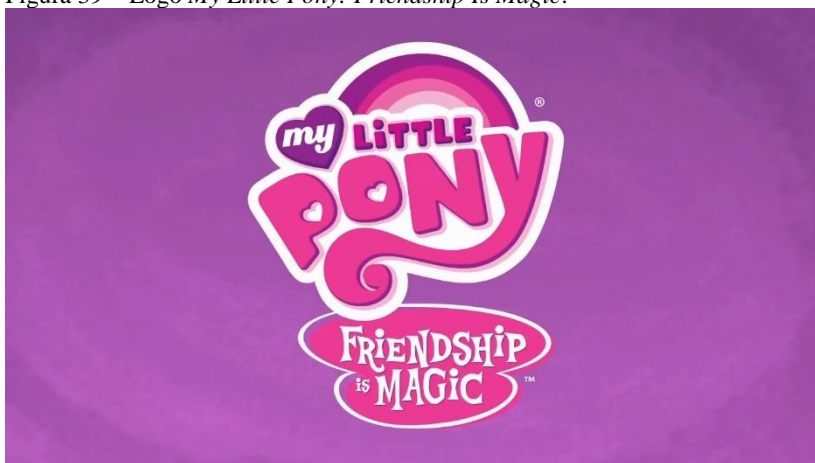
Figura 38 – Logo de *Mr. Pickles*.



Fonte: Abertura da primeira temporada de *Mr. Pickles* (2014).

Todavia, “Baphomet e Seus Amigos” configura a ideia dominante do projeto que busca combinar temas adultos com um universo “fofo”. Desta forma foi necessário incluir na pesquisa referências de caráter “fofo” e colorido. Sob este aspecto as principais inspirações para a construção do logotipo foram o logo de *My Little Pony: Friendship Is Magic* (Figura 39) e a abertura de *Care Bears: Adventures in Care-a-Lot* (Figura 40).

Figura 39 – Logo *My Little Pony: Friendship Is Magic*.



Fonte: Abertura da primeira temporada de *My Little Pony: Friendship Is Magic* (2013).

Figura 40 - *Care Bears: Adventures in Care-a-Lot*.



Fonte: Abertura da primeira temporada de *Care Bears: Adventures in Care-a-Lot* (2008).

O desenvolvimento da logo apropriou-se da estética colorida e infantil destas duas referências cujas traduzem o humor e conceito dos episódios alegres e coloridos. Foram idealizados sobretudo matizes pouco saturados menos intensos, tons geralmente mais claros a fim de contrastar com sangue, o qual está sujeito o gênero *gore*, traduzido com um matiz muito intenso e tonalidade escura.

O primeiro passo no processo de desenvolvimento foi construir a configuração do nome “Baphomet” utilizando a tipografia *blackletter* do sistema operacional *Windows, Old English MT*:

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz;

BaphomeT

A fim de manter a característica de simetria, a primeira e a última letra do nome foram deixadas em caixa alta. O resultado final do logo de “Baphomet e Seus Amigos” conta com as cores idealizadas anteriormente e elementos tais como chifres, um rabo com ponta de seta, um pentagrama substituindo o “O” do nome com cor de matiz vermelho intenso e escuro, arco íris e simetria (Figura 41).

Figura 41 – Logomarca de Baphomet e Seus Amigos.

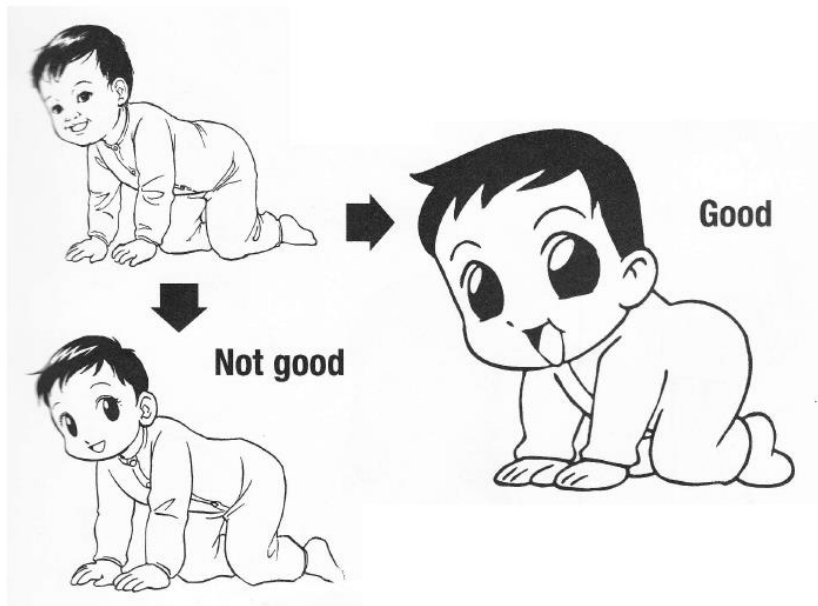


Fonte: Elaborado pelo autor.

2.2.3.7.2. Personagens

Tomado apoio na ideia inicial, a pesquisa de referências estéticas “meigas” trouxe a proposta de inspiração no estilo específico de desenho japonês (*anime*) denominado *chibi* ou ainda *super-deformed* (Figura 42), segundo Brenner (2007). O estilo *chibi* é, na verdade, utilizado quando personagens demonstram estados emocionais fortes, serve para amplificar as expressões, explica o autor. Apesar deste aspecto o termo *chibi* é originário da palavra criança, desta forma é explícita a infantilização cuja este artifício proporciona ao *design* dos personagens, isto é, trata-se de um artifício crível ao projeto, considerando a possibilidade de tornar Baphomet, de Eliphaz Levi, infantilizado.

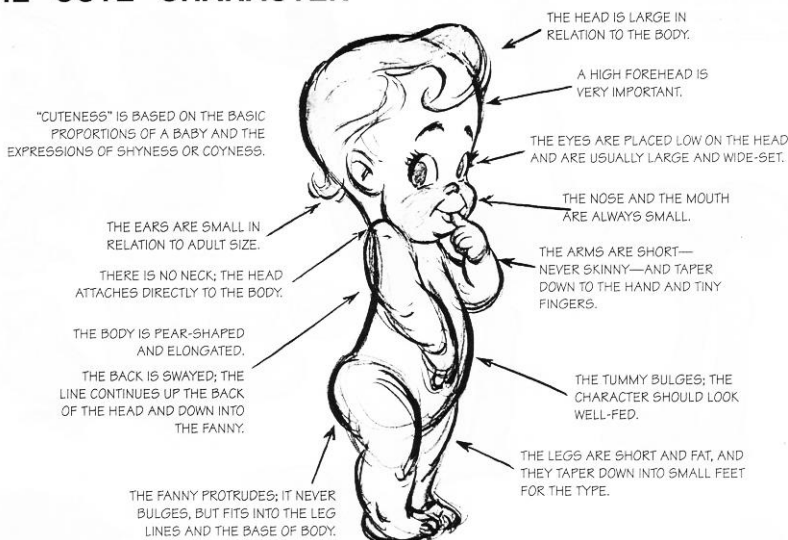
Figura 42 - *Audaciously stylizing the character in that super-deformed way results in a well-proportioned super-deformed character.*



Fonte: SATO, 2003, p. 9.

Blair (1994) ainda dá diversas dicas cujas garantem personagens “fofos” nos desenhos animados. Segundo Blair (1994) este tipo particular de *design* é baseado nas proporções básicas de um bebê, cabeça grande em proporção ao corpo, testa grande em relação ao rosto, olhos grandes acomodados numa região baixa do rosto, nariz e boca pequenos, membros pequenos e gordos com mãos e pés pequenos, ausência do pescoço, entre outras características (Figura 43). Blair (1994) defende sobretudo que, de modo geral, a construção dos personagens para desenhos animados é baseada em formas circulares e arredondadas, desta forma são mais fáceis de animar e irão “*follow through*” melhor na cena.

Figura 43 – Personagem “fofo”.
THE “CUTE” CHARACTER

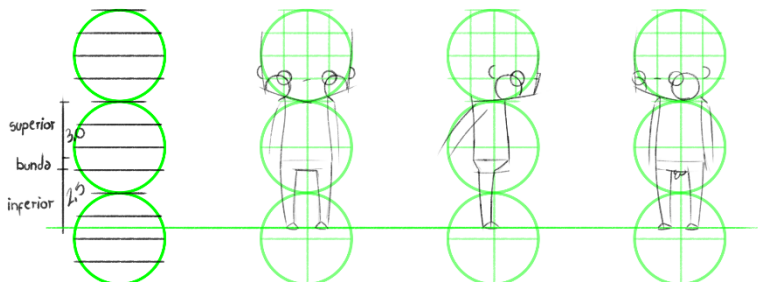


Fonte: BLAIR, 1994, p. 32.

McCloud (1995) conta que ícones de figuras possuem significado fluido e variável, por isso ao reduzir uma imagem mais realista ao seu significado essencial, trocar a aparência do mundo físico pela ideia da forma, o ícone cujo chamamos de *cartoon* coloca-se no mundo dos conceitos, torna-se apenas uma voz para o espectador que preenche a forma icônica do personagem. Desta forma, quando alguém entra no mundo do *cartoon* vê a si mesmo, razão principal do fascínio pelo qual são cultuados os desenhos animados. Embora outros fatores como simplicidade e características infantis de muitos personagens desempenhem um forte papel cujo torna os desenhos animados fascinantes, o principal deles é o fator “*cartoon*”, explica McCloud (1995).

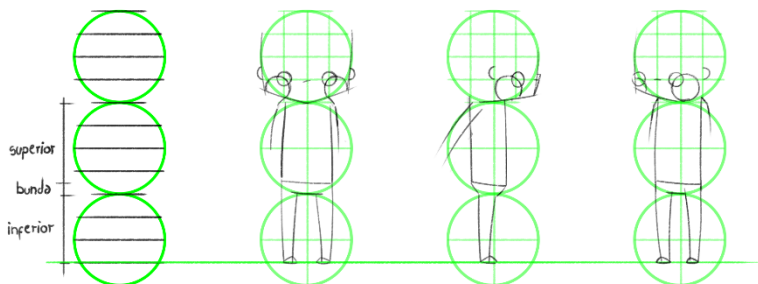
Desta forma os conselhos ilustrados por Blair (1994) e McCloud (1995) foram em grande parte reproduzidos na criação dos modelos iniciais para a construção dos personagens e suas proporções (Figura 44, Figura 45):

Figura 44 – Modelo 1.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 45 – Modelo 2.



Fonte: Elaborado pelo autor.

O animador Bill Nolan, segundo Barbosa Júnior (2005), define o conceito de animação elástica que consiste em os corpos dos personagens se comportarem como borracha, passam a ser extremamente flexíveis. A flexibilidade dos membros dos personagens, como em *Adventure Time* (Figura 46), é um artifício para ser reproduzido na estética de “Baphomet e Seus Amigos”, por conta disso alguns dos membros foram concebidos tais quais cilindros finos, contrariando um dos conselhos de Blair (1994).

Apropriando-se das possibilidades surreais permitidas pelos desenhos animados, os personagens serão capazes de esticar seus membros, não tal como um superpoder, mas sim uma característica da animação. Já posturas como as da Warner Brothers em relação ao movimento dos personagens e os princípios da animação é pouco

necessária, tendo em mente a presença escassa destas nas animações de referência. Vale salientar também, a intercalação entre animação total e animação limitada como opção pertinente, tal como observado em *My Little Pony: Friendship Is Magic*.

Figura 46 - Frame da abertura de *Adventure Time*.



Fonte: Abertura da primeira temporada de *Adventure Time* (2010).

Assim sendo, partindo de diversos *sketches* propostos pelo autor até este estágio foram por fim realizados *model sheets* propostos para a construção da forma dos quatro protagonistas da série. Baphomet (Figura 48) foi construído, como proposto desde o início do projeto, uma releitura “fofa” do desenho de Eliphas Levi (Figura 47).

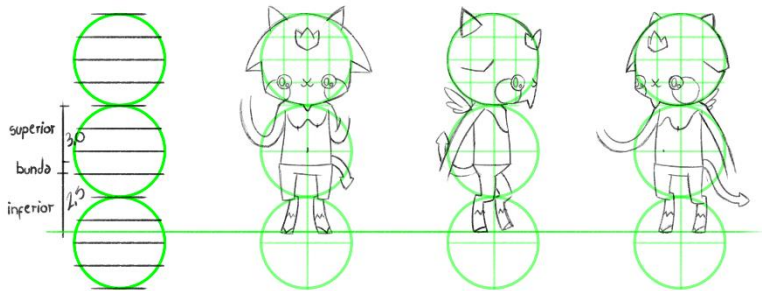
Varg (Figura 50) possui alargadores nas orelhas, longos cabelos negros e, devido ao gosto musical, faz uso de uma maquiagem pesada conhecida como *corpsepaint*, criada, nomeada e popularizada por Dead (Figura 49), falecido vocalista da banda de *black metal*, *Mayhem*. Varg varia de acordo com os episódios a cor e estampa das regatas que veste.

Figura 47 - Adaptação da figura de Baphomet.



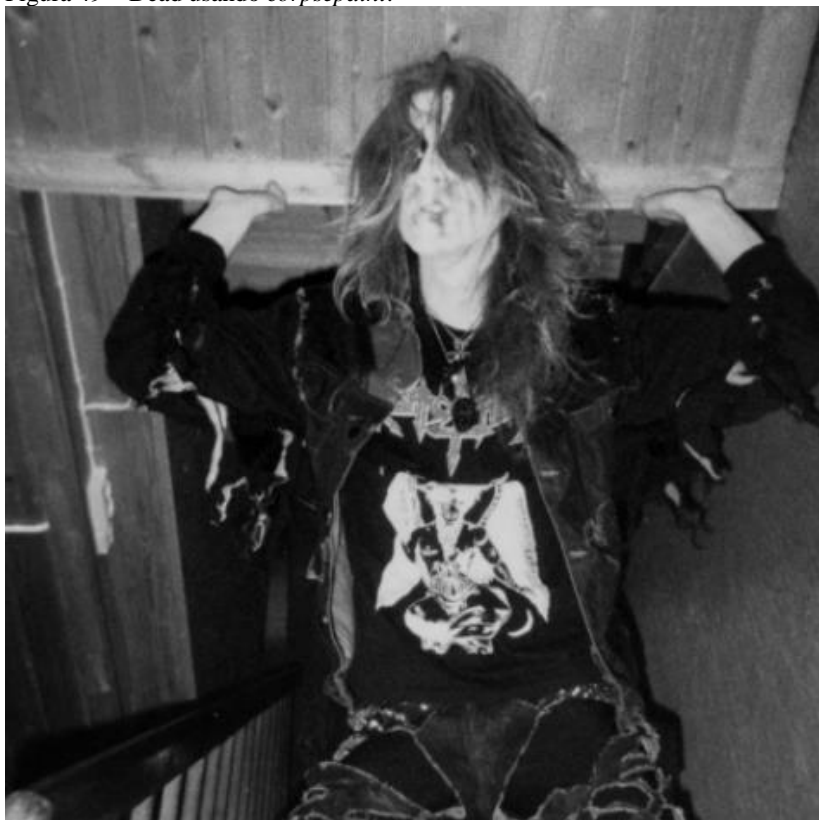
Fonte: Elaborado pelo autor com recorte da ilustração de *Sabbatic Goat* por *Eliphias Levi* em seu livro *Dogme et Rituel de la Haute Magie* de 1855.

Figura 48 – *Model Sheet* Baphomet.



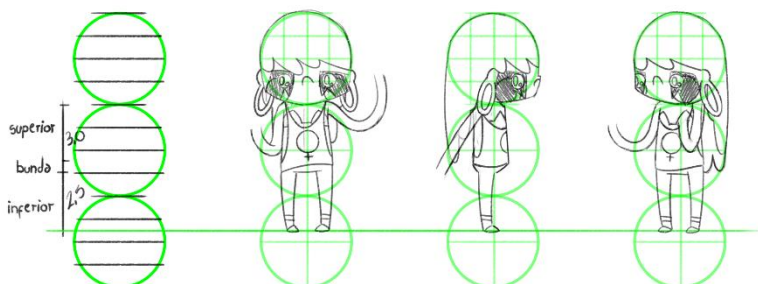
Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 49 – Dead usando *corpsepaint*.



Fonte: PATTERSON, 2013, p. 143.

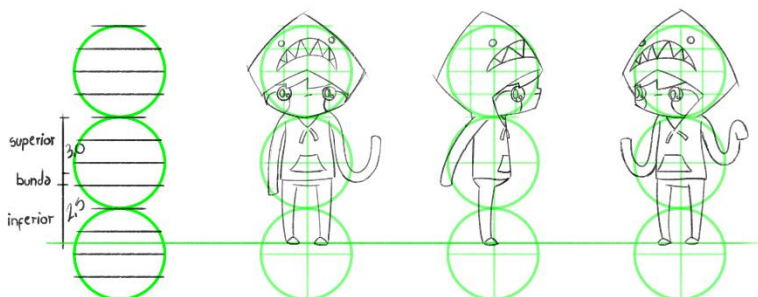
Figura 50 - *Model Sheet* Varg.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Vili (Figura 51) está sempre de capuz onde se sente acolhido devido à timidez. Vili possui uma pequena coleção de blusões que podem variar de acordo com o episódio, estes são mágicos e conferem ao personagem diferentes superpoderes.

Figura 51 - *Model Sheet* Vili.



Fonte: Elaborado pelo autor.

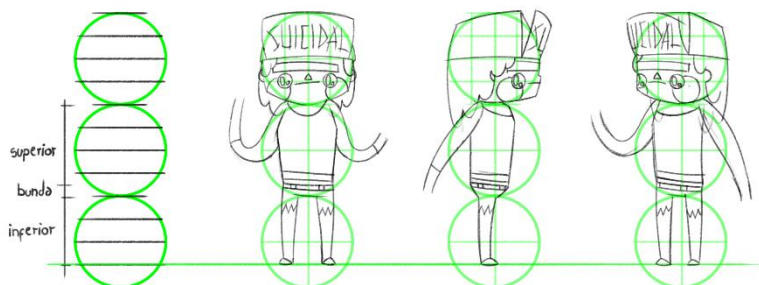
Buri (Figura 53) está sempre de boné, estes podem variar de acordo com o episódio, entretanto o mais recorrente é o boné de sua banda predileta, *Suicidal Tendencies*. Segundo Wall (2010), *Suicidal Tendencies* é uma banda genuinamente da cultura *skate*, no concerto desta banda se reuniam membros de gangues, *thrashers* (fãs de *thrash metal*) e *punk rockers* (fãs de *punk rock*). Por conta destes fatos a proposta do vestuário de Buri foi baseada no visual de Mike Muir (Figura 52) no videoclipe *You Can't Bring Me Down*.

Figura 52 – Respectivamente: Mike Muir e Mike Clark usando o boné “Suicidal”.



Fonte: Videoclip *You Can't Bring Me Down* de *Suicidal Tendencies*.

Figura 53 - *Model Sheet* Buri.



Fonte: Elaborado pelo autor.

2.2.3.7.3. Cenários

A despeito das series animadas selecionadas anteriormente com a finalidade de compreender a diversidade estilística das animações, sobretudo de gênero adulto, algumas outras séries de referência foram

pesquisadas com finalidade de exploração dos conceitos estéticos, entre elas estão principalmente *Clarence* e *Adventure Time*.

Tendo em mente as afirmações de McCloud (1995), cujas justificam a simplificação icônica dos personagens, não se espera, entretanto, que as pessoas se identifiquem com paredes ou paisagens. McCloud (1995) explica que os cenários tendem a ser mais realistas, a combinação entre personagens e cenários mais realistas permite que os leitores se disfarçam num personagem e entrem num mundo sensorialmente estimulante. Na animação, onde efeito é uma necessidade prática, Disney utilizou desta premissa promovendo resultados impressionantes, explica o autor.

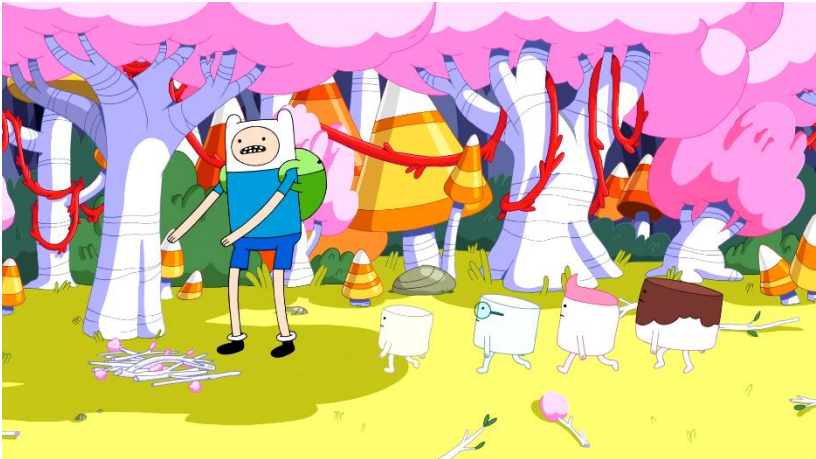
Clarence (Figura 54) e *Adventure Time* (Figura 55) são ambas séries de desenhos animados transmitidos no *Cartoon Network* para um público infantil. Apesar dos personagens compostos por formas bastantes simples, estes desenhos animados possuem cenários complexos e detalhados e uso de perspectivas diversas, entretanto estão longe de serem considerados realistas, com uso de cores chapadas para luz e sombra, presença de contornos em cada elemento e textura, entre outros aspectos de cartuns.

Figura 54 – *Frame* do episódio dez da primeira temporada de *Clarence*.



Fonte: *Clarence*, *Dollar Hunt*, transmitido no dia 26 de junho de 2014.

Figura 55 - *Frame* do episódio vinte e dois da sétima temporada de *Adventure Time*.



Fonte: *Adventure Time*, *Scamp*, transmitido no dia 21 de janeiro de 2016.

A proposta é se distanciar do estilo desenvolvido pela UPA com cenários simples baseados em formas geométricas, tais como *Happy Tree Friends* (Figura 56) ou da monotonicidade, em relação a perspectiva, dos cenários de *Metalocalypse* com, por exemplo, ausência de planos picados ou contrapicados.

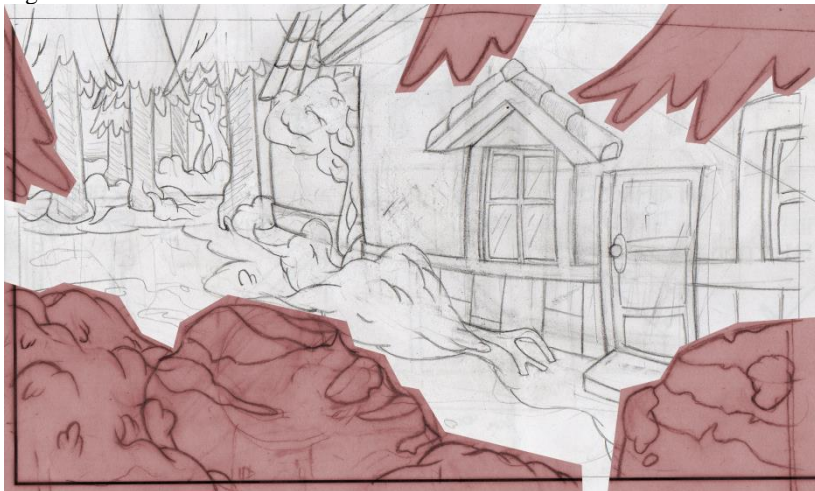
Figura 56 - *Frames* do episódio treze da primeira temporada de *Happy Tree Friends*.



Fonte: *Happy Tree Friends*, *Friday the 13th*, transmitido no dia 25 de dezembro de 2006.

Algumas propostas de cenário foram esboçadas na fase anterior ao roteiro a partir da sinopse técnica do episódio piloto (Figura 57, Figura 58, Figura 59, Figura 60).

Figura 57 - Casa de Buri e Vili.



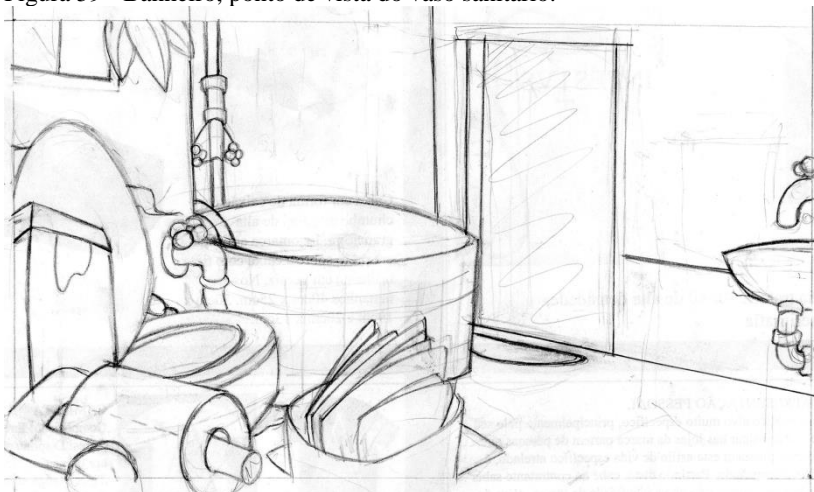
Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 58 - Banheiro, visão geral.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 59 - Banheiro, ponto de vista do vaso sanitário.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 60 - Banheiro, plano picado.



Fonte: Elaborado pelo autor.

3. EXPLORAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

Ao iniciar a etapa de exploração, segundo a metodologia de Mozota (2011), foram empregados todos os recursos criativos da etapa de pesquisa e concretizado o conceito. As diferentes formas possíveis que o projeto pode adquirir foram esboçadas e por fim selecionada uma das diretrizes para ser desenvolvida na etapa três. Esta etapa em sua fase final tem como objetivo adotar o modelo definitivo do episódio piloto e, desta forma, encerrar a fase criativa.

3.1. PROPOSTA DE UM EPISÓDIO PILOTO (EXPLORAÇÃO)

Com a proposta do universo da série animada já definida na etapa anterior, a etapa de exploração visa, como já explicado, escolher e empregar um estilo a partir dos conceitos gerais estudados e aliado a isso desenvolver a proposta do episódio piloto. O conceito narrativo se torna concreto ao gerar o roteiro e o *storyboard* a partir da sinopse técnica. O conceito visual, por sua vez, se torna concreto ao gerar, a partir das referências e escolhas criativas, a aplicação final de cores, contornos e outros aspectos estéticos cujos servem como base para as etapas finais e produção de todos outros episódios posteriores do desenho animado.

3.1.1. Exploração narrativa

McKee (2012) defende o método de construir um roteiro cujo consiste em escrevê-lo de dentro para fora, ou seja, antes de tudo o escritor elabora o que se denomina como *step-outline*, ou seja, a estória contada em passos, ele servirá como ferramenta para construção do próximo estágio, o argumento que, por fim, convertido em descrição e diálogo se transforma em roteiro.

3.1.1.1. Step-Outline

O *step-outline* consiste em descrever cada uma das cenas de forma simplificada e, além disso, indicar o *design* da estória tanto na trama central quanto nas subtramas:

Step-outline de Baphomet e Seus Amigos - A Criatura da Praia dos Dejetos:

TRAMA CENTRAL – VILI:

I ATO.

- Cena 2 - A barriga de Vili esta roncando e ele sente que precisa ir ao banheiro (incidente incitante) (negativo). Vili levanta-se do sofá, onde assistia a uma reportagem ao lado de seu amigo Buri sobre os surfistas da Praia dos Dejetos e dirige-se ao banheiro (positivo).
- Cena 4 - No meio caminho Vili encontra com seu gato, Pudim, cujo aclama por afago, apesar de Vili estar apurado acaricia o mesmo. Vili abre a porta do banheiro e fita o vaso sanitário, desta forma o garoto vai de encontro ao mesmo, abaixa as calças e se acomoda (positivo).
- Cena 5 - Vili não demora muito para terminar, arranca um pedaço de papel higiênico e limpa a sujeira (clímax de ato). Feito o trabalho, o garoto joga o pedaço de papel usado no lixeiro, entretanto, ao fazê-lo percebe que o mesmo está com a parte suja aparente (negativo), ou seja, virada para cima. Descontente, arranca outro pedaço de papel higiênico e joga por cima da sujeira e contenta-se (positivo).
- Cena 6 - Quase que instantaneamente, um duende que estava escondido dentro do lixeiro salta para fora, espalhando parte do lixo pelo chão (negativo). Vili não parece muito impressionado, tendo em mente que é esquizofrênico e possivelmente tudo faz

parte da sua imaginação. O duende corre para a porta e sai do banheiro enquanto Vili o observa sem se incomodar (positivo).

- Cena 7 - O garoto percebe então uma revista pornográfica de Buri ao seu lado, ele tem uma ideia (objeto de desejo), alcança a mesma e começa a folhar. Com a revista aberta, Vili, ao mesmo tempo, se masturba. Sem saber, no canto da janela surge o duende que se diverte com a cena (negativo).

II ATO.

- Cena 8 - Vili está quase chegando ao clímax quando imagina o que lhe aconteceria caso sujasse a revista de Buri. Buri não ficaria contente caso encontrasse sua revista com as páginas coladas (negativo). Tendo isso em mente, numa investida rápida, Vili coloca seu membro para dentro do vaso sanitário e todo sêmen vai parar ali dentro (crise). O garoto fica aliviado (positivo).
- Cena 9 - Terminado todo o trabalho no banheiro, Vili solta a descarga, com a revista devidamente limpa, deixa o banheiro (positivo) (resolução).
- Cena 10 - Sem saber, o sêmen de Vili agora transita pelos tubos de esgoto e vai parar, por fim, onde todo o lixo é jogado, na Praia dos Dejetos. O sêmen lentamente se dirige em direção a um lixo radioativo que está presente por ali. Fantasticamente o sêmen copula um útero cujo é fruto dos lixos médicos e radiação do local (clímax) (negativo).

SUBTRAMA – DUENDE:

I ATO

- Cena 1 – O duende observa atrás de uma pedra, de longe, a casa onde convivem Vili e Buri, muito risonho o pequeno pula sobre a rocha e corre em direção a casa. Ele encontra uma janela, por onde poderia invadir a casa, percebe que ao lado está uma árvore, então escala a mesma para chegar ao seu objetivo final (negativo) (incidente incitante).
- Cena 6 - O duende que esteve o tempo todo escondido dentro da lixeira do banheiro salta para fora e sai correndo em direção à porta deixando Vili, finalmente, de fato sozinho (positivo).

- Cena 7 – O duende observa do lado de fora, para onde voltou, Vili se masturbando (negativo). O duende se diverte com a cena, mas logo se ausenta (positivo).

SUBTRAMA – SURFISTAS:

I ATO

- Cena 3 – Um dos surfistas é entrevistado por um repórter que se mostra pasmo sobre as condições em que vivem as pessoas daquela região. Um dos surfistas mostra-se contente. Ao mesmo tempo outro indivíduo, deformado como maioria dos habitantes daquelas redondezas, surfa em meio a dejetos daquela praia.
- Cena 11 – Um dos surfistas encontra a criaturinha que se formou através da cópula do sêmen de Vili com o útero radioativo (positivo). O mesmo ajunta o recém-nascido jogado em meio ao lixo e vai apresentar o achado ao seu amigo (crise). Encontrando com o dito cujo, a criaturinha, apesar da aparência peculiar, com chifre, rabo e outros aspectos se mostra bem simpática (duplamente positivo). Ao acariciar a criaturinha, é mordido e tem arrancado um pedaço do rosto (clímax), entretanto, depois de uma pausa, todos caem na gargalhada (positivo) (resolução).

3.1.1.2. Argumento

Feito o *step-outline* o segundo passo é tratá-lo a fim de expandir cada cena com mais descrição e transformá-lo num argumento. No argumento McKee (2012) conta que o escritor indica o que os personagens falam sem nunca escrever o diálogo, além do pensamento e sentimento dos mesmos.

TERRENO DA CASA DE VILI E BURI – DIA: Atrás de uma pedra um duende espiona a casa onde vivem Buri e Vili, ele avistara de longe no meio do matagal e imaginou alguma forma de invadi-la só por mera diversão e aventura. Trepado detrás duma pedra ele analisa se tem alguém por perto, não quer ser pego fazendo suas travessuras infantis, ao perceber que está deveras só, escala e salta sobre a mesma, corre pela frente da casa até avistar uma forma de entrar.

Por certo momento o duende observa estático a janela do banheiro da casa, ele está contente e surpreso por encontrar uma forma tão fácil de invadi-la. Um dos troncos ao lado da janela da casa estende-se para dentro

do banheiro, desta forma o duende escala a árvore, pendura-se no tronco e entra dentro da casa.

SALA DE TELEVISÃO – DIA: Vili está assistindo televisão e sentindo um terrível mal-estar, deve ter sido o *puchero* que comeu no almoço. Ele levanta, quer chegar o quanto antes no banheiro, ele sabe que o que está por vir não é pouco. Ao seu lado Buri assiste televisão, ele, tanto quanto Vili, não costuma assistir televisão, mas acabou por matar tempo contemplando à programação apelativa e não desgrudou o olhar depois de fumar um "baseado" poucos minutos atrás, acompanha as imagens hipnotizado enquanto come seus salgadinhos preferidos. Nada é interessante a não ser a luz que é emitida pelo aparelho cujo fita enquanto pensa em outras aleatoriedades, até que lhe é roubada a atenção por um repórter irritante apresentando uma matéria sobre a Praia dos Dejetos.

PRAIA DOS DEJETOS – DIA: O repórter está incomodado de ter que se submeter a estar naquela praia, talvez fique doente, talvez possa sair de lá até com câncer, afinal está rodeado de todo tipo de lixo, incluindo lixo radioativo, entretanto este é afinal o seu trabalho. Ele entrevista um surfista local, deve estar doente como todos os outros loucos que moram pelos arredores e frequentam aquela praia imunda.

O surfista que é entrevistado está vivenciando mais um dia normal do cotidiano, é esquisito que alguém venha querer entrevista-lo impressionado com seu estilo de vida, tendo em mente que para ele tudo está normal.

CORREDOR – DIA: Vili, caminhando pelo corredor, se depara com seu gato, Pudim, desconcertado com tanta fofura não vê possibilidade de não parar e fazer um cafuné em tão amável criaturinha, entretanto a natureza grita alto e Vili se apressa até o banheiro.

BANHEIRO – DIA: Vili se contenta ao ver o vaso sanitário ao seu dispor, aliviado ele se acomoda e começa a defecar. Vili está fazendo uma tremenda força para expelir todas as fezes, entretanto a última "leva" sai toda de uma vez, o alívio é intenso. Ele arranca um pedaço do rolo de papel higiênico, se limpa e joga o papel usado no lixo. Vili é um garoto que tenta manter sua casa sempre o mais apresentável possível, por isso nota que ao jogar o papel no lixo ficou aparente a sujeira a qual acabara de limpar, ele alcança mais um pedaço de papel e joga por cima da sujeira e dá o problema por resolvido.

Ainda sentado no vaso sanitário Vili repara, desta vez, uma revista interessante no revestido ao seu lado, é ali que Buri deixa algumas de suas revistas quentes com mulheres nuas. Só de pensar no que está por vir Vili fica um pouco desconcertado até que, de repente, é surpreendido por um barulho vindo da lixeira. Vili volta-se para a lixeira e percebe que o lixo dentro dela está se movendo quando, repentinamente, o duende surge de dentro dela espalhando sujeira para todos os lados do banheiro.

Vili não sabe o que pensar da situação, sabendo que é esquizofrênico e habituado a ter alucinações não dá muita importância para o que está acontecendo ali. Os dois se encaram, o duende só está afim de incomodar, mas hoje está sem muita criatividade, ele pula para fora do lixeiro e corre até a porta do banheiro. Antes de fechar a porta o pequeno faz para Vili o sinal de silêncio, indicando que não contasse para ninguém.

Vili torna novamente o olhar para a revista que lhe interessara momentos antes do ocorrido. Ele tem uma queda por mulheres de cabelos coloridos tais como a garota da capa desta revista. Ele a alcança e começa a folhar quando se depara em meio à tantas imagens de mulheres nuas um bilhete colado na revista com uma mensagem a qual indica que seu amigo, Buri, é dono da mesma. Vili já sabia quem era o dono da revista, continua, desta forma, folhando a revista quando encontra aquilo que despertou o interesse no personagem no primeiro momento, a garota dos cabelos coloridos e nua.

O personagem se excita instantaneamente, nada parece mais certo do que começar a se masturbar com aquela imagem. Enquanto o garoto faz “justiça com as próprias mãos” o duende retorna, todavia, agora observando sem ser notado do lado de fora da janela e rindo da situação. Ainda sem criatividade o duende vai embora e Vili, alheio da presença do mesmo, continua.

Quase terminando o serviço Vili é subitamente surpreendido por um pensamento: Se ele ejacular na revista do amigo, o que é provável tendo em vista que seu pênis está a todo momento apontado para ela, conhecendo a personalidade de caráter violento de Buri como conhece, ele será com certeza agredido pelo mesmo, por conta disso, num movimento crítico e rápido o personagem redireciona seu pênis para dentro do vaso sanitário onde, por pouco, consegue ejacular num local mais apropriado.

Contente que tudo ocorreu bem ele fita a revista, solta a descarga e vai embora. Neste momento o sêmen e as fezes de vili descem pela tubulação de esgoto e desembocam até a Praia dos Dejetos onde, além do esgoto, são depositados todos os tipos de lixos, incluindo lixo médico e radioativo.

PRAIA DO DEJETOS – DIA: Ao desembocarem os dejetos de Vili na praia, o sêmen flutua e introduz-se dentro do lixo médico de um útero humano que está, ao mesmo tempo, radioativo. Passadas algumas horas um surfista sai de dentro do mar quando seu amigo, o surfista do Lago Negro, ajoelhado em frente ao local onde o esgoto desemboca, de longe o chama. Ao chegar até o amigo percebe o quanto este está maravilhado segurando algo em seus braços, uma criaturinha recém-nascida a partir das condições ideais nas quais as misturas dos lixos desencadearam para, a partir do sêmen de Vili, conceber, em algumas horas, um novo ser vivo. O surfista do Lago Negro oferece a criaturinha para seu amigo segurar um pouco, ele também está maravilhado com o pequenino, entretanto este o surpreende com o seu caráter violento, o ataca com uma mordida no rosto e num movimento quase que instintivo de remover o agressor ele abruptamente o afasta com o braço que segurava e assim tem um pedaço do rosto arrancado. O surfista do Lago Negro fica pasmo com o incidente, mas logo começa a gargalhar e contagiar o amigo. Os dois gargalham, o melhor que se pode fazer é rir da situação, afinal nada de tão ruim aconteceu, o que é um pedaço do rosto arrancado perto de uma nova criaturinha viva na Terra?

3.1.1.3. Roteiro

Segundo Field (2001), um plano é o que a câmera vê, desta forma é irrelevante para o roteirista descrever os tipos de plano, por isso ambos autores, McKee (2006) e Field (2001), desaprovam instruções de câmera num roteiro. Para McKee (2006) o roteiro contemporâneo trabalha apenas com cenas mestras cujas incluem apenas ângulos absolutamente necessários, desta forma o diretor poderá utilizar planos para alcançar a sensação visual desejada.

Um comentário relevante de Marx (2007) neste contexto diz respeito às séries de desenhos animados de audiência adulta. A autora explica os métodos de roteiro específicos para animações e lista diversos termos os quais especificam os movimentos e planos de câmera, todavia ela esclarece que, diferente dos desenhos animados de audiência infantil, para a audiência adulta os escritores praticamente nunca o empregam

desta forma, são empregados geralmente tais quais *live-actions*, por conta disso os métodos de roteiro específicos para animação não foram utilizados no projeto.

Sobre a forma básica do roteiro apresentada por Field (2001) foi construído a partir do argumento o roteiro do episódio piloto de “Baphomet e Seus Amigos” sem as instruções de planos cujas serão exploradas apenas na fase de exploração do *storyboard*. Field (2001) conta que cada página equivale a cerca de um minuto de projeção, desta forma o episódio piloto foi projetado para possuir em média seis minutos:

Baphomet e Seus Amigos – “O Monstro da Praia dos Dejetos”.

Escrito por Vitor Hugo Malchitzky.

EXT. TERRENO DA CASA DE VILI E BURI – DIA

Um DUENDE, alegre, surge repentinamente por de traz de uma grande pedra que fica na frente no terreno arborizado da casa de Buri e Vili.

O duende olha para os lados como quem procura por alguém à espreita observando, então agarra-se na pedra, impulsiona-se e pula para o outro lado. Com sucesso ele cai do outro lado, levanta-se e corre pelo terreno na frente da casa até que para na

FRENTE DA JANELA DO BANHEIRO – DIA

Ele olha para cima e observa a janela fixamente e pensa uma forma de invadir a casa por intermédio dela. O duende tem uma ideia simples, escalar a árvore em frente à janela cuja um dos troncos se estendem para parte interna do banheiro. Ele então trepa na árvore e escala, pendura-se e sobe no tronco.

FADE OUT.

Fade in:

INT. SALA DE TELEVISÃO – DIA

A barriga de VILI, sentado na frente da TELEVISÃO onde estão sendo exibidas propagandas aleatórias, está emitindo um tipo de ronco, ele está com mau estar, ao lado dele está BURI comendo seu salgadinho e fazendo barulho com a EMBALAGEM e a MASTIGAÇÃO.

Vili levanta-se e passa em frente à TELEVISÃO onde agora está sendo exibido a prévia do programa “Ofício Reporter”.

TELEVISÃO

Não perca, daqui a pouco, no ofício repórter, você vai ver. No episódio de hoje. Saiba tudo sobre a praia dos dejetos e como sobrevivem os moradores nas mais...

Buri fita com atenção a TELEVISÃO enquanto MASTIGA seu salgadinho e derruba uma chuva de migalhas da sua boca.

NA CENA

Ele REMEXE o pacote e enche a mão para se servir do salgadinho, cujo possui uma curiosa embalagem de uma marca do seu universo chamada “Satanzitos”, enquanto chovem migalhas.

NA CENA

Buri está usando um crachá do restaurante de frangos fritos de uma rede de *fastfood* chamada “*Damn*” onde trabalha.

TELEVISÃO

...críticas situações. Você já se perguntou para onde vai parar todo o seu excremento quando pressiona a descarga? Isso mesmo, é aqui, nesta praia que desemboca o esgoto de toda a cidade, e além disso são depositados os mais variados tipos de lixo. É difícil acreditar que diversas famílias vivem nessas redondezas e o mais impressionante são os banhistas que ainda frequentam a praia. Então eu e minha equipe fomos até lá para verificar a situação.

Buri ainda fita a TELEVISÃO com atenção enquanto se serve e MASTIGA os salgadinhos. Na televisão está sendo exibido o REPÓRTER e o SURFISTA DA LAGOA NEGRA na

EXT. PRAIA DOS DEJETOS – DIA

REPORTER

Nós estamos aqui já com um dos locais e acredite, agorinha mesmo ele estava surfando nesta água imunda, imprópria para o banho. Eu mesmo já estou sentindo...

O surfista do lago negro se inclina e abana a mão para os espectadores.

REPÓRTER

Só de tá aqui já tô sentindo um puta desconforto até a minha pele já tá coçando.

O repórter se coça e volta o olhar para o surfista e pergunta.

REPÓRTER

Vem cá, no caminho para cá eu cheguei, inclusive, a encontrar lixo radioativo, o senhor sabe que essa água é imprópria para o banho? Tem esgoto, tem lixo nela, você não tem medo de ficar doente, de morrer?

Ele alcança o microfone até a boca do surfista.

SURFISTA DA LAGOA NEGRA

Hmm.... Não.

Em silencio ele volta os olhos para o repórter que continua com o microfone na frente de sua boca.

SURFISTA DO LAGO NEGRO

E... Eu venho aqui com meus "*brothers*" já faz uma data, é tranquilo nunca deu nada não, tá tudo certo... Têm umas vezes que a gente encontra umas paradas legais e... Acho que é isso aí mesmo.

No mar outro surfista está numa onda, dentro da televisão na

INT. SALA DE TELEVISÃO – DIA

CORTA PARA:

INT. CORREDOR – DIA

Vili está caminhando no corredor para chegar até o banheiro, quando no meio do caminho se depara com o seu gato, PUDIM. Vili admira a gato que pede por carinho. Vili se inclina e Pudim deita-se de barriga para cima no chão, então acaricia o gato.

Vili levanta-se e continua caminhando pelo corredor quando chega no

INT. BANHEIRO – DIA

Ele acende a luz e observa contente o vaso sanitário, aproxima-se deste e sente. Vili começa a DEFECAR enquanto no

EXT. JARDIM – DIA

Num belo dia ensolarado o vento sopra e poliniza os dentes de leão e a natureza segue com pássaros e seus bandos sobrevoando áreas verdes ao som de uma pessoa DEFECANDO no

INT. BANHEIRO – DIA

Vili sofre com o último excremento cujo está para ser expelido. O alívio deste último alegria o personagem que agora basta apenas se higienizar. Ele alcança o papel higiênico, usa e joga na lixeira.

NA CENA

A lixeira está agora com um papel sujo aparente no topo da pilha de lixo.

INT. BANHEIRO – DIA

Vili descontente pega mais papel e joga sobre o papel sujo do topo da pilha.

Ele fica contente com o resultado, quando repara ao seu lado uma revista.

NA CENA

Uma revista pornográfica chamada “*The Great Hook*”

INT. BANHEIRO – DIA

Vili está um pouco desconcertado, quando ouvimos REMEXER de papéis.

NO LIXEIRO

O lixo se move.

INT. BANHEIRO – DIA

Vili volta sua atenção para o lixeiro e repentinamente o duende surge ali de dentro derrubando sujeira por todo o banheiro. Os dois se encaram durante alguns segundos sem reação, quando o duende salta do lixeiro e corre até a porta do banheiro. Vili, ainda sem reação, fita o duende.

NO DUENDE

Está apenas com a cabeça para fora da porta e faz com o dedo na boca o sinal de silêncio expelindo um pouco de saliva pela boca, então fecha a porta.

INT. BANHEIRO – DIA

Vili está pasmo, mas não dá muita atenção mais para o acontecido, volta-se novamente para a revista. Ele alcança a revista e começa a folhar.

NA REVISTA

É uma revista pornográfica repleta de mulheres nuas em cada uma das páginas, ao folhar da primeira página Vili percebe um bilhete anexo à página com a seguinte mensagem: “Esta revista pertence à Buri”.

EM VILI

Demonstra indiferença em sua expressão.

NA REVISTA

Na próxima página Vili encontra uma mulher que lhe instiga sexualmente.

EM VILI

Fica excitado com aquela imagem e coloca a mão no pênis.

INT. BANHEIRO – DIA

Vili começa a se masturbar, quando de repente o duende reaparece na janela e observa sem ser notado a cena rindo da situação. Pouco tempo depois ele se retira.

Vili continua até que chega no momento mágico e final da masturbação, mas é repentinamente surpreendido por um pensamento.

FADE OUT

Fade in:

INT. CENÁRIO BRANCO DA IMAGINAÇÃO DE VILI

Vili está na frente de Buri o qual está extremamente irritado e segurando sua revista cuja está suja com o sêmen de Vili que, por sua vez, descuidadamente, ejaculou e sujou a revista do amigo.

Buri, que segurava a revista na página onde marcava sua propriedade pessoal, joga a mesma para longe e, enfurecido, acerta abruptamente um soco em Vili que é lançado para longe tamanha a força do agressor.

INT. BANHEIRO – DIA

De volta da imaginação ao mundo real, o personagem, chocado e agora ciente do mau que poderia lhe ser acometido, ainda quase ejaculando volta seu pênis, em câmera lenta, para dentro do vaso sanitário e desta forma evita ejacular na revista.

NA CENA

Ele ejacula dentro da privada, onde também está o excremento.

INT. BANHEIRO – DIA

Vili, satisfeito, fita a revista que parece brilhar tamanho o orgulho de escapar da encrenca cuja imaginara.

NO VASO SANITÁRIO

As fezes e o sêmen descem descarga a baixo.

INT. TUBULAÇÃO DE ESGOTO

Os dejetos agora avançam na tubulação de esgoto.

EXT. DESEMBOCO DA PRAIA DOS DEJETOS – DIA

Eles descem cano abaixo numa enorme poça de esgoto. O sêmen flutua na direção do lixo médico de um útero radioativo e vai parar dentro do mesmo.

FADE OUT

Fade in:

EXT. PRAIA DOS DEJETOS – PÔR DO SOL

De frente para a poça de esgoto que desemboca no mar, o “surfista do lago negro” está longe ajoelhado observando algo. O outro surfista sai caminhando do mar quando o “surfista do lago negro” de longe o chama.

SURFISTA DO LAGO NEGRO

Cara! Você tem que ver isso.

O surfista chega perto de “surfista do lago negro” e coloca a mão no seu ombro.

NO SURFISTA DO LAGO NEGRO

Os olhos brilham.

SURFISTA DO LAGO NEGRO

É tão lindo.

EXT. PRAIA DOS DEJETOS – POR DO SOL

Ele está segurando uma CRIATURA que nasceu a partir do útero radioativo.

O “surfista do lago negro” estende a criatura para o “outro surfista” segurar, ele alcança o recém-nascido e admira até que o mesmo, repentinamente, abre a boca com enormes dentes e abocanha a bochecha do personagem que tenta, por sua vez, remover a criatura e evitar que arranque um pedaço do seu rosto, mas sem sucesso.

Ainda segurando a criatura o surfista está com o rosto sangrando e “surfista do lago negro” pasmo, até que então o “surfista do lago negro” começa a rir cativando seu amigo que começa a rir também.

Os dois riem enquanto o plano da cena se distancia dos personagens.

FADE OUT.

3.1.2. Exploração estética

Foram empregados na exploração estética todos os recursos criativos para concretizar o conceito, pois este tópico tem como objetivo definir a linguagem gráfica final empregada tanto no episódio piloto de “Baphomet e Seus Amigos” quanto nos episódios posteriores.

3.1.2.1. Personagens

Os esboços realizados na etapa de pesquisa referentes aos protagonistas da série dizem respeito à forma dos personagens. A fim de definir uma linguagem visual final foram empregados diversos esboços de diferentes recursos criativos partidos primeiramente de referências como *Adventure Time* e *Clarence*. De acordo com Mozota (2011), esboços auxiliam a desvendar os eixos de criação e a descobrir as diferentes arquiteturas do produto final, sinais gráficos e opções de estilo que podem ser úteis para o *design*.

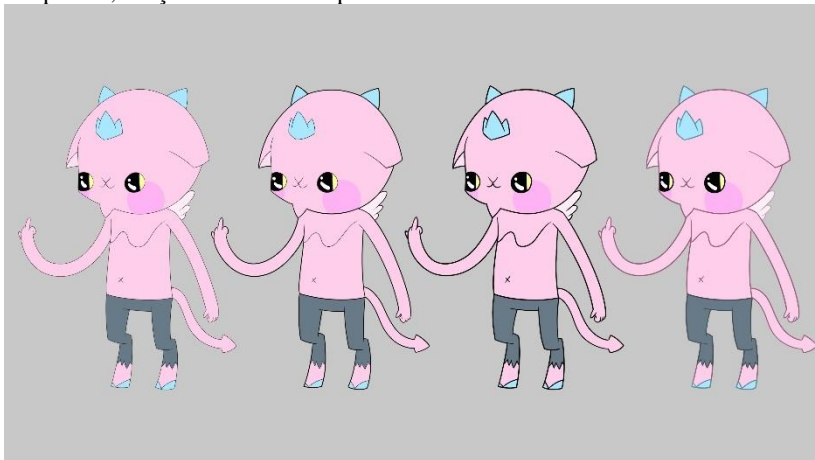
Casualmente os desenhos animados de referência possuem realce de luz e sombra nos personagens, contudo na maior parte da representação os mesmos possuem cor chapada única para cada elemento. Foi adotado para “Baphomet e Seus Amigos” a mesma solução gráfica, os realces de luz e sombra nos personagens foram descartados para facilitar o processo de arte finalizar da animação, contudo poderão ser adicionados em cenas onde o humor e linguagem carecerem destes elementos.

O autor optou por cores majoritariamente de tons pouco saturados e mais claros. Esta solução gráfica foi em parte a própria definição da ideia do projeto. Apesar das referências utilizarem em maior parte cores saturadas, esta aplicação confere ao projeto um visual mais particular e permite facilidade de focar atenção do espectador quando apresentados elementos com cores saturadas, pois também será apropriada pelos cenários.

Na exploração da aplicação das linhas de contorno dos personagens o autor julgou esteticamente destacarem-se como visualmente gratificantes diversas diretrizes (Figura 61). Ao examinar cada uma das soluções, de acordo com a análise das restrições técnicas e

funcionais, foi selecionado o emprego de traços finos com espessura constante e cor única na arte finalização dos personagens.

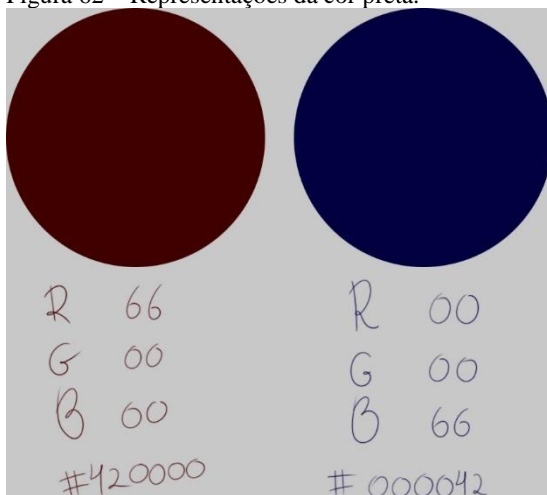
Figura 61 - Soluções de traços, respectivamente: Traços finos com espessura constante preta; Traços finos variáveis e mais espessos na silhueta; Traços pretos e espessos; Traços coloridos e espessos.



Fonte: Elaborado pelo autor.

O autor do projeto optou pelo não uso do preto, logo foram definidas cores padrões na necessidade de representar o preto dos personagens nas linhas, nos olhos e outros. Para diferentes ocasiões o preto pode ser representado com um aspecto quente, num matiz escuro vermelho, ou frio, num matiz escuro azul (Figura 62).

Figura 62 – Representações da cor preta.



Fonte: Elaborado pelo autor.

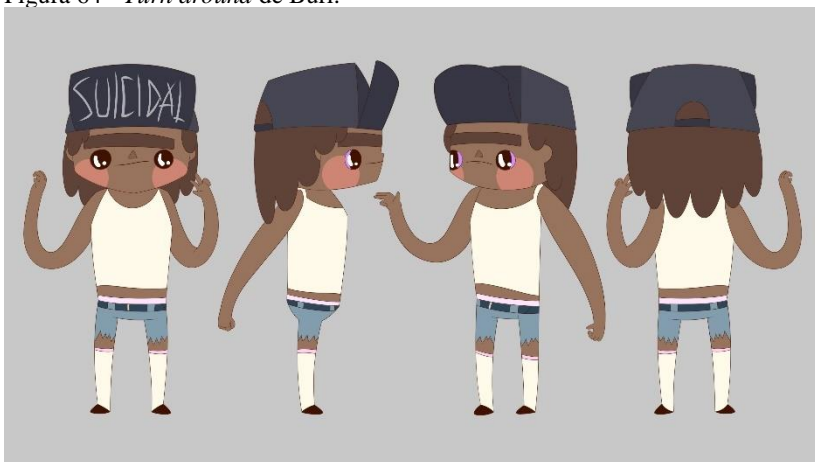
As diretrizes estéticas e funcionais foram ajustados aos modelos antes propostos na fase de pesquisa e então definido o acabamento final dos protagonistas (Figura 63, Figura 64, Figura 65, Figura 66).

Figura 63 - *Turn around* de Baphomet.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 64 - *Turn around* de Buri.



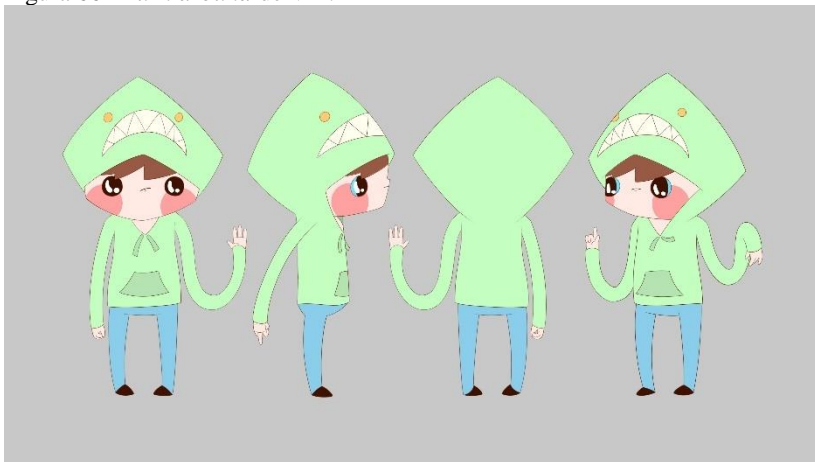
Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 65- *Turn around* de Varg.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 66 - *Turn around* de Vili.



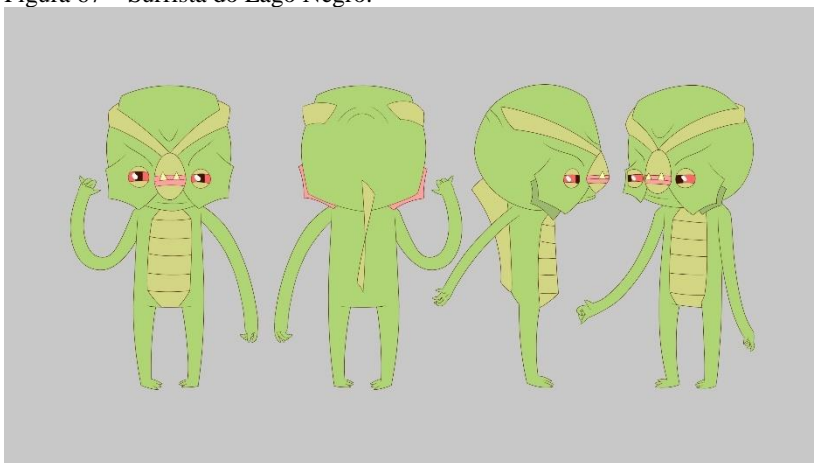
Fonte: Elaborado pelo autor.

Ao definir a linguagem visual dos quatro protagonistas da série animada o segundo passo foi definir a linguagem visual de cada um dos personagens presentes no episódio piloto. Um dos surfistas, referido como surfista do Lago Negro (Figura 67), é uma releitura do antagonista do clássico de terror de 1954, *Creature from the Black Lagoon* (Figura 68), apropriado pelo autor por se tratar de um monstro brasileiro, segundo

a narrativa do filme. Além do fato de o nome do episódio piloto “A Criatura da Praia dos Dejetos”, fazer alusão novamente ao clássico.

O outro personagem surfista (Figura 69) foi inventado a partir da radioatividade e condições ambientais críticas nas quais a Praia dos Dejetos e seus arredores se encontram. Tal como um morador deste local o surfista é um mutante, possui deformidades aleatórias, falta de um dos olhos e manchas e um tom de pele inusitado. Da mesma forma, a criatura da Praia dos Dejetos (Figura 70) nasceu nas mesmas condições e possui características associadas ao local como uma má formação onde o coração se encontra na parte externa do peito, foi caracterizado segundo os exageros indicados por Blair (1994) para compor um personagem “fofo”. O repórter (Figura 71) por outro lado é desenhado para possuir uma antipatia do público, foi agregado a ele um nariz exageradamente grande, entre outras características associadas ao grotesco. Por fim o gato Pudim (Figura 72) foi também foi construído segundo dicas de Blair (1994) e o duende (Figura 73) teve seu visual inspirado na vestimenta típica masculina alemã.

Figura 67 – Surfista do Lago Negro.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 68 – *Creature from the Black Lagoon* trimmed window card.



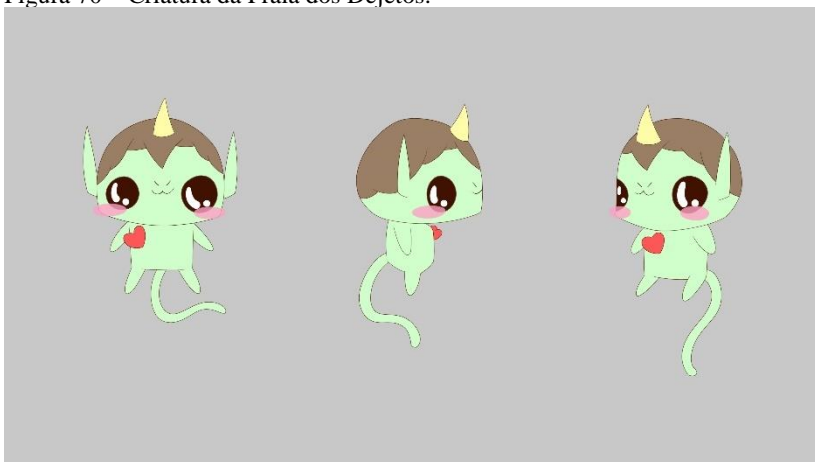
Fonte: *Heritage Auctions, HA.com.*

Figura 69 – Surfista.



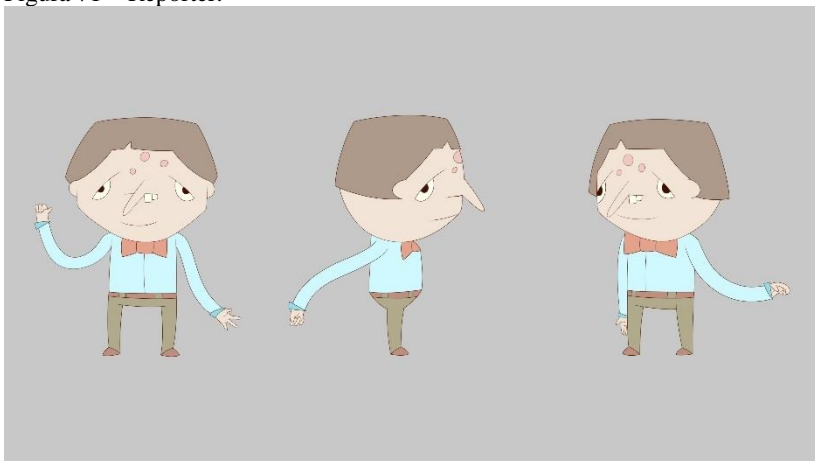
Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 70 – Criatura da Praia dos Dejetos.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 71 – Repórter.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 72 – Pudim.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 73 – Duende.

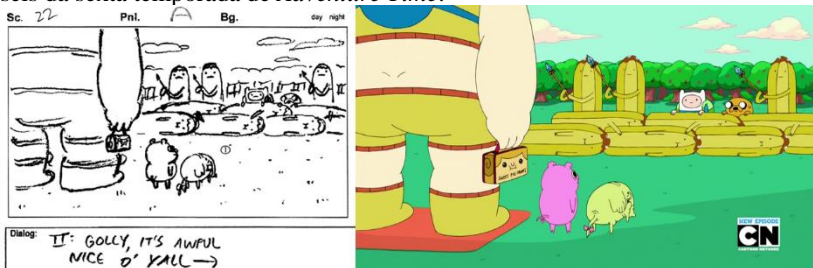


Fonte: Elaborado pelo autor.

3.1.2.2. Storyboard

Nesteriuk (2011) conclui que o *storyboard* pode ser entendido como a representação visual da narrativa, exibindo uma sucessão de imagens, de modo a proporcionar uma pré-visualização da animação (Figura 74), por isso a função atribuída por Field (2001) e McKee (2006) ao diretor de definir os planos é efetuada pelo artista de *storyboard*.

Figura 74 – Comparativo entre *storyboard* e resultado final do episódio vinte e seis da sexta temporada de *Adventure Time*.

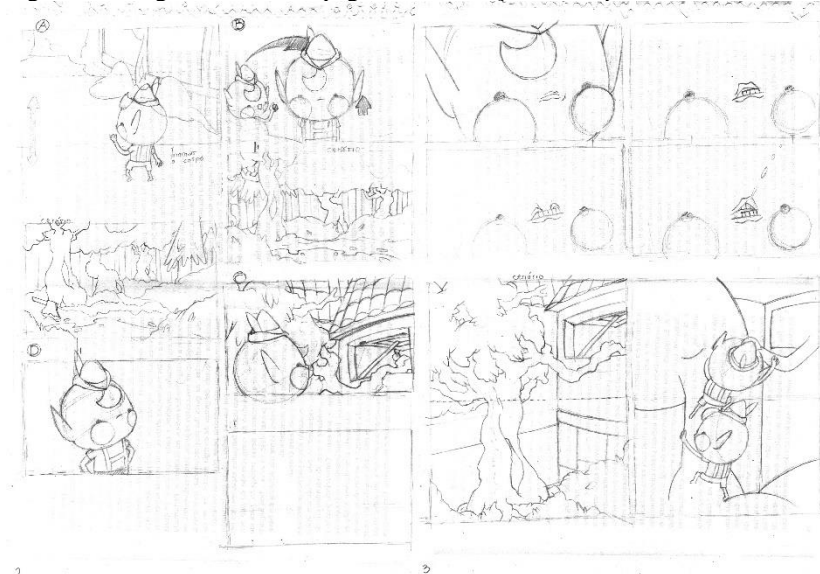


Fonte: *Storyboard* de *Gold Stars* escrito e desenhado por Seo Kim e Somvilay Xayaphone, página 32. Frame de *Gold Stars*, transmitido no dia 29 de janeiro de 2015.

Tal como proposto por Byrne (1999), o primeiro passo na construção do *storyboard* foi dado a partir dos desenhos de pequenos *thumbnails* e anotações a partir do roteiro. Estes *thumbnails* e anotações

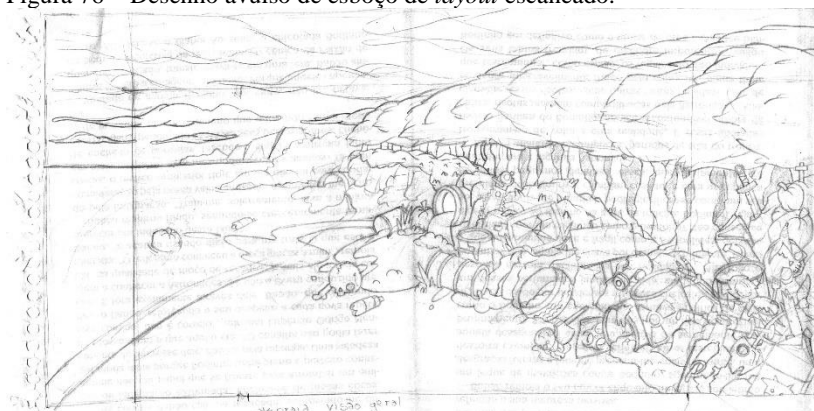
foram base para o desenho do *storyboard*, em folhas de papel reutilizado (Figura 75). Neste segundo momento foram elaborados esboços de *layouts* (Figura 76) no lugar de alguns painéis, também em folhas de papel reutilizados, nas cenas que o autor deste projeto julgou necessário, além da reutilização como *layout* dos esboços dos cenários realizados na etapa de exploração (Figura 57, Figura 58, Figura 59, Figura 60, Figura 77). O uso de papel vegetal facilitou a inserção dos personagens nos *layouts* (Figura 77).

Figura 75 – Segunda e terceira páginas dos esboços do *storyboard* escaneadas.



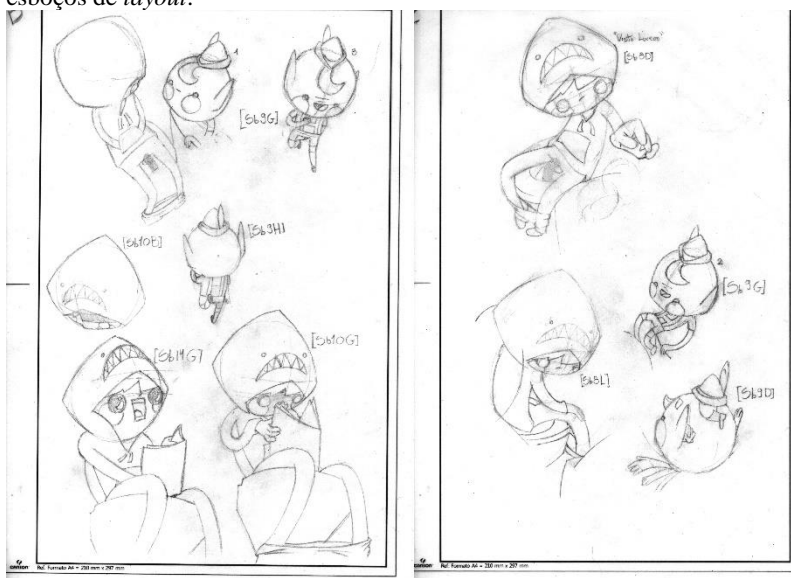
2
Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 76 – Desenho avulso de esboço de *layout* escaneado.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 77 – Seleção de folhas de papel vegetal para inserção dos personagens nos esboços de *layout*.



Fonte: Elaborado pelo autor.

No terceiro momento os desenhos foram todos escaneados e redesenhados digitalmente, para isso foi desenvolvido um formato próprio para os *storyboards* de “Baphomet e Seus Amigos” (Figura 78) baseado no modelo de *Adventure Time* (Figura 79). No meio digital foi

possível redimensionar e incluir os *layouts* redesenhados com os personagens na cena dentro dos painéis.

Figura 78 – *Template* de *storyboard* para “Baphomet e Seus Amigos”.

Data: Data que foi feito o *storyboard*.

Autor: Nome do autor do *storyboard*.

Projeto: Episódio e temporada do *storyboard*.

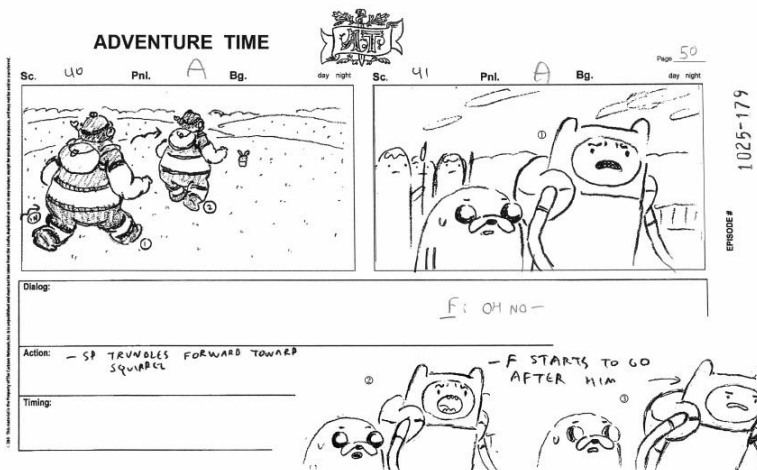


Página:
Número da página
do *storyboard*.

Sc:	¶nl.	¶g.	Sc:	¶nl.	¶g.
Número da cena.	Indicação do painel em relação à cena.	Número do cenário referente à cena do paincl.	Composição do plano da cena.		
Ação, diálogo e outras observações.					

Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 79 – Storyboard de Adventure Time.



Fonte: Storyboard de Gold Star, escrito e desenhado por Seo Kim e Somvilay Xayaphone, 24 de março de 2014, página 50.

A medida que os painéis eram preenchidos algumas composições foram corrigidas, aperfeiçoadas e reorganizadas, além da adição de novas composições inexistentes no segundo momento. Foram também adicionados os textos que indicam ações, diálogos e outras observações e os outros elementos presentes no modelo de *storyboard*, desta forma finalizado o *storyboard* do episódio piloto, “A Criatura da Praia dos Dejetos” presente no apêndice II.

Vale ressaltar aqui alguns aspectos adicionados ao *storyboard* no apêndice II. Byrne (1999) e Câmara (2006) indicam representações de encadeamento de planos, na cena 09 o pequeno painel B adicionado no *storyboard* indica *fade in*, ou seja, sugere que a imagem esmaçaça até estar preenchida totalmente na cor indicada, preto neste caso, o contrário ocorre no painel A da cena seguinte, no *fade out* o preenchimento esmaece do preto para a cena seguinte. Na cena 82 o pequeno painel adicionado indica *cross dissolve*, ou seja, a sobreposição da cena 81 esmaecida para a 82. Outro aspecto são os números não inteiros indicando páginas e cenas por conta de terem sido adicionados e rearranjados posteriormente no *storyboard*.

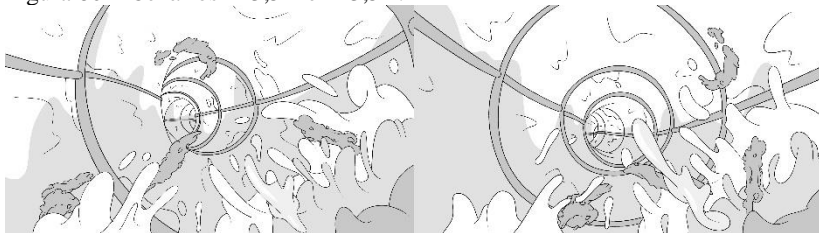
3.1.2.3. Cenários e layouts

O episódio piloto serviu como pano de fundo para a exploração dos cenários da série animada, ou seja, a definição de toda a estética da série animada e seus episódios posteriores foi através destes cenários.

Alguns cenários desenvolvidos como esboços na etapa de pesquisa anterior ao roteiro foram trabalhados e aproveitados como *layouts* finais, outros desenvolvidos ao mesmo tempo que o *storyboard* (Figura 84). A fim de organizar e aproveitar como referência dentro do *storyboard* os cenários e *layouts* foram devidamente numerados à medida que eram digitalmente traçados com base nos desenhos dos painéis. Eles estão dispostos no Apêndice III deste trabalho.

Alguns cenários, como os de número 18, 39 e 43,5 que são totalmente animados, também foram representados em layouts estáticos (Figura 80). Cenários totalmente ou parcialmente animados, por exemplo a adição de ondas no cenário de número 16, poderão progredir apenas na etapa de desenvolvimento do *animatic* e concluídos na etapa de finalização.

Figura 80 – Cenários #43,5A e #43,5B.



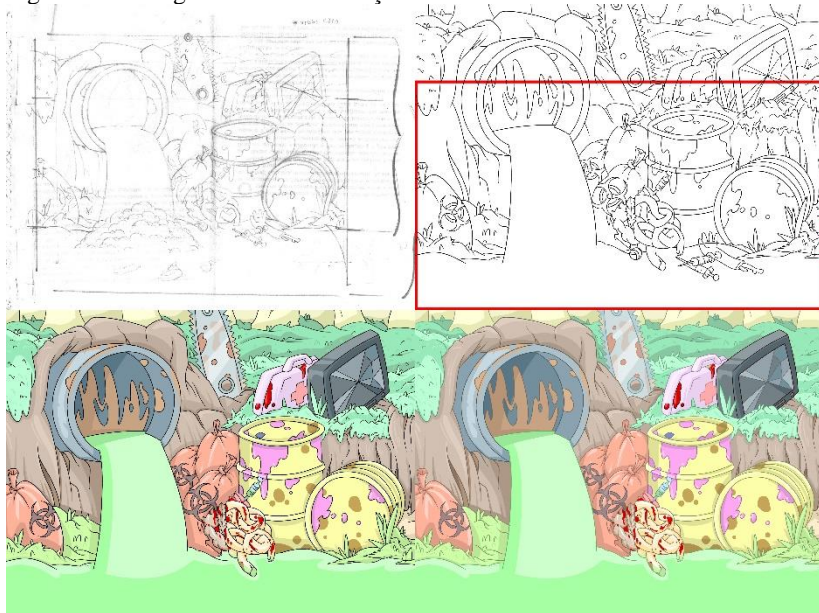
Fonte: Elaborado pelo autor.

Segundo Nesteriuk (2011), para os narratologistas o mais importante aspecto a se pensar num cenário é a ambiência. Em “Baphomet e Seus Amigos” o autor deste projeto buscou representar um universo colorido e ao mesmo tempo uma atmosfera mágica e etérea sempre que possível, com cores de tons claros e pouco saturadas. A aplicação das cores pouco saturadas na composição do desenho animado em geral também confere a possibilidade de dar destaque especial à elementos que empregadas cores saturadas, causando assim um impacto maior no espectador em componentes como sangue, por exemplo.

A decisão da estética, como já discutido, teve referência nas séries animadas *Clarence* e *Adventure Time*, além disso o autor optou pelo uso de perspectivas incoerentes com curvas e o uso de planos diversificados.

Os traços são coloridos de acordo com o preenchimento de cada elemento no cenário (Figura 81).

Figura 81 – Estágios da arte finalização do cenário #45.



Fonte: Elaborado pelo autor.

A representação do cenário parcialmente animado de número 45 foi, com propósito de esclarecer a definição de conceito, colorido e arte finalizado estaticamente (Figura 82). Além deste, foram arte finalizados o ambiente externo da casa de Buri e Vili no cenário #02 (Figura 83), os ambientes internos da sala nos cenários #10 (Figura 85) e #11 (Figura 86) e do banheiro no cenário #25 (Figura 87). Também houve um estudo de luz, cor e análise de harmonia com os personagens usado no cenário #23 (Figura 88, Figura 89, Figura 90).

Figura 82 - Cenário #45.



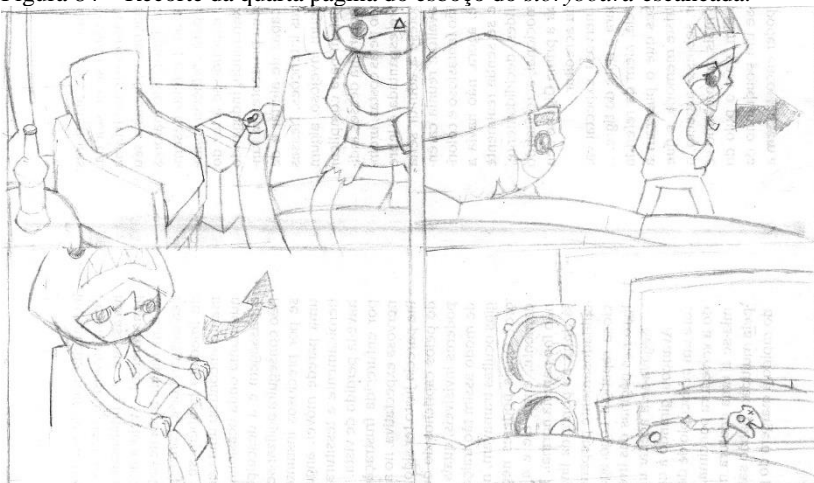
Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 83 - Cenário #02.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 84 – Recorte da quarta página do esboço do *storyboard* escaneada.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 85 – Cenário #10.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 86 – Cenário #11.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 87 – Cenário #25.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 88 – Cenário #23 com a porta fechada e luz apagada.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 89 - Cenário #23 com a porta aberta, luz apagada e personagem inserido na cena.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 90 - Cenário #23 com a porta aberta, luz acesa e personagem inserido na cena.



Fonte: Elaborado pelo autor.

3.1.2.4. Exploração criativa para o universo

Algumas outras explorações estéticas foram realizadas a fim de obter uma melhor compreensão do universo e do episódio piloto de “Baphomet e Seus Amigos”.

- Marca e *concept* de proposta de embalagem do salgadinho “Satanzitos” (Figura 91), baseado e inspirado pela marca do mesmo tipo de produto, Cheetos, tanto na estética quanto no nome. Está presente na cena de número 15 do *storyboard*, estará presente em outras oportunidades no universo da série.

- Logo definitiva do local onde Buri trabalha válido em todo o universo da animação (Figura 92). Está presente na cena de número 16 (Figura 93) do *storyboard* no crachá de Buri cujo indica ao espectador seu nome para posterior reconhecimento na cena de número 61, quando um selo indica Buri como dono da revista na narrativa.

- *Concept* da capa da revista “The Great Hook” (Figura 94). Proposta para tornar a garota da capa uma posterior personagem, além da marca de revista do universo da série que estará presente nos episódios posteriores.

- *Concept* de propostas para páginas da revista que Vili estará folhando no episódio piloto (Figura 95).

- *Concepts* de alguns blusões mágicos simbioses de Vili (Figura 96, Figura 97, Figura 98).

- Proposta de carta de título do episódio piloto (Figura 99) baseado no pôster (Figura 68) de *Creature from the Black Lagoon*.

- Útero da cena de número 90 do *storyboard* (Figura 100).

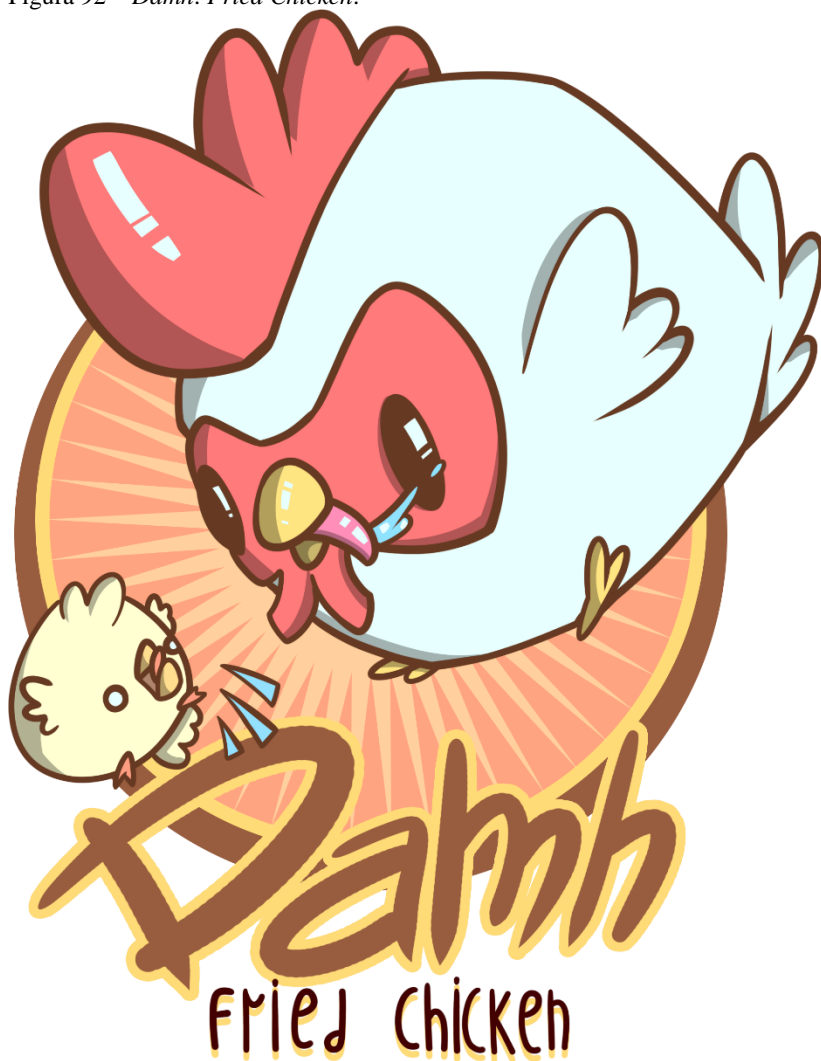
- Expressões, poses, composições e *concepts* dos protagonistas (Figura 101, Figura 102, Figura 103).

Figura 91 – Satanzitos.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 92 – Damn: Fried Chicken.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 93 – Cena #16.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 94 – *The Great Hook*.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 95 – Concept das páginas de *The Great Hook*.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 96 – *Concept* para blusão de Vili I.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 97 - *Concept* para blusão de Vili II.



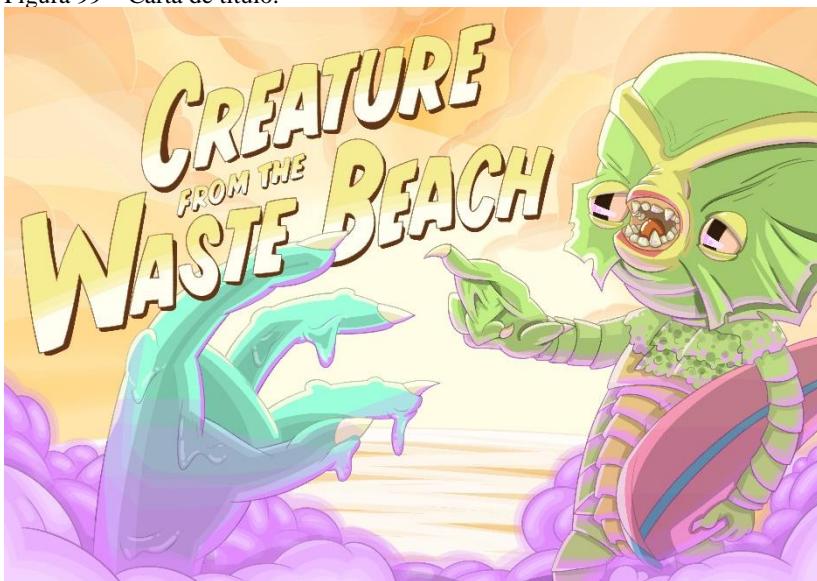
Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 98 - *Concept* para blusão de Vili III.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 99 – Carta de título.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 100 – Cena #90.



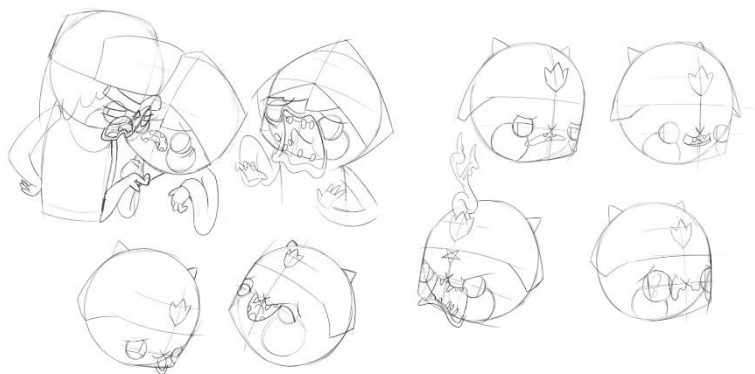
Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 101 – Poses e expressões I.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 102 – Poses e expressões II.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 103 – Composição.



Fonte: Elaborado pelo autor.

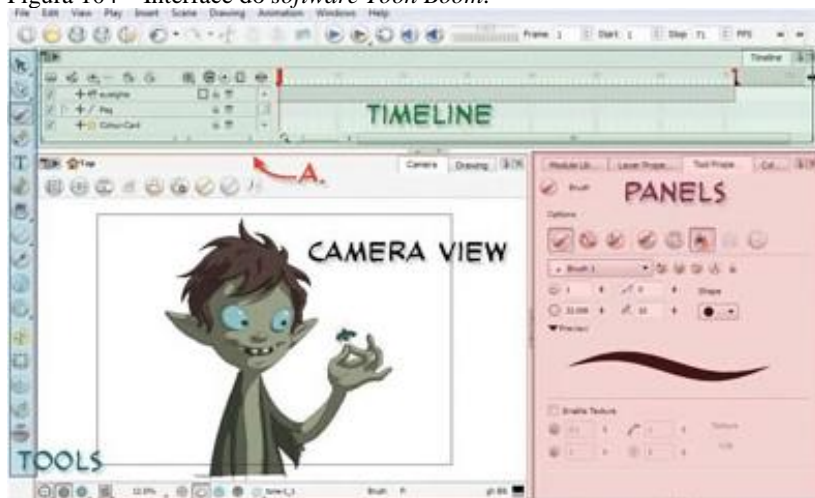
3.2. O ANIMATIC (DESENVOLVIMENTO)

Na etapa de desenvolvimento, Mozota (2011) propõe representar formalmente as soluções escolhidas em três dimensões. No caso de um produto tridimensional, o modelo de tamanho natural para pré-teste permite julgar a qualidade da forma e do espaço. Já no caso de um desenho animado o *animatic* permite julgar a qualidade da forma e o *timing*. Mozota (2011) objetiva esta etapa com o detalhamento e a construção de um modelo funcional, desta forma possibilita ao designer a correção visual e a checagem de restrições do produto. Para Marx (2007) a fase de desenvolvimento do *animatic* é ideal para, antes de finalizar o desenho animado, encontrar erros e corrigi-los.

Segundo a autora o *animatic* é um *storyboard* grosseiramente animado que ao ser editado com gravações de diálogos permite julgar o *timing* e a duração da animação, contudo Nesteriuk (2011) aponta que existe a possibilidade de ser simples, no caso de um *video storyboard* ou mais sofisticado, no caso de um *high-end animatic*.

A construção do *animatic* é dada a partir do *storyboard* aliado ao *timing* que por sua vez é organizado através do *x-sheet*, segundo diversos autores como, White (1988); Williams (2001); Câmara (2006); entre outros. Todavia, Phillips (2016) conta que a ferramenta *x-sheet* foi substituída pelas *timelines* (Figura 104) dos *softwares* de animação contemporâneos e, salvo os casos de alguns animadores tradicionais, o *exposure sheet* caiu em desuso.

Figura 104 – Interface do software *Toon Boom*.



Fonte: PHILLIPS, 2016.

Nesteriuk (2011) explica que softwares de edição e pós-produção de vídeo são utilizados para gerar o arquivo audiovisual cujo resultará no *animatic*. Phillips (2016) demonstra a facilidade proporcionada pelos *softwares* na produção de um desenho animado. O *software* apresentado pelo autor permite desenhar diretamente no plano da câmera, selecionar os *frames* e ajustá-los de acordo com o *timing* desejado.

Mozota (2011) esclarece que, ao realizar diversos testes e adotar o modelo final, é terminada, nesta etapa, a fase criativa de todo o processo de *design*, sendo assim é iniciado a parte do processo mais mecânica que consiste na animação propriamente dita e pura aplicação de todo o conceito definido anteriormente.

4. REALIZAÇÃO E AVALIAÇÃO

A realização objetiva, através do protótipo, testar o produto antes da posterior produção de novos episódios enquanto a avaliação busca ilustrar, através de documentos e peças gráficas, a fim de iniciar a comercialização de fato.

4.1. FINALIZAÇÃO DO EPISÓDIO PILOTO (REALIZAÇÃO)

Esta é, segundo Mozota (2011), a etapa mais demorada do processo, nela o designer deverá realizar o protótipo do produto ou, neste contexto, o episódio piloto de “Baphomet e Seus Amigos”.

A finalização do episódio piloto consiste em gravar e reunir toda a trilha sonora cuja estará presente no mesmo, em seguida sincroniza-la com o *animatic* que por sua vez será aprimorado e transformado no *leica reel*, tal como apresentado por Laybourne (1998), ou naquilo que Nesteriuk (2011) chama de *rough cut*. Todos os cenários devem ser finalizados coloridos e, em alguns casos, animados. A estética definida deve ser aplicada em todos os personagens animados, depois de já estarem preenchidos todos os *key drawings* com os *inbetweens* e finalizados através do *pencil test* e *cleanup*, como ensina White (1988).

Após todo este processo podem ser aplicados os últimos retoques, minúcias como sincronia de som ainda defeituosos, pequenos ajustes e detalhes de cor e traço, efeitos especiais, títulos e legendas, conversão para formatos de vídeo e softwares, entre outros.

4.2. APRESENTAÇÃO DO PROJETO (AVALIAÇÃO)

Segundo Mozota (2011) o designer deve nesta etapa se preocupar com os documentos de comunicação. Todos os itens efetivos para uma bíblia de produção de uma série de animação foram concluídos neste trabalho, a compilação de todos estes elementos em um único documento resulta numa peça gráfica que Nesteriuk (2011) chama de bíblia de produção (Figura 105).

Figura 105 – Seleção de oito páginas do *pitch bible* de *Adventure Time*.



Fonte: McDONNELL, Chris. *Adventure Time: The Art of Ooo*. New York, Abrams, 2014. p. 28 & 29.

Além da bíblia de produção o autor também cita a bíblia comercial, Marx (2007) explica cada uma delas:

- *Pitch bible*: Referida por Nesteriuk (2011) como bíblia comercial, é uma versão menor da bíblia, não possui mais do que doze páginas, geralmente com pouco texto, letras grandes e acompanhadas de um projeto gráfico elaborado, em outras palavras, uma leitura rápida e emocionante com o objetivo principal de vender a ideia da série.
- *Show bible*: Esta é a bíblia de produção, ela tem a intenção principal de apresentar todo o conceito da animação e ser referência para a produção da animação. O objetivo é garantir a compreensão de toda informação e detalhes da série animada e permitir a criação de novas artes e roteiros.

5. CONCLUSÃO

Guiado pela metodologia de Mozota (2011) foram concluídas as etapas cujas culminaram na conclusão do desenvolvimento do conceito e da proposta do episódio piloto de uma série de desenhos animados de conteúdo adulto.

A coleta de informações e estudo profundo sobre o desenho animado como um todo e seus aspectos históricos, técnicos e característicos, tiveram uma forte importância na compreensão do projeto como etapa preliminar. A investigação possibilitou ainda entender peculiaridades dos desenhos animados desenvolvidos para o público adulto e das séries animadas, além do processo de criação das mesmas.

Estes estudos realizados foram determinantes no estabelecer e definir da ideia e do conceito da série animada trabalhados posteriormente. Foram avaliados a importância e oportunidade do projeto que teve seu posicionamento estabelecido. Estudos complementares acumularam referências sobre o ambiente e contexto do projeto, as perspectivas narrativas e gráficas de outras séries animadas permitiram explorar parâmetros técnicos e funcionais para este trabalho.

Compreendida a totalidade do contexto no qual foi fomentado este projeto, o conceito textual, esboços e uma proposta estética foram desenvolvidos e possibilitaram a visualização da atmosfera para qual a série rumava além do universo narrativo. Com a proposta estabelecida, através do universo, uma série de esboços auxiliaram diversas formas possíveis para o projeto, resultando na escolha da diretriz mais crível para a série. A exploração narrativa que resultou no roteiro deu vida aos elementos do episódio piloto que também auxiliaram na definição final da estética para a série animada e episódios posteriores. Com isso, o conceito geral, apresentação, universo, cenário, personagens, sinopses, roteiro e *storyboard* foram acabados

Ainda que concluído o objetivo final do projeto, a fim de apresentá-lo como proposta crível ao mercado, é necessária a conclusão das etapas finais da metodologia, ou seja, a conclusão do *animatic*, animação, arte finalização e retoques do episódio piloto e a reunião de todo conteúdo criado neste projeto compilados numa única peça.

Deve-se levar em conta a mídia como intermediário de transmissão da série animada. O uso de violência geralmente transgride as normas sociais e sua representação é contrária às normas culturais. Segundo

McQuail (2012) a representação da violência, presente na série de animação proposta neste projeto, geralmente ultrapassa o limite do culturalmente aceitável quando é considerada muito explícita, chocante, sádica e gratuita. Além disso, o conteúdo ofensivo para pessoas religiosas geralmente está sujeito a controles formais e é considerado culturalmente inaceitável. Todavia a realização e vinculação na televisão internacional e popularidade de desenhos animados como *King Star King*, *Superjail*, *Mr. Pickles* que abusam destes elementos e o notável sucesso da série *Rick and Morty* servem como motivação para a implementação de “Baphomet e Seus Amigos”.

A ampla gama de movimentos sociais e estilos de vida alternativos apercebidos atualmente também motivam o progresso da série que pode também ser definida como contracultura, termo cunhado na década de 1960 para referir-se à desvios dissidentes à sociedade da época, como conta McQuail (2012).

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAMSON, Albert *et al.* "The Invention of Television", em *Albert. Television: An International History*. New York, Oxford University Press, 2005.

Adult Swim Achieves Most-Watched Year in its 12-Year History. TimeWarner, 11 de dezembro de 2013. Acessado no dia 11 de novembro de 2014 no site corporativo da TimeWarner. <http://www.timewarner.com/newsroom/press-releases/2013/12/11/adult-swim-achieves-most-watched-year-in-its-12-year-history>

ARNHEIM, Rudolf R. *Arte e Percepção Visual*. São Paulo, Pioneira, 1986.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da Animação: Técnica e Estética Através da História*. São Paulo, SENAC São Paulo, 2005.

BASILE, Nancy. *What Awards Has 'South Park' Won?*. About. 2015. Acessado no dia 28 de junho de 2015 no site About Animated TV. <http://animatedtv.about.com/od/southpark/fl/What-Awards-Has-South-Park-Won.htm>

BLAIR, Preston. *Cartoon Animation*. Irvine, Walter Foster Publishing, 1994.

BOUTINET, Jean-Pierre. *A Imaturidade da Vida Adulta*. Porto, Rés, 2000.

BRENNER, Robin E. *Understanding Manga and Anime*. Connecticut, Libraries Unlimited, 2007.

BYRNE, Mark T. *Animation: The Art of Layout and Storyboarding*. Leixlip, Mark T. Byrne, 1999.

CÂMARA, Sergi. *All About Techniques in Drawing for Animation Production*. Huppauge, Barron's Educational Series, 2006.

CARTER, Bill. *Comedy Central Makes the Most of an Irreverent, and Profitable, New Cartoon Hit*. The New York Times, 10 de novembro de 1997. Acessado no dia 28 de junho de 2015 no site oficial de The New York Times. <http://www.nytimes.com/1997/11/10/business/media->

broadcasting-comedy-central-makes-most-irreverent-profitable-new-cartoon.html

CARTER, Bill. *Comedy Central Makes the Most of an Irreverent, and Profitable, New Cartoon Hit*. The New York Times, 10 de novembro de 1997. Acessado no dia 28 de junho de 2015 no site oficial de The New York Times. <http://www.nytimes.com/1997/11/10/business/media-broadcasting-comedy-central-makes-most-irreverent-profitable-new-cartoon.html>

CLARK, Noelene. *'Adventure Time': Post-apocalyptic 'Candyland' Attracts Adult Fans*. Los Angeles Times, 14 de novembro de 2012. Acessado no dia 20 de outubro de 2014 no site oficial da Los Angeles Times. <http://herocomplex.latimes.com/tv/adventure-time-post-apocalyptic-candyland-attracts-adult-fans/#/4>

COHEN, Karl F. *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*. North Carolina, McFarland & Company, Inc., 1997.

CRAFTON, Donald. *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928*. Chicago, The University of Chicago Press, 1993.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo, Martins Fontes, 2007.

DOWDING, Geoffrey. *An Introduction to the History of Printing Types*. New Castle, Oak Knoll Press, 1998.

EGLER, Natalia. *Incentivos públicos e Anima Mundi impulsionaram "boom" da animação nacional*. São Paulo, Cinema UOL, 25 de julho de 2014. Acessado no dia 28 de junho de 2015 no site Cinema UOL. <http://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2014/07/25/incentivos-publicos-e-anima-mundi-impulsionaram-boom-da-animacao-nacional.htm>

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. São Paulo, Devir, 2005.

Felix History. Acessado no dia 20 de outubro de 2014 no site oficial de Felix the Cat. <http://www.felixthecat.com/history.html>

FIELD, Syd. *Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico*. Rio de Janeiro, Objetiva, 2001.

Film Ratings. 2015. Acessado dia 05 de junho de 2015 no site oficial da Motion Picture Association of America. <http://www.mpa.org/film-ratings/>

FREUD, Sigmund. *Psicologia de las Masas y Analisis de Yo*. Madrid, Biblioteca Nueva, 1973.

FUREDI, Frank. *Não Quero ser Grande*. Folha de S. Paulo, 25 de julho de 2004. Acessado no dia 05 de junho de 2015 no site oficial da Folha de S. Paulo. <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs2507200404.htm>

GHERTNER, Ed. *Layout and Composition for Animation*. Burlington, Focal Press, 2010.

GILL, Rosalind. *Gender and the Media*. Polity Press, 2007.

GILMORE, Peter H. *The History of the Origin of the Sigil of Baphomet and its Use in the Church of Satan*. Acessado no dia 05 de abril de 2015 no site oficial de Church of Satan. <http://churchofsatan.com/history-sigil-of-baphomet.php>

GRACE, Whitney. *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. McFarland & Company, Jefferson, 2017.

GUAITA, Stanislas de. *La Clef de la Magie Noire*. Genebra, Arbre d'Or, 2012.

GUNTER, Barrie. & HARRISON, Jackie. & WYKES, Maggie. *Violence on Television: Distribution, Form, Context, and Themes*. New York, Routledge, 2010.

HABERMAS, Jürgen. *Inclusão do Outro*. São Paulo, Edições Loyla, 2007.

HARRIS, Michael D. *Colored Pictures. Race & Visual Representation*. Chapel Hill, The University of North Carolina Press, 2003.

LASSETER, John *et al.* *Walt Disney Animation Studios: The Archive Series (Layout & Background)*. New York, Disney Editions, 2011.

LENBURG, Jeff. *Who's Who in Animated Cartoons: An International Guide to Film and Television Award and Legendary Animators*. New York, Applause Theatre Book Publishers, 2006.

LORES, Raul Juste. *O Ateísmo Sai do Armário*. Folha de S. Paulo, 16 de novembro de 2014. Acessado dia 05 de junho de 2015 no site oficial da Folha de S. Paulo. <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2014/11/1547799-o-ateismo-sai-do-armario.shtml>

MACHADO, Alvaro. *Adullescência: Paradoxo do Consumo*. Folha de S. Paulo, 20 de setembro de 1998. Acessado no dia 05 de junho de 2015 no site oficial da Folha de S. Paulo. <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs20099808.htm>

MARX, Christy. *Writing for Animation, Comics & Game*. Focal Press, 2007.

MAZZARA, Bruno M. *Estereótipos y Prejuicios*. Madrid, Acento Editorial, 1999.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*, São Paulo, Makron Books, 1995.

MCINTOSH, Christopher. *Eliphas Levi and the French Occult Revival*. Albany, State University of New York Press, 2011

MCKEE, Robert. *Story: Substância, Estrutura, Estilos os Princípios da Escrita de Roteiros*. Curitiba, Arte & Letra, 2012.

McQUAIL, Denis. *Atuação da Mídia: Comunicação de Massa e Interesse Público*. São Paulo, Penso Editora, 2012.

MITTEL, Jason. *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in America Culture*. New York, Routledge, 2004.

MOZOTA, Brigitte Borja de. *Gestão do Design: Usando o Design para Construir Valor de Marca e Inovação Corporativa*. Porto Alegre, Bookman, 2011.

NESTERIUK, Sergio. *Dramaturgia de série de animação*. São Paulo, I Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras, 2011.

NIETZSCHE, Friedrich. *O Nascimento da Tragédia*. São Paulo, Escala, 1866.

Novos desenhos roqueiros agitam a MTV. São Paulo, Folha de São Paulo, 04 de setembro de 2007. Acessado no dia 28 de junho de 2015 no site oficial da Folha de São Paulo. <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq0409200717.htm>

OLIVEIRA, Nythamar Fernandes de. & SOUZA, Draiton Gonzaga de. *Justiça e política: homenagem a Otfried Höffe*. Porto Alegre, EDIPUCRS, 2003.

PARRAMÓN VILASALÓ, José María. *Así se compone un cuadro*. Barcelona, Instituto Parramón, 1967.

PATTERSON, Dayal. *Black Metal: Evolution of the Cult*. Port Townsend, Feral House, 2013.

PHILLIPS, Adam. *Animate to Harmony: The Independent Animator's Guide to Toon Boom*, Burlington. Focal Press, 2016.

PINHEIRO, Luiz Claudio. *Comissão é Unânime em Crítica a Baixarias na TV a Cabo*. Acessado dia 05 de junho de 2015 no site oficial da Câmara dos Deputados. <http://www2.camara.leg.br/camaranoticias/noticias/CIENCIA-E-TECNOLOGIA/120468-COMISSAO-E-UNANIME-EM-CRITICA-A-BAIXARIAS-NA-TV-A-CABO.html>

POLLITT, Katha. *Hers; The Smurfette Principle*. The New York Times, 07 de abril de 1991. Acessado no dia 02 de novembro de 2017 no site oficial de The New York Times. <http://www.nytimes.com/1991/04/07/magazine/hers-the-smurfette-principle.html>

PRYOR, Ian. *Peter Jackson: From Prince of Splatter to Lord of the Rings*. St. Martin's Press, New York, 2004.

RABIIN, Nathan. *The Bataan Death March of Whimsy Case File #1: Elizabethtown*. The A.V. Club, 25 de janeiro de 2007. Acessado no dia 02 de novembro de 2017 no site oficial de The A.V. Club. <https://film.avclub.com/the-bataan-death-march-of-whimsy-case-file-1-elizabet-1798210595>

READ, Herbert. *Arte y Alienación*. Buenos Aires, Proyección, 1976.

Regulation of Obscenity, Indecency and Profanity. 17 de julho de 2012. Acessado dia 05 de junho de 2015 no site oficial da Federal Communications Commission. <http://transition.fcc.gov/eb/oip/>

RICHARD, Valliere. *Norman McLaren, Manipulator of Movement*. Newark, University of Delaware Press, 1982.

SALGADO, Lucas. *Críticas AdoroCinema do Filme Uma História de Amor e Fúria*. AdoroCinema, 2013. Acessado no dia 28 de junho de 2015 no site AdoroCinema. <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-202642/criticas-adorocinema/>

SANDLER, Kevin S. *Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation*. New Brunswick, Rutgers University Press, 1998.

SATO, Gen. *How to Draw Manga: Super-Deformed Characters Vol. 1*. Tokyo, Graphic-sha Publishing, 2003.

SINAY, Sergio. *A sociedade que não quer crescer: Quando os adultos se negam a ser adultos*. Rio de Janeiro, Guarda-Chuva, 2012.

SOLOMON, Charles (org.). *The Art of the Animated Image: an Anthology*. Los Angeles, The American Film Institute, 1987.

SOLOMON, Charles. *Enchanted Drawings: The History of Animation*. New York, Random House Value Publishing, 1994.

STABILE, Carol & HARRISON, Mark. *Prime Time Animation: Television Animation and American Culture*. New York, Routledge, 2003.

The Global Religious Landscape: Religiously Unaffiliated. Pew Research Center, 18 de dezembro de 2012. Acessado no dia 05 de junho de 2015 no site oficial da Pew Research Center. <http://www.pewforum.org/2012/12/18/global-religious-landscape-unaffiliated/>

THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York, Hyperion, 1995.

Tirinhas Brasileiras nas Madrugadas do Cartoon. Estadão, 19 de dezembro de 2005. Acessado no dia 28 de junho de 2015 no site oficial

do Estadão. <http://cultura.estadao.com.br/noticias/geral,tirinhas-brasileiras-nas-madrugadas-do-cartoon,20051219p5292>

VOLTAIRE. *Tratado Sobre a Tolerância: A Propósito da Morte de Jean Calas*. São Paulo, Martins Fontes, 2000.

WALL, Mick. *Enter Night: A Biography of Metallica*. New York, St. Martin's Press, 2011.

WHEELER, Alina; Design de Identidade de Marca. Porto Alegre, Bookman, 2008.

WHITE, Tony. *The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation*. New York, Watson-Guptill, 1988.

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. London, Faber & Faber, 2001.

WIRTH, Oswald. *The Tarot of the Magicians*. York Beach, Samuel Weiser Inc, 1990.

APÊNDICE I – ESTUDOS DE CASO

Respectivamente, análise dos episódios *Superbar* de *Superjail!*, apresentado no dia 28 de setembro de 2008 no canal *Adult Swim* dos EUA e *Tommy's Big Job* de *Mr. Pickles*, apresentado no dia 21 de setembro de 2014 no canal *Adult Swim* dos EUA:

Análise dos episódios *Superbar*:

TRAMA CENTRAL – WARDEN:

I ATO.

- CENA 1 – Está apaixonada por Alice e resolve construir um bar na prisão para conquistá-la (incidente incitante) (positivo), ordena a construção sem se importar que isso está fora do regulamento do presídio (negativo) e obriga Jared, ex-alcoólatra a trabalhar no bar (negativo).
- CENA 2 - Convida Alice (objeto de desejo) para comparecer ao seu novo bar, ela aceita (positivo), mas não planeja ir sozinha (negativo).
- CENA 6 - O bar é um sucesso e Warden está contente (positivo). Mas não sabe que enquanto isso os prisioneiros planejam escapar da prisão (negativo).
- CENA 8 - Se sente contrariado ao ver Alice com outro acompanhante no bar (forças do antagonismo) e se embেbeda (clímax de ato) (duplamente negativo).
- CENA 9 – Vai tirar satisfações com o acompanhante de Alice enquanto ela vai ao banheiro (negativo), enquanto que no banheiro Alice está prestes a descobrir o plano dos presidiários (positivo).

II ATO.

- CENA 10 - Ao discutir com o acompanhante de Alice ameaça agredi-lo (crise) (negativo). A água do mar invade o bar e atinge Warden cujo sequencialmente toma uma pancada do acompanhante de Alice ficando inconsciente (negativo), mas isto impede que os prisioneiros fujam (positivo) (clímax).
- CENA 11 - É salvo por Alice (resolução) (positivo).

SUBTRAMA – JARED:

I ATO.

- CENA 1 - É um ex-alcoólatra, mas mesmo assim recebe ordens de Ward para ser o *bartender* (incidente incitante) (negativo).
- CENA 6 - Se estressa com o puxado trabalho que está sendo cuidar do bar (negativo).
- CENA 7 - Começa a demonstrar indícios de recaída alcoólatra no bar (negativo), mas se mantém forte (objeto de desejo) (positivo).
- CENA 9 - Warden acidentalmente acerta uma gota de álcool na boca de Jared despertando seu alcoolismo (clímax de ato) (negativo).

II ATO.

- CENA 10 - Bêbado e contrariado com Warden, Jared "avacalha" com o painel de controle (crise) e abre a porta que separa o mar da prisão (duplamente negativo), e acidentalmente impede a fuga dos prisioneiros (positivo) (climax).

SUBTRAMA – ALICE:

I ATO.

- CENA 2 - Aceita o pedido de Warden de comparecer ao bar, entretanto seleciona um dos prisioneiros para acompanhá-la (negativo).
- CENA 8 - Encontra com o prisioneiro e o leva como acompanhante ao bar (negativo).
- CENA 9 - Alice vai em direção ao banheiro, sem saber o que se passa por lá (positivo).
- CENA 10 - Encontra os presidiários tentando fugir ao chegar ao banheiro (incidente incitante) (clímax de ato) (negativo) e corre para impedi-los (crise) (objeto de desejo). Até que uma rajada de água impede todos os prisioneiros de fugirem sem esforço de Alice (positivo).

II ATO.

- CENA 11 - No meio da confusão, combate criaturas que vieram com a invasão do mar (negativo) e por fim consegue esvaziar toda água do local (clímax) (positivo). Finalmente desperta Warden que estava desacordado (resolução) (positivo).

SUBTRAMA – PRISIONEIRO:

I ATO.

- CENA 3 - Os prisioneiros fazem fila para entrar no novo bar (positivo).
- CENA 4 - Um dos prisioneiros entra no banheiro feminino onde encontra uma forma de escapar da prisão (objeto de desejo) através de uma porta que leva ao mar (incidente incitante) (negativo).
- CENA 5 - Os prisioneiros se reúnem para elaborar uma máquina para fugir da prisão através do mar (negativo).
- CENA 6 – Enquanto todos estão distraídos, começam a roubar peças do bar e montar sua máquina de fuga (negativo).
- CENA 9 – Alice está a caminho do banheiro (positivo), logo tentam impedir a chegada dela (negativo), mas falham (positivo) (clímax de ato).

II ATO.

- CENA 10 – Os prisioneiros se apressam para fugir assim que Alice os encontra no banheiro (negativo). A abertura imprevista da porta faz com que a água invada o bar e impeça a fuga dos presidiários, além de causar morte de diversos deles (duplamente positivo) (clímax).

Análise do episódio *Tommy's Big Job*:

TRAMA CENTRAL – TOMMY:

I ATO.

- Cena 1 - Se apaixona pela filha da Sra. Milton, Suzie.(incidente incitante).
- Cena 2 - Decide declarar seu amor por Susie (objeto de desejo).
- Cena 3 - Declara seu amor por Suzie, mas ela nega por ele não possuir um emprego (forças do antagonismo) (negativo).

- Cena 5 - Tommy encontra dificuldades enquanto procura por um trabalho, até que encontra um homem anunciando empregos, Tommy entra na carruagem do mesmo e Mr. Pickles tenta, mas não consegue impedi-lo (negativo). O homem lhe opera e implanta seios para que possa trabalhar como prostituta (negativo), todavia Tommy está mais perto de conseguir um emprego e assim seu objeto de desejo (positivo) (clímax).

II ATO.

- Cena 7 - Todos na cidade estão boquiabertos com os novos seios de Tommy, o garoto encontra emprego numa casa de shows onde faz sucesso, o que o leva ainda mais próximo do objeto de desejo (positivo). Um dos clientes do local puxa o garoto até sua mesa para conversar, Mr. Pickles não está lá para protegê-lo (negativo).
- Cena 10 - O homem pede Tommy em casamento, o garoto não sabe, mas o mesmo é Sr. Milton, pai alcoólatra de Susie, desta forma aceita o pedido (negativo).
- Cena 14 - Encontra Suzie para contar sobre seu novo emprego (positivo) (crise), mas ela o odeia por estar com seu pai (negativo). Todos os outros personagens começam então a se reunir na fazenda, quando a vaca cuja Suzie ordenha no momento então morre, na sequência, a vaca da família de Tommy aparece junto de Mr. Pickles e dá a luz a um filhote com a ajuda do mesmo (positivo). Tommy entrega o bezerro à Suzie (crise) e em troca recebe um beijo (climax) (positivo), na sequência a vaca acaba dando a luz também, inexplicavelmente, ao vovô que culpa Mr. Pickles.
- Cena 15 – É um novo dia e toda a família de Tommy, os Goodman, estão sentados a mesa onde parecem ter resolvido todos os desentendimentos (positivo). A mãe de Tommy sugere que o mesmo vá ao médico amanhã para reparar seus seios (resolução).

SUBTRAMA – VOVÔ:

I ATO.

- Cena 1 - É levado para casa pela Sra. Milton que o encontrou dormindo em sua fazenda (negativo).

- Cena 2 - Narra a história de como Mr Pickles roubou seu sapato na noite anterior, além das atrocidades que o cachorro cometeu. Ninguém acredita (negativo).
- Cena 6 - Ao ajudar a vaca da fazenda a dar à luz (positivo), quando descobre que seu sapato está dentro do ventre da mesma (incidente incitante), a vaca foge e o vovô corre atrás dela em busca do seu sapato (objeto de desejo) (negativo).
- Cena 13 – No meio da perseguição tenta explicar sobre Mr. Pickles e seu sapato para o policial que encontrou no caminho (crise) (positivo), mas o mesmo não lhe dá ouvidos, até que Mr. Pickles o encontra (clímax) (negativo).
- Cena 14 - Sai de dentro do ventre da vaca onde foi aprisionado por Mr. Pickles (positivo), ao culpa-lo ninguém acredita novamente (negativo), entretanto está calçando o sapato antes perdido (positivo) (resolução).
- Cena 15 – Noutro dia toda família está feliz (positivo), exceto o vovô ainda traumatizado.

SUBTRAMA – MR. PICKLES:

I ATO.

- Cena 3 - Realiza algum tipo de possessão satânica nos bodes da fazenda dos Milton, enquanto Tommy é forçado a procurar um emprego por ter sido recusado por sua amada (negativo).
- Cena 8 – Mr. Pickles não pode entrar na casa de show onde Tommy está (incidente incitante) (objeto de desejo), pois não tem dinheiro (negativo), então ele encontra o cirurgião de Tommy, o deixa inconsciente e usa seu cavalo para abrir uma entrada na saída de ar para a casa de shows (duplamente positivo).
- Cena 11 - Invade a casa de shows, mas não encontra Tommy (forças do antagonismo) (negativo).
- Cena 13 – Em busca de Tommy encontra o vovô tentando delatar seus feitos para o policial (negativo).

II ATO.

- Cena 14 – Aparece na fazenda de Suzie onde todos personagens estão reunidos e lá ajuda a vaca de Tommy a dar a luz (positivo),

a mesma dá à luz ao avô de Tommy cujo próprio Mr. Pickles aprisionou dentro do animal (positivo).

- Cena 15 – Recebe um pickles de Tommy como recompensa (positivo).
- Cena 16 - Vai até seu esconderijo secreto onde mantém preso o cirurgião de Tommy, poderá desta forma se vingar do malefício que causou ao seu amigo (clímax) (resolução) (positivo).

SUBTRAMA – BEVERLY (MÃE):

I ATO.

- Cena 12 - Recebe a visita de Sra. Milton que conta sobre seu marido, Sr Milton, que a está trocando por outra mulher, no caso a “mulher” é Tommy (negativo), na sequência Beverly atende o telefone e descobre que seu próprio marido não foi ao trabalho levantando algumas suspeitas para ela e sua amiga (incidente incitante) (negativo).
- Cena 13 - Vai junto da Sra. Milton procurar seu marido (objeto de desejo) (crise) (positivo), quando o encontra com outra mulher num hotel (clímax) (negativo).
- Cena 14 - Acompanha a mãe de Susie até a sua fazenda onde encontra o Sr. Milton com seu filho (negativo).
- Cena 15 – Todos estão felizes sentados a mesa e agora Beverly parece estar resolvida com seu marido (resolução).

SUBTRAMA – STANLEY (PAI):

I ATO.

- Cena 4 - Está dirigindo sua caminhonete até o trabalho quando uma cadeirante propositalmente se joga na frente do veículo (incidente incitante), a cadeirante então o força a leva-la para um hotel (negativo).
- Cena 9 - O pai de Tommy leva a cadeirante para um hotel e finalmente poderá ir trabalhar (positivo) (objeto de desejo), até que a mesma o força a fazer companhia (negativo).
- Cena 13 – Apesar de não estar sendo infiel (positivo), é flagrado por sua mulher no hotel com a cadeirante (negativo).

- Cena 14 – Foge da cadeirante (crise) e segue sua esposa até a fazenda de Suzie para se explicar (positivo), onde encontra seu filho com o pai da mesma, Sr. Milton (negativo) (clímax).
- Cena 15 - Sentado a mesa, Stanley parece ter se livrado da cadeirante (resolução) e resolvido o mal-entendido com sua esposa (positivo).