

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA  
ANIMAÇÃO

MAIELLE RAMOS DA SILVA

CRIAÇÃO DE ABERTURA ANIMADA PARA O PROJETO ANA BANANA

Florianópolis

2019

MAIELLE RAMOS DA SILVA

CRIAÇÃO DE ABERTURA ANIMADA PARA O PROJETO ANA BANANA

Trabalho apresentado como requisito para  
obtenção do título de bacharel no Curso de  
Graduação em Animação da Universidade  
Federal de Santa Catarina.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Mônica Stein

Florianópolis

2019

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

Silva, Maielle Ramos da  
CRIAÇÃO DE ABERTURA ANIMADA PARA O PROJETO ANA BANANA /  
Maielle Ramos da Silva ; orientador, Monica Stein, 2019.  
119 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis,  
2019.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Animação. 3. Abertura. 4. Série para TV.  
5. Produção. I. Stein, Monica . II. Universidade Federal de  
Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Maielle Ramos da Silva

**Criação De Abertura Animada Para O Projeto Ana Banana**

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

Florianópolis, 28 de novembro de 2019.

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

**Banca Examinadora:**

Prof<sup>a</sup>. **Monica Stein**, Dr<sup>a</sup>. (UFSC)  
[Orientadora]

Prof<sup>a</sup>. **Marilha Naccari Santos**, Ms. (UFSC)

Prof. **Flávio Andaló**, Dr. (UFSC)

Prof. **Clóvis Geyer Pereira**, Ms. (Instituição)

---

Professor/a Orientador/a  
Universidade Federal de Santa Catarina

## RESUMO

O presente trabalho refere-se à criação de vinheta de abertura animada para série autoral segundo análise dos métodos de criação de vinheta de abertura de séries de animação brasileiras realizadas dentro de três estúdios de renome nacional. Com o objetivo de obter maiores informações a respeito desta dinâmica, foram entrevistados profissionais em cargos de chefia dos estúdios e organizadas suas falas de acordo com os tópicos que se repetiram, criando, assim, um método de concepção de vinheta de abertura a ser replicado. O método estabelecido foi utilizado como guia para o desenvolvimento da abertura da série Ana Banana, partindo-se de um projeto já desenvolvido que foi repaginado para atender as demandas de mercado.

**Palavras-chave:** Abertura. Série. Animação 2D. Estúdio de Animação. Direção. Produção.

## SUMÁRIO

<b>RESUMO</b> .....	<b>3</b>
<b>SUMÁRIO</b> .....	<b>4</b>
<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>13</b>
1.1 OBJETIVO GERAL .....	14
<b>1.1.1 Objetivos específicos</b> .....	<b>14</b>
1.2 JUSTIFICATIVA .....	16
1.3 METODOLOGIA.....	19
<b>2 EMBASAMENTO TEÓRICO</b> .....	<b>21</b>
2.1 O QUE É UMA VINHETA DE ABERTURA.....	21
2.2 BREVE HISTÓRIA DAS VINHETAS AUDIOVISUAIS.....	21
2.3 AS ANIMAÇÕES INVADIRAM A TELEVISÃO .....	22
<b>3 ENTREVISTAS</b> .....	<b>27</b>
3.1 PROFISSIONAIS ENTREVISTADOS .....	27
<b>3.1.1 Andrés Lieban</b> .....	<b>27</b>
<b>3.1.2 Diego Klinkerfus Amorim</b> .....	<b>29</b>
<b>3.1.3 Cindy Shaw Yie Tong</b> .....	<b>29</b>
<b>3.1.4 Anderson Mahanski</b> .....	<b>30</b>
<b>3.1.5 Alexandra Casanova</b> .....	<b>32</b>
3.2 A FUNÇÃO DA VINHETA NA ABERTURA .....	33
3.3 CONCEITUAÇÃO .....	33
<b>3.3.1 Prólogo Narrativo ou Sensorial</b> .....	<b>34</b>
3.3.1.1 Síntese narrativa .....	34
3.3.1.2 Síntese sensorial.....	36
<b>3.3.2 Gênero Discursivo</b> .....	<b>38</b>
<b>3.3.3 Tom</b> .....	<b>42</b>
<b>3.3.4 Público-alvo</b> .....	<b>44</b>
3.3.4.1 Faixa etária.....	44
3.3.4.2 Gênero (feminino/masculino) .....	45
<b>3.3.5 Distribuição</b> .....	<b>46</b>
<b>3.3.6 Posicionamento da abertura no episódio</b> .....	<b>47</b>
3.3.6.1 Início.....	47
3.3.6.2 Meio.....	47
<b>3.3.7 Conteúdo</b> .....	<b>48</b>

<b>3.3.8 Tempo</b> .....	<b>51</b>
<b>3.3.9 Música</b> .....	<b>52</b>
3.3.9.1 Composição .....	52
3.3.9.2 Características .....	53
<b>3.4 EXECUÇÃO</b> .....	<b>54</b>
<b>3.4.1 Animatic</b> .....	<b>55</b>
<b>3.4.2 Responsáveis</b> .....	<b>55</b>
<b>3.4.3 Timing e ritmo</b> .....	<b>56</b>
<b>3.4.4 Animação</b> .....	<b>57</b>
<b>3.5 PRODUÇÃO</b> .....	<b>58</b>
<b>3.5.1 Orçamento</b> .....	<b>58</b>
<b>3.5.2 Prazo</b> .....	<b>59</b>
<b>3.5.3 Equipe</b> .....	<b>60</b>
<b>3.5.4 Gerenciamento</b> .....	<b>61</b>
<b>4 PROJETO</b> .....	<b>63</b>
4.1 A SÉRIE ANA BANANA .....	63
<b>4.1.1 Argumento</b> .....	<b>63</b>
<b>4.1.2 Personagens</b> .....	<b>64</b>
4.1.2.1 Ana .....	64
4.1.2.2 Mãe .....	64
4.1.2.3 Pai .....	64
4.1.2.4 Co-protagonistas .....	65
<b>4.1.3 Direção de arte</b> .....	<b>65</b>
4.1.3.1 Cor.....	66
4.1.3.2 Cenários .....	67
4.1.3.3 Personagens .....	70
4.1.3.4 Caminhão .....	77
4.1.3.5 Diário de bordo.....	82
<b>4.2 ABERTURA</b> .....	<b>82</b>
<b>4.2.1 Conceituação</b> .....	<b>82</b>
4.2.1.1 Gênero discursivo .....	82
4.2.1.2 Tom .....	83
4.2.1.3 Público alvo .....	84
4.2.1.4 Distribuição.....	85

4.2.1.5 Posicionamento da abertura.....	86
4.2.1.6 Música .....	87
4.2.1.7 Conteúdo.....	89
4.2.1.8 Tempo .....	91
<b>4.2.2 Execução.....</b>	<b>91</b>
4.2.2.1 Storyboard e Animatic .....	92
4.2.2.2 Animação .....	95
4.2.2.3 Cenários .....	97
<b>4.2.3 Produção.....</b>	<b>98</b>
4.2.3.1 Orçamento.....	98
4.2.3.2 Prazo .....	99
4.2.3.3 Equipe .....	100
4.2.3.4 Gerenciamento.....	101
<b>4.2.4 Pós-produção .....</b>	<b>103</b>
<b>5 CONCLUSÕES .....</b>	<b>106</b>
<b>ANEXO .....</b>	<b>108</b>
ESTUDO DE CASO .....	108
<b>Meu Amigãozão .....</b>	<b>108</b>
<b>Irmão do Jorel.....</b>	<b>109</b>
<b>Ico Bit Zip.....</b>	<b>117</b>
<b>Giga Blaster .....</b>	<b>120</b>
<b>As Microaventuras de Tito e Muda .....</b>	<b>122</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>124</b>

## 1 INTRODUÇÃO

As vinhetas de abertura não são uma exclusividade da era da televisão. A presença do elemento que prepara o público para o contato com uma obra fictícia pode ser encontrada na origem da palavra, que significa "pequena vinha" e remonta às figuras que adornavam as escrituras sagradas da Idade Média (SCHIAVONI, 2011). Em sua trajetória até chegarem aos formatos utilizados atualmente na TV, as vinhetas se adaptaram ao movimento do público consumidor. Elas evoluíram de gravuras que pretendiam cativar os leitores até atingir possibilidades fantásticas de expressão ao adentrarem a era da computação.

Os contratos firmados pelas vinhetas de abertura entre conteúdo e telespectador fazem parte de uma convenção que combina estímulos visuais e sonoros para remeter à sensações e símbolos previamente conhecidos pelo público alvo, com objetivo de comunicar a ele o tom universo imaginário que irá adentrar, funcionando como uma espécie de bula de leitura da série e servindo a ela, sem ser integralmente parte da mesma (BALOGH, 2015).

No Brasil, as vinhetas de abertura ganharam destaque com a produção em massa de telenovelas. Elas passaram de simples cartazes com o desenho e o nome da atração televisiva a grandes produções que envolveram diversos formatos audiovisuais. Dentro da animação, as vinhetas de série animada passaram a ser uma preocupação das produtoras brasileiras a partir do momento em que a produção de séries animadas foi impactada positivamente por ações e leis de incentivo e começaram a demandar uma base de fãs consumidores para manter a constância de suas linhas de produção.

Durante o desenvolvimento deste trabalho, foram escolhidas três produtoras brasileiras de animação reconhecidos pelo sucesso comercial de suas séries para a análise dos processos criativos da produção de vinhetas de abertura de série.

As informações recolhidas através da entrevista com 5 diretores e/ou produtores das produtoras em questão, foram documentadas a fim de entender a lógica de seus processos e aplicá-las na criação da vinheta de abertura da série autoral de animação Ana Banana.

Ana Banana nasceu em 2017 como um projeto de série animada que deveria se encaixar nos requisitos de um edital, dentro de uma disciplina do curso de cinema da Unisul. Desde então, pelo incentivo de professores dentro da UFSC e Unisul, que encontraram potencial no material, e pela parceria de colegas que se envolveram no

desenvolvimento, a série foi amadurecendo com o objetivo de atender às demandas de canais e streamings de programação infantil.

O ponto de partida deste trabalho engloba argumento, personagens, sinopses e artes conceituais da série já desenvolvidos, que foram apenas ajustados após pesquisas e *feedbacks*, tanto do público alvo, quanto de profissionais da área. A partir de então foi desenhada uma linha de produção com equipe composta de estudantes e profissionais voluntários da área, para que sejam testados tanto os métodos aprendidos durante os anos da graduação, quanto aqueles encontrados nas produtoras visitadas. Sendo assim, o trabalho terá foco nos processos de Direção de Produção, Direção de Arte e Direção geral da criação da abertura da série.

A peça animada de 35 segundos que resultará deste trabalho fecha um ciclo de construção de universo. Através dela, será possível visualizar pela primeira vez a interação entre personagens e universo fictício, concretizando o tom e o tema da série a fim de entender o seu espaço no mercado da animação.

## 1.1 OBJETIVO GERAL

Produzir a abertura de uma série animada baseando-se nos processos criativos de grandes estúdios de animação brasileiros.

### 1.1.1 Objetivos específicos

- Mapear os processos criativos de vinheta de abertura de série animada de estúdios de animação brasileiros que possuam séries em canais de televisão ou plataformas de *streaming*<sup>1</sup> com significativa audiência.
- Documentar a forma como cada um deles lida com as etapas de desenvolvimento de uma vinheta de abertura.
- Selecionar os processos documentados que mais se encaixam na produção da abertura da série Ana Banana
- Produzir a abertura da série com equipe de estudantes e consultoria de profissionais.

---

<sup>1</sup> Streaming é uma forma de transmissão instantânea de dados de áudio e/ou vídeo através de internet. Esse serviço não exige download, o que torna mais rápido o acesso ao conteúdo online.

## 1.2 JUSTIFICATIVA

Os últimos anos têm sido notáveis para a animação brasileira. Em um setor que sempre encontrou barreiras para consolidar seu mercado no país, pela dificuldade em viabilizar financeiramente projetos capazes de manter uma linha de produção consistente, a criação de leis, incentivos e ações conjuntas foi essencial no desenvolvimento de uma economia autossustentável.

A Lei da TV Paga (Lei 12.485/2011), aprovada no Congresso Nacional em agosto de 2011 e sancionada em setembro, que instituiu a obrigatoriedade de 3h30 de conteúdo brasileiro por semana na TV paga em horário nobre - das 11 às 14 horas e das 17 às 21 horas - ocasionou no aumento da qualidade das peças animadas, já que a necessidade de investimento das emissoras em conteúdo passou a exigir critérios muito rígidos de qualidade.

Os canais que mais começaram a investir na animação brasileira, foram os infantis, que possuem grade majoritária de conteúdo animado e se enquadram na categoria da Lei da TV Paga que exige cinco horas semanais de programação em horário nobre. A necessidade de adaptação se mostrou uma oportunidade e as novas animações criadas em solo brasileiro apresentaram a possibilidade de se inventar universos que conversam mais com as crianças brasileiras e que caíram nas graças do público infantil do país.

Marcando a consolidação da Lei, segundo informações da Ancine (2013), em 2013 os programas de maior audiência no canal *Cartoon Network* eram os brasileiros: "Turma da Mônica", "Sítio do Pica-Pau Amarelo", "Historietas Assombradas", "Gui&Estopa", "Tromba Trem" e "Carrapatos e Catapultas" estavam entre as produções assistidas no canal, com uma média de audiência 15% maior que a de outros programas.

A série Peixonauta, produzida pela TV PinGuim com incentivo inicial de linhas de crédito do BNDES, já atinge mais de 70 países, enquanto show da Luna, da mesma produtora, chega a mais de 90 nações.

A indicação para o Emmy Kids 2019 da série Irmão do Jorel, produzida pelo Copa Studio, após uma sucessão de indicações e prêmios de relevância nacional e internacional, marcam ainda mais o êxito do mercado de animação brasileira em produzir conteúdo de qualidade e cativar a fidelidade do público.

Essa circunstância faz com que um dos principais componentes da consolidação do mercado de animação no Brasil seja possível: o licenciamento de

produtos. Segundo a Associação Brasileira de Licenciamento (ABRAL) o Brasil é o sétimo país em licenciamento no mundo — e os produtos infantis correspondem a 70% dos itens licenciados. Marcas originadas de produções brasileiras têm vantagem na agilidade nos trâmites, como a aprovação de produtos. Os protagonistas da animação Show da Luna, por exemplo, já estamparam cerca de 300 novos produtos lançados em 2018 e o faturamento de licenciamento da TV Pinguim cresceu 6% no primeiro semestre de 2018 apenas no Brasil, quando comparado ao mesmo período do ano anterior.

A fidelização do público capaz de gerar números tão expressivos em licenciamento, acima de critérios de qualidade técnica, está na capacidade de um conteúdo de fascinar sua audiência. Para que este encantamento aconteça, é importante que o público seja cativado antes mesmo de a série começar a ser transmitida. Um dos elementos que mais fazem uma série animada ser memorável é a produção de uma boa vinheta de abertura.

A preparação do público através de uma demarcação que possa distinguir o universo da arte do mundo cotidiano, é um elemento comum a diversos formatos de arte e entretenimento da história. Para Iuri Lotman (1976, p. 200), acadêmico *semioticista*<sup>2</sup> e historiador cultural, dentro de certas concepções da obra de arte, a criação dos limites que se faz a partir da delimitação, do enquadramento é uma condição essencial para a existência de qualquer texto artístico, ou seja, a sinalização do início e do fim, para o texto musical, narrativo, ou outros quaisquer.

Tais elementos demarcadores tornaram-se imprescindíveis em meio ao fluxo contínuo da TV, sobretudo a aberta (BALOGH, 2015).

No fictício, ressalvadas as travessuras machadianas, não há referências ao mundo exterior. Neste sentido, as aberturas constituem um belo convite audiovisual para o público adentrar o mundo da imaginação e representam um diferencial na produção televisiva brasileira. (BALOGH, 2015)

Nesse aspecto, os estudos sobre as vinhetas de abertura de conteúdo audiovisual brasileiras, analisando aspectos técnicos, artísticos e históricos a fim de entender e replicar métodos que obtiveram sucesso no mercado nacional, têm sido explorados em diversas pesquisas acadêmicas nos últimos anos. Baseados na análise de vinhetas de grandes obras seriadas, ou na importância da vinheta para o

---

<sup>2</sup> Semiótica: segundo Charles S. Peirce (1839-1914) é a teoria geral das representações, que leva em conta os signos sob todas as formas e manifestações que assumem (linguísticas ou não), enfatizando a propriedade de convertibilidade recíproca entre os sistemas significantes que integram.

produto comercial seriado, essas pesquisas oferecem dicas e métodos criativos detalhados e de grande relevância técnica para a criação de vinhetas para todo formato de série e minissérie.

No entanto, são poucos os estudos que focam em aberturas de séries de animação, que por ser um formato que permite narrativas com maiores elementos fantásticos e exagerados, também tem o potencial de construir nas vinhetas de abertura, narrativas que sintetizam essa característica de destaque na animação.

Este é o principal ponto motivador deste trabalho, que se propõe a analisar e documentar os métodos utilizados por estúdios de animação brasileiros na criação de vinhetas de abertura de séries de animação premiadas e/ou bem recebidas por seu público, para entender quais são os elementos que formam uma boa vinheta de abertura e quais são os processos os de produção mais eficazes para cada tipo de projeto.

A aplicação dos métodos analisados na produção de uma peça de vinheta de abertura animada tem como objetivo destacar, dentre os métodos analisados, aqueles que se encaixam melhor em uma série ainda em desenvolvimento, isto é, que não possuiu episódios finalizados, para por em teste os processos pesquisados e sugerir um método detalhado de produção de vinheta nas circunstâncias apresentadas.

Por fim, após a apresentação deste trabalho, espera-se entender quais são os desafios e benefícios de se construir uma vinheta de abertura nas etapas iniciais da produção de série animada e qual o seu valor como material de apresentação de universo na capitalização de investimento para a produção de uma série animada.

### 1.3 METODOLOGIA

Para a realização deste trabalho, foram planejadas três grandes etapas da criação de uma peça audiovisual: a Pré-produção, Produção e Pós-produção.

Motivada pelas características mercadológicas do produto final, a pré-produção da vinheta de abertura da série Ana Banana contou com a coleta de dados realizada dentro de produtoras que tivessem séries animadas comercialmente bem-sucedidas. Cada uma delas foi escolhida por uma característica de formato que se aproximasse do resultado esperado em Ana Banana.

Irmão do Jorel e Ico Bit Zip foram as duas séries da Copa Studio que mais serviram de referência para este trabalho. A primeira chamou a atenção pela capacidade de conexão com o público, que a tornou por anos a série mais assistida da Cartoon Network no Brasil e pela qualidade artística e narrativa atestada pelos diversos prêmios e indicações que vem colecionando. A segunda, que teve estreia durante a realização deste trabalho, foi escolhida com o objetivo de analisar como a mesma produtora aplica seu processo de conceituação de série – e consequentemente de abertura - em uma série para outro canal, com outro formato, outras técnicas de animação e de formatação de narrativa, adaptadas a um público alvo mais jovem, que já nasceu dentro da internet.

Também no Copa Studio, foram documentados os processos de produção das aberturas das séries Giga Blaster e As Microaventuras de Tito e Muda, ambas com concepção artística feita fora do estúdio. Por esse motivo, ambas as séries contribuíram para a coleta de dados a partir da etapa da animação da abertura.

Do Combo Estúdio, foram analisadas as séries Any Malu e Super Drags, identificando os recursos da primeira de ser uma produção de baixo custo que conta com animações *cut-out* sem contorno e a segunda pela capacidade de conceber a série e sua vinheta de abertura para plataforma de streaming, formato que vêm dominando as produções audiovisuais.

Dentro da 2DLab, foi analisada, principalmente, a abertura de Meu Amigãozão, série de grande sucesso entre o público infantil que gerou licenciamento e continuidade de linha de produção durante anos para a produtora.

Nas entrevistas, o enfoque principal foi no processo de criação de abertura de série e na lógica de concepção de cada diretor. As características das séries vão surgindo como pano de fundo para o relato das etapas de produção. Dessa maneira, as perguntas foram elaboradas com o objetivo de apontar como a experiência e

formação de cada um influencia em sua maneira de conceber a peça final. Também é analisada a maneira como cada empresa lida com a abertura da série conforme a assinatura estilística do estúdio (ex.: Combo faz mais produções voltadas ao público da internet; Copa utiliza de elementos mais surreais na estética e no roteiro).

Após a coleta de dados, se averiguou os métodos mais adequados para a produção da vinheta de abertura da série Ana Banana, métodos esses que devem se encaixar na característica de tempo de produção; público-alvo; canais ou plataformas de streaming em que se pretende distribuir; tamanho e nível de formação da equipe; etapa do desenvolvimento da série; etc.

Durante a pré-produção também foi feita uma reformulação de conceitos estéticos e narrativos da série, que se deu pela exposição a novos conhecimentos artísticos e mercadológicos no decorrer da pesquisa. Estas alterações seguiram as características citadas acima.

Ainda nesta etapa, foi feito um planejamento inicial das atividades necessárias para se atingir a peça final e o mapeamento da equipe necessária para realizá-la, levando em consideração a pequena quantidade de tempo disponível na rotina de cada um dos membros da equipe. Este planejamento foi documentado em planilhas que seguem os modelos de cronograma utilizados em projetos enviados para editais de fomento ao audiovisual.

Para caber nas características da equipe, a produção seguiu o método de *scrum*, documento em planilhas diferentes para cada elemento: animação, cenários e *props*. O andamento de cada atividade foi monitorado individualmente com cada membro da equipe, para que não houvesse ruído ou excesso de informação nos canais de mensagem e compartilhamento de arquivos utilizados, estes foram: *Google Drive*, *WhatsApp* e *Miro*.

A plataforma *Miro* serviu de guia narrativo e estético para todos os membros da equipe, que conseguiram visualizar, de forma mais completa, aspectos gerais da série e específicos de sua área de atuação.

A pós-produção englobou a finalização da vinheta. Nesta etapa foi mixado o tema musical da abertura, montadas as cenas e adicionados os efeitos especiais.

## 2 EMBASAMENTO TEÓRICO

### 2.1 O QUE É UMA VINHETA DE ABERTURA

As vinhetas de abertura são uma introdução do público ao texto artístico que irá experienciar. Sua presença em obras ficcionais, remonta as iluminuras medievais, um dos primeiros formatos que entendeu a necessidade de se demarcar um dentro e um fora do universo da fantasia.

Para que possam preparar o público para adentrar este universo, as vinhetas se utilizam da síntese da sinopse da obra e muitas vezes são baseadas em sua trama principal. Sendo de forma sensorial ou narrativa, elas procuram envolver o espectador em uma atmosfera que o separa do mundo cotidiano.

A formação de uma identidade visual neste contexto, é um dos elementos que promovem o reconhecimento do público com a experiência artística. Nosso poder de associação, amplamente estudado pela semiótica, permite influenciar a interpretação da audiência através de signos representativos que se relacionam com o conteúdo nuclear da trama.

Se as delimitações citadas já eram importantes dentro do contexto medieval, a partir do momento em que os meios de comunicação atingem proporções massivas, elas se tornam essenciais. A serialidade narrativa trazida pelas mídias que se desenvolveram com o passar do tempo, trouxe ainda mais a necessidade de se captar a atenção dos espectadores que pretendem acompanhar os acontecimentos de uma narrativa.

Dentro do âmbito audiovisual, a vinheta aparece estrategicamente, como marcador do fluir do tempo, também como uma forma de manter o espectador por mais tempo diante da tela (SCHIAVONI, 2011).

É a partir deste momento que começam a surgir convenções de padronização estética, onde, por mais que sejam utilizadas ferramentas e técnicas diversas para sua produção, as vinhetas ganham padrões que tornam possível ao interlocutor identificar o formato da trama. O fato de serem produzidas por diversas produtoras diferentes prova que são aceitas dentro de seus grupos de interesse. (PAVÃO, 2018)

### 2.2 BREVE HISTÓRIA DAS VINHETAS AUDIOVISUAIS

A massificação da mídia televisiva criou uma nova circunstância em que o entretenimento é contínuo e deve sempre estar disponível para o espectador. Nesse contexto, os canais de televisão precisam ampliar sua grade de programação e conseqüentemente, demarcar o começo e o fim de cada uma das atrações.

O surgimento de mais canais de televisão, trouxe consigo a necessidade de prender o público à transmissão, na expectativa de mantê-lo fiel ao produto audiovisual e aos anúncios de seus patrocinadores.

Esse primeiro momento evidencia que a vinheta na televisão seria marcada por um viés publicitário, servindo de suporte para a apresentação de marcas e produtos. Evidentemente, muitos outros aspectos ligados à comunicação acabavam sendo embutidos nessa proposta. (SCHIAVONI, 2011)

Inicialmente, as vinhetas eram imagens paradas desenhadas sobre cartolinas que se mantinham em frente a câmera por tempo suficiente para anunciar a programação, seus patrocinadores e a marca da emissora, servindo ainda como forma de ganhar tempo para que se fizessem ajustes da próxima atração que viria ao ar.

A chegada do *videotape* foi um marco do salto de qualidade das vinhetas televisivas. Nesse momento, foi possível começar a trabalhar a sobreposição de imagens para criar novos efeitos visuais que compunham quadros espetaculares para o deleite do público.

A linguagem televisiva foi remodelada como um todo pelo *videotape*. O advento tornou possível o planejamento prévio das programações diárias de todo um período de tempo (semanas, meses, etc.). Nesse momento, foi expandido o número de atrações e a competitividade também: os programas precisavam sair da zona de conforto para se destacar.

Sendo as vinhetas uma contraposição entre a capacidade de síntese da abertura e a longa extensão da narrativa seriada (BALOGH, 2015), eram elas, muitas vezes, as responsáveis por aguçar o interesse do público ao ponto de influenciar sua escolha da emissora a que dedicariam sua audiência.

### 2.3 AS ANIMAÇÕES INVADIRAM A TELEVISÃO

Décadas antes da expansão da programação gerada pelo *videotape*, a televisão ainda vivia uma época de experimentação. Até meados de 1950, a principal preocupação dos canais, era a de preencher os horários depois das 17h, quando o

público com poder aquisitivo terminava a jornada de trabalho. Neste período, as animações começaram a entrar na televisão como forma de ocupar o tempo disponível entre um programa e outro. As emissoras passaram a transmitir obras animadas produzidas para o cinema, incluindo cópias piratas filmadas dentro dos cinemas, já que não havia uma legislação que regulamentasse o conteúdo televisivo.

Em 1950, surge a primeira série animada produzida para a televisão. “*Crusader Rabbit*”, estreou na NBC de Los Angeles, marcando o começo de uma parceria rentável entre a animação e a televisão, que descobriu que os produtos vendiam muito mais quando estampavam os personagens dos desenhos.

"Até os anos 70, os filmes de animação eram comprados para compor a programação do dia, chega o momento em que a ordem se inverte nos (Estados Unidos) e a yuppie década de 80, vê os fabricantes de brinquedos e seus amigos como os principais interessados em comprar horários para exibir as séries que vão levar ao público suas famílias de personagens (...) é o momento de criar personagens que sejam mais fáceis de virar brinquedo, ou se possível, até mesmo brinquedos que virem personagens" (CÉU DÉLIA, 1996, p.152)

A descoberta de que as animações poderiam gerar vendas de produtos para crianças só aconteceu após esta audiência ganhar espaço exclusivo na televisão. A rede de televisão DuMont foi pioneira na exibição de programas para o público infantil, que, com o tempo, foram ganhando outros canais e faixa de horário própria, conhecida como *Saturday Morning*, na qual era exibida a programação infantil no sábado de manhã.

Desde então, os desenhos animados ganharam cada vez mais a reputação de "programas para criança". Isso se deve, principalmente, pela ótima receptividade que o formato tem com o público infantil, que alimenta demandas comerciais, possibilitando a criação de linha de produção contínua dentro de uma produtora.

Segundo dados cruzados entre pesquisas da LAPIC - Laboratório de Pesquisa sobre a Infância e Comunicação da ECA/USP, Folha de São Paulo - Suplemento Folhinha e *Cartoon Network* (citados na dissertação 50 Anos de Desenho Animado na Televisão Brasileira) a animação é o gênero preferido entre as crianças, seguido pelas telenovelas.

"Os dados encontrados no estudo acima citado [Desenho Animado na TV: mitos, símbolos e metáforas] mostraram que a criança, a partir da estrutura narrativa, enredo e das características dos personagens, busca a compreensão do mundo, das relações que se estabelecem entre os fatos

desse mundo, constrói valores, enfim, passa a incorporar de forma lúdica o universo que a rodeia." (MAREUSE, 2002)

Dentro da programação televisiva voltada ao público infantil, nasce o fenômeno das vinhetas de abertura de série animada. Com suas melodias marcantes e letras repetitivas, essas vinhetas se perpetuaram ao indicarem o início das atrações preferidas de muitas crianças. No Brasil, por muitos anos, essas vinhetas eram limitadas às aberturas de peças norte-americanas ou japonesas, dubladas por grandes estúdios brasileiros.

A trajetória das produções de séries animadas brasileiras é um fenômeno recente. Apesar de ter a primeira série animada indo ao ar em 1950, através da extinta TV Tupi, a programação de desenhos animados demorou a incluir produções nacionais.

As primeiras peças animadas produzidas em solo brasileiro a ganharem a televisão, apareceram em programas como *Faça amor, não faça guerra*, *Armação Limitada* e nas vinhetas de abertura de atrações e especiais para a TV, que geraram demanda de produção do formato e conseqüentemente, necessidade de formação de profissionais. (MAURESE, 2002)

A premiação em Cannes do curta *Meow*, de Marcos Magalhães e a ascensão das produções dos filmes da Maurício de Souza, na década de 80, impulsionaram ainda mais o setor, que a partir de convênios com a EMBRAFILME e o NFB formaram uma nova geração de animadores, que posteriormente geraram núcleos da animação dentro do eixo Rio/São Paulo.

Nos anos que se seguiram, outros núcleos começaram a despontar em Fortaleza, Rio Grande do Sul e Minas Gerais, focados no estudo e divulgação do cinema de animação e na produção de tecnologia. Os talentos de destaque dentro dessas escolas de animação, como Eliana Fonseca e Cao Hamburger, acabaram se desvinculando desse tipo de produção e voltando seus trabalhos para produtos animados televisivos.

Até o início dos anos 2000, apesar do desenvolvimento do setor pelo Brasil, a animação nacional na TV ainda estava limitada, principalmente, às aparições em peças publicitárias, devido ao preço acessível das produções norte-americanas e japonesas que proporcionavam um produto adequado para atender à necessidade televisiva de garantir uma programação contínua.

O *boom* das séries animadas brasileiras se deu pelo incentivo estatal à produção audiovisual através de leis que pressionaram a entrada do produto nacional dentro da TV paga. Esse aumento de demanda, resultou no surgimento de novos estúdios por todo país, entre eles, os responsáveis por animações de destaque internacional como *Meu Amigãozão* e *Irmão do Jorel*.

A internet também teve parte no surgimento de novas demandas para a animação. A abrangência e acessibilidade das redes tornou possível a disseminação do produto de maior sucesso da produtora Combo Estúdio, que através da youtuber animada Any Malu, pôde ter seu trabalho reconhecido internacionalmente, construindo a base para parcerias com a *Netflix* e o *Cartoon Network*.

A partir da entrada em canais da TV paga e plataformas de streaming, a animação brasileira passou a se adaptar à critérios internacionais de qualidade. Suas vinhetas, peça introdutória de toda a série, também precisaram se adequar aos padrões técnicos das séries de maior sucesso no mundo.

No entanto, a inclusão de elementos brasileiros dentro das narrativas também é uma preocupação das produtoras. Se, como citado acima por Mareuse (2002), "a criança, a partir da estrutura narrativa (...) busca a compreensão do mundo, das relações que se estabelecem entre os fatos desse mundo", as produtoras nacionais puderam mirar na oportunidade de construir um universo com o qual as crianças brasileiras possam se identificar.

A preocupação com a inserção de elementos da cultura brasileira em séries de animação infantil pode ser vista no painel do *Rio Content Market* intitulado "2DLab Apresenta - Animação Com 'um Quê' Tropical". Com a participação de representantes de séries infantis de sucesso como *Oswaldo*, *Show da Luna* e *Irmão do Jorel*, o painel mostrou como são inseridos elementos na estética, na narrativa da série e até na dublagem dos personagens que criam identificação com o público infantil brasileiro e constroem o sucesso comercial da série, sem perder a linguagem universal, que também torna as séries um sucesso de exportação.

*Irmão do Jorel* é uma série que apela principalmente para o imaginário do público brasileiro. Mas isso não a impede de ser também universal, mesmo que deixe explícito que é ambientada no Brasil. Um dos aspectos mais universais da série é o familiar, com os personagens representando arquétipos que podem ser encontrados em praticamente toda família, não importa de que país. Durante todo o processo de criação de *Irmão do Jorel*, a identificação por parte do público com os personagens e as histórias sendo

contadas foi um dos aspectos mais zelados da série. (EHRlich, MARTINS DA ROCHA, 2018)

Este estudo se propõe a documentar o ponto de vista dos criadores que concebem as séries de animação brasileiras e suas vinhetas de abertura.

### 3 ENTREVISTAS

Para entender como os padrões internacionais de qualidade técnica e artística são atingidos nas vinhetas de séries de animação brasileiras, foi realizada entrevista com quatro diretores de animação e uma produtora de três estúdios brasileiros, a fim de documentar seus processos. São elas:

- 2DLab, que com mais de 20 anos de experiência na produção de animação, é responsável por dar vida aos personagens da "Meu Amigãozão", série que está no ar há oito anos e já foi exportada para mais de 70 países.
- Copa Studio, produtora da série irmão do Jorel, primeira série produzida pela *Cartoon Network* na América Latina, que coleciona troféus e indicações, como o Prêmio Quirino da Animação Ibero-Americana e uma indicação ao Emmy Kids, além de ser a mais assistida no *Cartoon Network* Brasil em 2014 e também exportada para toda a América Latina.
- Combo Stúdio, que explorou o mercado da internet ao criar a primeira youtuber animada, Any Malu, que ganhou seu próprio programa dentro da *Cartoon Network* a pedidos de sua base de fãs na internet, além de ser responsável pela primeira série de animação brasileira a ser produzida e exibida pela Netflix: *Super Drags*.

Nesta etapa, o trabalho se valerá das transcrições de entrevistas gravadas em áudio, por isso, podem apresentar temas coloquiais como forma de demonstrar a fluidez das relatos.

#### 3.1 PROFISSIONAIS ENTREVISTADOS

##### 3.1.1 Andrés Lieban

Andrés Lieban, diretor criativo e sócio da produtora 2DLab, foi o primeiro entrevistado. Formado em Artes Plásticas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Andrés teve seu primeiro contato com a animação em um curso livre de oito meses realizado por uma dupla de argentinos, que nas palavras de Andrés "tinham uma produção de animação mais avançada que a do Brasil e vinham ao país com frequência com o objetivo de formar mão de obra para trabalharem em seus filmes".

A dupla argentina citada por Andrés em sua entrevista, compõe um grupo de pelo menos três animadores argentinos que, segundo relatos informais feitos por profissionais do cinema de animação no Rio Grande do Sul e documentados em pesquisa orientada pela professora-pesquisadora Carla Schneider, estiveram em território gaúcho lecionando cursos de animação durante as décadas de 80 e 90: Jaime Diaz, Néstor Córdoba e Felix Follonier.

Essa influência foi responsável pela formação de diversos animadores que obtiveram destaque na região e no país, tais como Otto Guerra, José Maia e o próprio Andrés Lieban.

Andrés também foi uma das primeiras pessoas a trabalhar com animação digital. Ele conseguiu visibilidade profissional por trabalhar com animações no flash para internet, em uma época que vídeos na internet ainda não eram comuns.

Antes disso, Lieban chegou a trabalhar por alguns anos com animação analógica<sup>3</sup>. Ele cita como uma de suas principais referências na animação, o filme *Fantasia*, produzido pela Disney e lançado em 1940.

"A maneira como os caras do *Fantasia* fazia, era estender uma fita magnética, procurando pontos chaves e escrevendo na própria fita onde o som tá gravado. Eu cheguei a fazer isso", diz o animador.

Quando perguntado se sente que essa experiência o ajudou no processo criativo nas plataformas digitais, Andrés responde que se sente "com uma vantagem por ter tido a experiência analógica, mas ela é sutil", e completa: "É como se eu tivesse algumas soluções diferentes das pessoas que já tem um primeiro deslumbre com o software antes de entender o processo. Eu acho que quando as pessoas têm o primeiro contato com o analógico elas entendem melhor."

Sobre este assunto, ele também comenta que "para algumas soluções que o software não dá, as pessoas com experiência analógica muitas vezes conseguem ter soluções digitais mais criativas".

Andrés coleciona em seu currículo a direção da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA) e possui diversos trabalhos premiados em festivais, como o Brasil Digital, Festival do Minuto, *Flash Award* e Granimado.

---

<sup>3</sup> O que é descrito aqui por Andrés diz respeito a animações tradicionais feitas diretamente em película com sonorização em fita magnética, que possuem analogias dos sons gravados.

### 3.1.2 Diego Klinkerfus Amorim

O segundo entrevistado deste trabalho, compartilhou sua experiência como Animador de Diretor de Animação em dois grandes projetos do Copa Studio: Irmão do Jorel e Ico Bit Zip.

Diego completou o bacharelado em Artes Visuais na Universidade Federal de São Paulo. Além das disciplinas do ciclo básico, também teve contato com departamentos de Editoração, Design, Relações Públicas, Publicidade e Audiovisual dentro da academia.

Sua experiência profissional inclui o trabalho como Designer Gráfico na criação da arte dos produtos de papelaria desenvolvidos pela empresa Confetti e como Animador 2D na HGN Produções, onde pôde aprimorar habilidades de animação de personagens em técnica tradicional e *cut-out*<sup>4</sup> para série infantil de TV e dominar o software mais usado na animação 2D atual, o *Toom Boom*.

Dentro do Copa Studio, Diego trabalhou como animador na primeira temporada de Irmão do Jorel, depois como diretor da segunda e da terceira temporada, sendo responsável também pela direção de animação da segunda vinheta de abertura da série, que estreou na terceira temporada.

As referências dos quadrinhos, tão presentes na série Irmão do Jorel, chegaram ao diretor de forma indireta. "Eu, particularmente, não [tive esse background dos quadrinhos]. A leitura de quadrinhos acompanhou a formação de muitos membros da equipe, mas eu sempre fui muito ligado às animações e ao cinema."

Durante a entrevista, Diego enfatiza a importância da influência do Anima Mundi em seu trabalho dentro do estúdio. As animações experimentais, que marcam presença no festival, apresentam diversas misturas de técnicas que serviram como inspiração na concepção da antiga, mas principalmente, da nova abertura.

### 3.1.3 Cindy Shaw Yie Tong

Dentro do Copa Studio, Cindy é a Diretora de Animação de *Giga Blaster* e *As Microaventuras de Tito e Muda*. Formada em desenho Industrial pela Universidade

---

<sup>4</sup> Cut-out, ou animação de recortes, é uma técnica que consiste em um modelo ilustrado bidimensionalmente, dividido em partes (membros, por exemplo, em um personagem humanoide) que são ligadas segundo hierarquia e podem ser posicionadas de forma a criar movimento.

Federal do Rio de Janeiro, ela "caiu na animação por acaso", como conta, e trabalha na área há 10 anos.

Seu primeiro contato com o mercado da animação foi através de um anúncio na faculdade que convocava animadores para trabalhar na Labo Cine, produtora audiovisual especializada na revelação de negativos e de importantes restaurações de filmes do cinema brasileiro, que se destacou no mercado de animação com a produção longas como *Xuxinha e Guto Contra os Monstros do Espaço* (2006) e *A Turma da Mônica em: Uma Aventura No Tempo* (2007).

Apesar de ter prestado o teste para o departamento de animação da Labo Cine, Cindy não passou para as próximas etapas. Ela só iniciou a carreira na área quando Felipe Tavares, um dos atuais sócios da Copa Studios e antigo funcionário da Labo Cine, viu seu portfólio entre os documentos guardados e a chamou para compor a equipe de seu novo estúdio, tempo depois.

Antes disso, Cindy chegou a trabalhar com Design Industrial de jóias e Design Gráfico e conta que essa "polinização cruzada", em suas palavras, agregou indiretamente em sua carreira. As ferramentas técnicas que aprendeu no Design Industrial, por exemplo, acabaram conversando com o gerenciamento de produção de projeto em animação.

As principais referências da diretora vêm de desenhos famosos como *thundercats*, *he-man*, cavalo de fogo e as animações da Disney. Ela lembra que o que despertou seu desejo de trabalhar com os desenhos em movimento foi assistir *Toy Story* no cinema, ainda criança. "Foi quando eu pensei: 'Ah, alguém está sendo pago para fazer isso, né? Por que que eu não posso fazer isso também?'"

#### **3.1.4 Anderson Mahanski**

Anderson é Animador, Dublador e Diretor, além de sócio do Combo Estúdio. Seu primeiro contato com o universo artístico foi através de uma única aula de artes no colégio. Ele descreve sua mãe como uma de suas maiores incentivadoras, que o levava com frequência na bienal do livro. O entusiasmo de Anderson com a literatura teve foco principal nos quadrinhos, que influenciaram seu processo artístico desde o começo.

Ele lembra que já desenhava desde os quatro anos de idade e não parou desde então. Os quadrinhos, então se tornaram uma ferramenta importante para Anderson contar suas histórias. O animador conta que "queria fazer quadrinhos com

cara de desenho animado", inspirado pelo quadrinista John Buscema, que influenciou animações como *He-man* e *She-ra*. Uma de suas práticas era a de mudar a narrativa de filmes que assistia conforme seu gosto pessoal através dos desenhos.

Anos mais tarde, formou-se em Publicidade e Propaganda na Universidade Veiga de Almeida, curso que, segundo ele era "o mais próximo de qualquer coisa criativa, artisticamente falando". Para Anderson, a graduação foi importante para desenvolver um olhar crítico sob seu próprio trabalho. Dentro do curso era incentivado a comparar a qualidade de seus trabalhos com aquela dos trabalhos que gostaria de atingir. "Enquanto o seu não estiver bom como aquele, seu trabalho não está bom", disse ele em entrevista.

Incentivado por amigo da universidade, Anderson entregou seu primeiro portfólio de animação a uma produtora e logo foi chamada para trabalhar na empresa.

Sem nenhuma experiência com desenhos em movimento, seus primeiros estudos foram feitos de forma solitária, assistindo filmes da Disney, que pausava em partes chave para copiar os *frames*<sup>5</sup>. O primeiro emprego no setor também lhe trouxe experiência com animações para a internet, ao produzir animações para a Globo.com, quando o site procurava atrair mais crianças através do uso dos desenhos.

Foi assim que Anderson começou a aumentar sua rede de contatos. Em uma época em que a comunidade da animação ainda era muito pequena, a interação com os colegas de diferentes projetos fez com que seu trabalho se tornasse conhecido.

Em 2005, levou o portfólio à Labo Cine, que no momento estava montando uma equipe de animação para produzir um longa-metragem e começou a trabalhar com cut-out. Ele conta que muitos talentos e novos estúdios surgiram dessa produção.

Anderson chegou a trabalhar também na produção de *Meu Amigãozão*, série da 2DLab dirigida por Andrés Lieban, antes de trilhar o caminho pelo qual é conhecido atualmente: a internet.

A Combo Estúdio, produtora da qual é sócio, surgiu no auge da internet. Junto com outros colegas, Anderson trabalhava como *freelancer* para grandes projetos, porém as peças, não podendo ser divulgadas, dificultavam a difusão do trabalho da equipe.

Com os estúdios mais antigos já fortalecidos pelas leis de incentivo, o grupo também não conseguia competir por investimento do governo, pois não tinha

---

<sup>5</sup> Imagens fixas que, juntas e em sequência, formam o movimento de um vídeo.

pontuação suficiente para receber o incentivo, no entanto, possuía capacitação para criar produtos da qualidade técnica e artística exigida pelo mercado.

Decidiram, então, começar a criar conteúdo para a internet. Suas *fanarts* de Madonna e de *Game of Thrones* viralizaram pelo mundo todo, sendo compartilhadas até mesmo pela cantora. A decisão de ingressar no *Youtube* exigiu muito trabalho da equipe e veio depois da criação de uma base de seguidores que começou a acompanhar seus trabalhos. Sem recursos para produzir os próprios projetos, eles realizaram os primeiros vídeos do canal do *Youtube* O Surreal Mundo de Any Malu nos horários depois do trabalho e durante os finais de semana.

Outros personagens foram surgindo no universo de Any Malu, e o projeto, antes mesmo de ser lançado, cativou o interesse de Felipe Castanhari, youtuber que já fazia sucesso na época e havia trabalhado com animação durante anos. Ele foi um dos maiores parceiros no início do canal, participando inclusive do primeiro vídeo lançado nas redes.

Essa divulgação foi estrategicamente pensada por Anderson e seus então sócios, que após terem seus trabalhos amplamente compartilhados na internet, aprenderam a "ficar marqueteiros", em suas palavras. Quando perguntado como acredita que sua formação em Publicidade o influenciou nesse processo, Anderson responde que começou a olhar para seu trabalho sem esquecer de que ele precisa ter um diferencial, que é preciso "ficar atento à evolução das coisas pra não ficar pra trás" e que construiu um "vício em quebrar os próprios costumes".

### **3.1.5 Alexandra Casanova**

Alexandra é Gerente de Projetos e Produtora no Combo Estúdio. Ela foi a responsável pela ponte entre a entrevistadora e Anderson e acompanhou a entrevista. Sua participação não estava planejada no início deste trabalho, mas sua contribuição com uma visão técnica da produção de aberturas fez com que o tópico 2.6 deste trabalho, sobre os aspectos de gerenciamento de projeto e de produção executiva, ganhasse corpo.

Na animação, além do trabalho com o Combo Estúdio, Alexandra trabalhou na Produção de Linha da série 3D Tainá E Os Guardiões Da Amazônia, co-produção entre o canal Nick Jr. e com o estúdio Hype CG.

### 3.2 A FUNÇÃO DA VINHETA NA ABERTURA

Segundo Andrés Lieban, "a abertura te desliga de tudo que você está vendo pra que você possa entrar na série. É uma espécie de "esquenta" para poder assistir o episódio". À pergunta sobre se a vinheta de abertura tem a capacidade de vender uma série, ele responde que "o que se está vendendo não é um *pitching* da série para o público. É dizer o que ele pode esperar a partir dali, seja na parte estética, narrativa ou apresentação dos personagens."

Já para Cindy, a palavra "vender" parece ser interpretada como "cativar o público". Ela responde à mesma pergunta dizendo que "a abertura da série vai vender a série. Ela vai introduzir em pouquíssimo tempo o que é aquela série, quem são os personagens, um pouquinho do background da série que você vai assistir [...]. É meio que um resuminho, o que você precisa saber da série."

Ambos utilizam espontaneamente a palavra "cartão de visitas" ao se referir a vinheta de abertura. "De certa forma, a abertura tem que servir de cartão de visita", diz Andrés, enquanto Cindy elabora que "É muito importante apresentar os personagens e passar o clima da série, porque a abertura é um cartão de visita, então você tem que vender ali."

Diego adiciona à pauta os elementos que acha importantes em uma vinheta: "A abertura tem que ser intensa para aguçar a vontade de ver mais vezes. Não pode ser uma coisa totalmente óbvia, clara e limpa que não tenha por que ver de novo. [...] A liberdade tem que ser o tema, pra tornar algo muito rico visualmente e instigar a gente". O que na visão de Anderson, "Acaba sendo muito mais subjetivo, mas [...] a maioria procura fazer alguma coisa icônica e divertida, porque, como é algo que se repete várias vezes, pode ser chato."

### 3.3 CONCEITUAÇÃO

Algumas perguntas precisam ser respondidas durante o desenvolvimento do projeto para que uma abertura condiga com o universo ficcional que introduz. Foi perguntado a Andrés que tipo de informações ele gostaria de receber sobre um projeto, caso tivesse a demanda de construir sua vinheta de abertura sem que a série estivesse na etapa de produção, ao que o diretor respondeu:

"Pra que público é? Quem são os personagens? O que eles querem? Quais são suas fraquezas? Que tipo de história vai ter? Que tipo de lugares eles vão visitar? Quão lisérgica, pé no chão ou fantasiosa ela é? É de humor, drama ou aventura? É

educativa ou entretenimento puro? Se for educativa, por exemplo, a música vai ter que dar um pouco da lição que a série vai ter. É o mesmo tipo de pergunta que a série precisa para existir."

Entre estas diversas questões, estão informações básicas que devem guiar o todo de qualquer projeto audiovisual e que foram analisadas segundo especificidades das vinhetas de séries de animação.

### 3.3.1 Prólogo Narrativo ou Sensorial

Apesar de poder ser encontrado um padrão de formato dentro da televisão ou das plataformas de streaming, as aberturas possuem a liberdade de trabalhar com diferentes materiais para produzir a introdução de uma série. Dentro disso, algumas produções apostam em construir prólogos que entregam uma síntese narrativa da história, enquanto outros se limitam a construir uma experiência sensorial que prepare o espectador para assistir a obra, trabalhando o tom e a estética da trama.

Nas palavras de Andrés Lieban, "tem algumas funções que você pode escolher: uma é ter um prólogo narrativo, outra é anunciar que tipo de conteúdo a pessoa vai ver".

#### 3.3.1.1 Síntese narrativa

"Às vezes a série tem um evento de onde surgem os episódios e então a abertura também tem função de dar o prólogo". Para exemplificar seu ponto, Andrés cita a animação americana *Phineas e Ferb*, que no tema musical de sua abertura, resume o ponto de partida dos episódios.

A versão brasileira da composição, feita por Marcelo Rezende, situa o público já em seus primeiros versos:

São três meses de férias  
Que passam depressa  
Curtir é a prioridade  
Temos que aproveitar bem,  
Então vamos nessa  
Mas tem que rolar novidade  
(...)

Logo depois, lista verbal e visualmente exemplos de situações que podem ser encontradas na narrativa, além de enfatizar o mundo fantasioso do universo, onde "tudo pode acontecer".

(Como por exemplo)

Ir ao espaço,

Lutar com a múmia

Ou escalar a Torre Eiffel inteira

Descobrir uma coisa maluca demais

Ou lavar um macaco na banheira

Surfar um maremoto

Criar mini-robôs

Ou colocar um monstro no divã

Achar mais um dodô,

Pintar um continente

Ou enlouquecer nossa irmã

(..)

Fique ligado pois com Phineas e Ferb tudo pode acontecer!

Figura 1 – Frames da abertura de Phineas e Ferb



Fonte: Mundo Disney(2016)

Alexandra Casanova, em entrevista realizada dentro do Combo Estúdio, também lembra da vinheta de abertura da série *Lady Bug*: "Porque conta já a história, né? (...) conta quem é ela, o que ela faz, quem são os personagens", diz ela.

No tema musical, a letra versa:

Eu me chamo Marinette

Uma menina como as outras

Mas tem uma coisa que ninguém sabe

Porque eu tenho um segredo

(..)

Sou Ladybug

Sempre a melhor

Contra o inimigo

Eu vou lutar

(...)  
 Olhem pra mim  
 Sou Chat Noir  
 Eu sou demais  
 Vou arrasar  
 (...)  
 Meu anel é cheio  
 De energia  
 E minhas garras  
 Ganham o dia

Figura 2 – Frames da abertura de Lady Bug



Fonte: Mundo Gloob (2016)

O resumo da narrativa é um padrão constante no tema musical de desenhos animados voltados para o público infantil. Sendo através do uso da linguagem verbal ou apenas da visual, este formato encontra facilidade em remeter ao todo da série e causar expectativa dos episódios que estão por vir.

Para Alexandra, esse tipo de abertura pode ser eficiente para apresentar a série a possíveis investidores. Ela diz que "por exemplo, Irmão do Jorel, só com 'Irmão do Jorel, Irmão do Jorel' talvez não seja o suficiente pro comprador entender do que vai ser a série, mas se ela [a abertura] estiver um pouco mais estruturada, passar um pouco mais do que é o mood, talvez dê pra entender melhor."

Dentro das sínteses narrativas, Cindy acredita que não é necessário em uma abertura contar literalmente a história inteira daquele desenho: "Não precisa ser uma introdução literal toda vez", diz ela.

### 3.3.1.2 Síntese sensorial

O que é nomeado aqui como "síntese sensorial" é o conjunto de vinhetas de abertura que decidem percorrer um caminho menos óbvio ao preparar a audiência para adentrar o mundo ficcional. Neste grupo, incluem-se peças audiovisuais que escolhem trabalhar de forma menos evidente com os sentidos da visão e da audição

para remeter aos elementos encontrados na série, contrapondo um resumo muito descritivo de sua narrativa.

"As séries que não precisam dar um prólogo tem dois caminhos: ou elas vendem a estética (ex. uma série que você capricha mais na animação pra subir a expectativa pro público que vai consumir) ou o tom", comenta Andrés Lieban

Ele completa: "para cada caso você tem que ver. O que você vai vender: é o tom? A irreverências? Por exemplo, em um série cômica, você pode não dizer o que a pessoa vai ver, mas só dizer coisas engraçadas para que a pessoa entre na vibe do tom cômico que se tem na série."

Para especificar seu ponto, ele também cita a série brasileira Irmão do Jorel, que "vende o tom non-sense de série ao fazer piadas de repetição na abertura". Em sua primeira e segunda temporada, a vinheta da série contou com versos que repetem o apelido do protagonista enquanto o mostra percorrendo uma página de caderno preenchida por desenhos com ícones e personagens da série.

Ainda menos descritiva que Irmão do Jorel, a também brasileira, Oswaldo, série animada original da produtora Birdo Studio, ilustra o ponto da criação do tom da série através de elementos indiretamente ligados a trama. Em uma mistura de filmagens *live action* com elementos gráficos e animação, a abertura de Oswaldo se utiliza de uma melodia bem-humorada que deixa ainda mais engraçados os elementos visuais em tela. Nela, um pinguim em *live action*, usando óculos em animação, sai da água e caminha pela praia, enquanto parece procurar por algo, em um caminho que o leva para o letreiro com o título da série

Apesar dos poucos segundos e da aparente distância com a estética animada da série, Oswaldo tem sucesso em fazer uma introdução à obra, visto que a história do seriado gira em torno de um pinguim que é encontrado na praia por uma família humana, quando filhote.

Figura 3 – Frames da abertura de Oswaldo



Fonte: Netflix (2019)

### 3.3.2 Gênero Discursivo

Os gêneros discursivos são definidos por Mikhail Bakhtin, em sua obra “Estética da Criação Verbal” (1997), como tipos relativamente estáveis de enunciados, compostos por conteúdo temático, estilo e construção composicional.

A discussão sobre os gêneros das obras audiovisuais chega após a percepção de que, por natureza, os indivíduos falantes se utilizam de um enorme repertório de gêneros. Para Bakhtin (1997, p. 282), recebemos esses gêneros “quase da mesma forma com que nos é dada a língua materna, a qual dominamos livremente até começarmos o estudo da gramática”.

É preciso entender também, que os gêneros vão sofrendo modificações conforme o momento histórico em que estão inseridos. No texto artístico, os gêneros discursivos assumem as características da cultura e do espaço ao seu redor.

Dentro desse contexto, os formatos audiovisuais estabelecem uma narrativa que expressa uma linguagem social contemporânea e que tem um lugar de destaque na dimensão da compreensão de outros universos e discursos, necessária no ato de se comunicar.

Tendo em vista a importância de conhecer intimamente o gênero discursivo que se pretende adotar em uma obra audiovisual, a fim de concretizar seu conceito geral, as decisões dessa etapa apontam caminhos a serem seguidos dentro da criação de uma abertura.

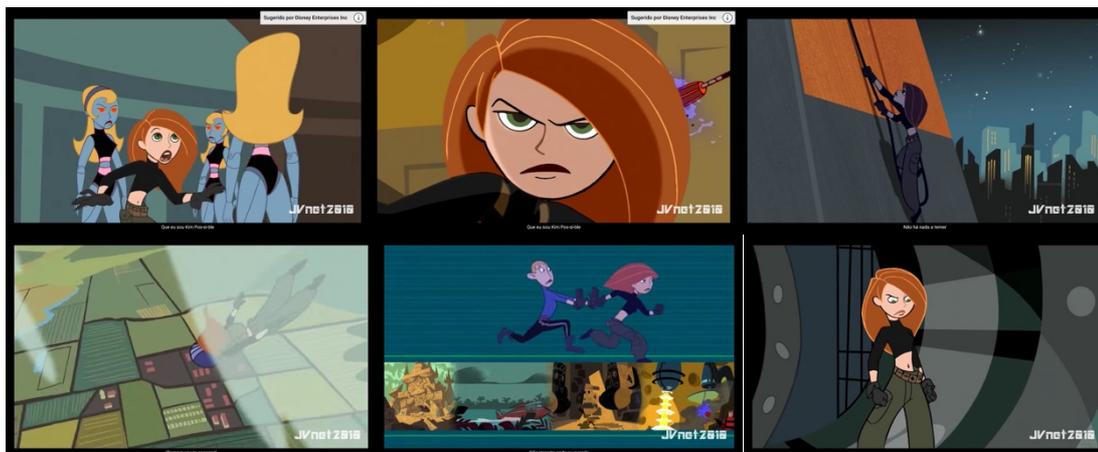
O gênero escolhido irá ditar, primeiramente, a coleta de referências, característica dos processos artísticos. Dentro das referências de um mesmo gênero, poderão ser encontrados padrões de conjuntos simbólicos que remetem ao espectador o tipo de narrativa que irá encontrar no corpo da série.

A lista a seguir, relaciona os gêneros cinematográficos, descritos no livro *Cinema Como Prática Social*, de Graeme Turner, que podem ser utilizados para se distinguir os variados tipos de séries, numa classificação que deriva de estudos literários, e serve como instrumento útil para a coleta de referências que construirá uma abertura:

- Ação
- Aventura
- Cinema de arte
- Chanchada
- Cinema catástrofe
- Comédia
- Comédia romântica
- Comédia dramática
- Comédia de ação
- Dança
- Documentário
- Docuficção
- Drama
- Espionagem
- Escolar
- Faroeste (ou western)
- Fantasia científica
- Ficção científica
- Filmes de guerra
- Musical
- Filme policial
- Romance
- Suspense
- Terror

As aberturas de séries de ação, por exemplo, costumam trabalhar com a sequências de planos rápidos, cenas de muito movimento dos personagens e efeitos especiais que criam transições quase imperceptíveis. Esses elementos podem ser encontrados na abertura de *Kim Possible*, série que conta a história de Kimberly Ann Possible, uma adolescente que luta diariamente contra o crime, além de ter suas obrigações escolares e familiares:

Figura 4 – Frames retirados da abertura de Kim Possible



Fonte: Disney Channel (2002)

Já a abertura de *Historietas Assombradas*, série que mistura terror e comédia, emprega cenas com finais inesperados, ferramenta narrativa utilizada tanto no cinema de horror quanto na comédia, na construção do gancho das transições entre cenas. A série narra a vida de Pepe, um garoto que mora com sua avó, uma velha bruxa, e trabalha como entregador dos produtos sobrenaturais criados por ela. Esses componentes da trama também se apresentam na abertura para criar a ambientação e o tom do desenho que introduz.

Figura 5 – Frames da Abertura de *Historietas Assombradas*

Fonte: Cartoon Network (2013)

A análise de quais elementos simbólicos de gênero irão compor uma abertura pode ser obtida no momento de concepção geral da série, que reunirá as referências estéticas de gênero que mais se adequam à especificidade da produção.

### 3.3.3 Tom

O tom pode ser entendido como uma nuance do gênero. A palavra se repetiu durante vários momentos nas entrevistas feitas para esse trabalho, apresentando conotações diferentes entre cada uma. É importante definir aqui, o que será considerado como tom.

Elizabeth Bastos Duarte, em seu artigo "Televisão: sobre o Tom do Tom" descreve a mesma constatação que obtida durante as entrevistas de que o emprego do termo *tom* é utilizado como metáforas para se referir a aspectos de música, de cor, de retórica clássica, de fonética/fonologia, mas que não se enquadra em nenhum corpo de definições das teorias direcionadas à comunicação ou, especificamente, à semiótica.

Ela divide os usos do termo **tom** em subcategorias, que podem substituir a noção intuitiva normalmente empregada pela palavra, da seguinte maneira:

- andamento: lentidão vs leveza (rapidez);
- atitude: suavidade vs. rispidez;
- composição: simplicidade vs. complexidade;
- densidade: dispersão vs. concentração;
- disposição: sobriedade vs. ludicidade;
- espessura: superficialidade vs. profundidade; fineza vs. grossura;
- intensidade: gravidade vs. agudez;
- temperatura: frieza vs. calorosidade;
- posição: distância vs. proximidade;
- rigidez: flexibilidade vs inflexibilidade;
- ritmo: regularidade vs. irregularidade;
- saturação: pureza vs opacidade,
- textura: lisura vs. aspereza;
- timbre: mesmice vs diferenciação;
- tratamento: formalidade vs. informalidade;
- valor: clareza vs obscuridade,
- volume: leveza vs. peso.

Baseado em outros sentidos encontrados para a palavra tom durante a pesquisa deste trabalho, foram adicionadas as seguintes categorias:

- emoção: alegre vs triste;
- comportamento: convencional vs ousado;
- temperamento: calmo vs. frenético;
- linguagem: didático vs. entretenimento puro.

Cada uma dessas qualidades funciona como símbolo na construção de sentido de uma peça artística. Na concepção de uma vinheta de abertura, não é diferente.

Para Diego Amorim, as questões sobre o tom devem ser respondidas durante o desenvolvimento do projeto, que precede a concepção da abertura: "Quando a gente está dentro do projeto, a gente já está o tempo todo tentando entender qual a linha de humor, qual a linha emotiva e uma vez que você já está desenvolvendo várias cenas e aí vem a abertura, o perfil, o tom é o mesmo."

Ele relembra que a abertura permite fugir da linguagem e diz que buscou em referências de séries de humor como essa mistura de estéticas pode ser positiva.

O tom da trama costuma ser o enfoque, por exemplo, das aberturas que optam por criar uma síntese sensorial de toda a série. Para isso, das categorias listadas acima, são propositalmente destacadas, em cada projeto, aquelas que mais conseguem preparar o público para o tipo de série que verá.

### **3.3.4 Público-alvo**

Quem irá assistir a vinheta de abertura de uma série animada? As aberturas de desenhos infantis podem ser marcantes nas referências audiovisuais dos espectadores, quando criadas especialmente para eles. Abaixo, será destacado o que cada um dos profissionais acredita ser importante no momento de se considerar o público alvo.

#### *3.3.4.1 Faixa etária*

Muitas vezes, uma abertura pode apresentar técnicas de animação diferentes das utilizadas no decorrer da série animada. É comum que a peça seja mais refinada em qualidade artística, seja na arte dos cenários, seja nas animações.

Andrés acredita que esta não deve ser a maior preocupação ao conceber uma abertura de série para crianças em idade pré-escolar. "Ter uma animação super trabalhada para uma idade pequena não é muito importante. Ter uma boa música é mais importante".

Ele conta que constantemente recebe vídeos de crianças pequenas cantando a abertura de *Meu Amigãozão* com entusiasmo. Um fenômeno que notou nesses vídeos foi o fato que, ao fim da abertura, as crianças sentam tranquilas para assistir

ao episódio. "A criança pequena vê mais vezes que uma criança maior ou um adulto porque dá um certo conforto", diz ele.

Para Diego, é preciso considerar a idade do público ao conceber os símbolos verbais ou visuais que estarão presentes na abertura, tendo em vista que, a depender da idade, eles podem não constar no repertório de algumas delas. Ele diz que: "para cada projeto, a gente tem que ter várias decisões mirando o público alvo. O tom das piadas, as referências, o interesse visuais, as cores, a música talvez emplaque muito mais pra criançada que quer dançar na frente da TV e está contando com esse momento de música, do que o público do Irmão do Jorel, que já tem outra recepção pras piadas e pra velocidade das coisas."

#### 3.3.4.2 *Gênero (feminino/masculino)*

O único entrevistado a mencionar o tópico gênero foi Andrés Lieban. Em sua experiência de mercado, notou que "depois de uma certa idade, ainda existe uma divisão de gênero: o que acontece com as audiências depois de uma idade pré-escolar, que é mais unissex, é que os meninos tendem a ir para a comédia e aventura e as meninas tendem a ir para histórias com diálogo, mais noveladas"

Andrés ainda completa: "a menina (..) está mais interessada em dramaturgia, em conflito. O menino quer explosão, nave, espada, super-herói. Isso ainda é o legado de uma cultura muito machista, então isso pode mudar"

Ele observa, ao apontar séries que fazem sucesso com uma nova geração de crianças, que este movimento de divisão é algo datado, que está sofrendo mudanças: "hoje se você faz um conteúdo de aventura e coloca elementos femininos, como as princesas de Steven Universe, você começa a trazer um conceito mais moderno sobre essas coisas"

Mesmo assim, Andrés compartilha uma experiência recente que na divulgação de uma das séries do estúdio. Ele conta que na primeira promo do desenho, que possui quatro protagonistas, duas meninas e dois meninos e foi concebido sem divisão de gênero, a equipe inseriu uma cena de duas amigas se abraçando no final e isso fez com que muitas pessoas lessem a série como se fosse feita para meninas. Segundo ele, "a assinatura final é a imagem que fica, é o que vai te emendar para a história depois".

### 3.3.5 Distribuição

Na concepção de um projeto de série animada, é essencial que já seja definido o canal ou plataforma em que será transmitido ou em que se pretende transmitir. Principalmente, em casos de coprodução, nos quais o canal participa das decisões artísticas e técnicas da atração, a concepção da abertura precisa seguir as demandas do padrão da emissora.

Em *As Microaventuras de Tito e Muda*, série com direção de animação de Cindy Shaw Yie, a secundagem da abertura precisou considerar a maneira como a emissora distribui os episódios em sua programação. Neste caso, ela exhibe dois episódios seguidos, sendo o primeiro com a vinheta de abertura completa e o segundo com a abertura em secundagem reduzida, utilizada para separar as duas histórias.

Esta é uma prática frequentemente adotada em séries de animação que possuem tempo total de 11 minutos ou menos, já que as grades de horário da televisão costumam prever 8 minutos de intervalo a cada 22 minutos de programação (ou 4 minutos de intervalo a cada 26 minutos de programação, no caso de TV's públicas e comerciais), fechando assim, meia-hora de conteúdo.

Também há de se considerar a localidade onde a série será transmitida. Dependendo dos acordos de coprodução, uma animação pode ter, já em sua concepção, exigências de adaptação para países diferentes, o que impactará na produção da abertura.

*Meu Amigãozão*, por exemplo, é uma co-produção Brasil/Canadá, em que boa parte das decisões criativas são tomadas pela parte canadense. Sobre a série, Andrés explica que "quando se faz um produto pensando na exportação, o ideal é que se faça o lip sync em inglês" já que os países que não falam a língua inglesa já estão acostumados em dublar animações para o idioma local.

No entanto, ao traduzir a letra para o português, Andrés inseriu mais conteúdo verbal à composição que, em inglês, era mais simples. Hoje, ele vê que a letra mais simples teria funcionado melhor, já que as crianças canadenses têm mais facilidade em reproduzir a letra na íntegra do que as brasileiras.

Outro aspecto importante nessas circunstâncias, são os elementos de arte que irão compor a abertura. Andrés compartilha a preocupação da equipe em fazer uma peça que as crianças canadenses possam entender, mas que as brasileiras também consigam identificar.

Para ilustrar seu ponto, ele relembra um episódio de natal, em que os realizadores canadenses optaram por inserir neve na narrativa, o que para os brasileiros não faria sentido, já que o natal no Brasil não tem a mesma estética. Para resolver o problema, criaram, então, uma trama onde os personagens passam parte do episódio dentro de casa (que pode ser em qualquer dos países), mas em certo momento, viajam para o polo norte, onde encontram neve.

### **3.3.6 Posicionamento da abertura no episódio**

A vinheta de abertura do episódio pode ser posicionada antes da narrativa começar, ou após um trecho introdutório da história. Essa decisão também possui interferência do meio no qual a série será transmitida.

#### **3.3.6.1 Início**

As vinhetas de abertura posicionadas antes do episódio são legados da necessidade televisiva de sinalizar a troca de programação.

Cindy relembra uma cena nostálgica para ilustrar essa função. Ela conta que, quando mais nova, a música da vinheta de abertura era um gatilho para que parasse o que estivesse fazendo e fosse para frente da televisão assistir ao novo episódio de seus desenhos favoritos. "Você vinha correndo do quarto para a sala para assistir."

Esse tipo de vinheta costuma ser uma peça completa em si, isto é, não pede transição no início da peça, ou cenas complementares que façam a ligação entre a abertura e cenas de episódios específicos.

#### **3.3.6.2 Meio**

Para Anderson Mahanski, o posicionamento da abertura no meio do episódio, interfere em seu roteiro, "porque você tem que pensar em gancho. Você prende as pessoas logo nos primeiros minutos. Tem que pensar em uma cena anterior muito boa pra que ela não queira mudar de canal."

Cindy também acredita que esta é uma decisão que afeta a estrutura da série. Em suas palavras: "a abertura no meio do episódio tem que ter uma série projetada inteira pra isso, então tem que pensar muito bem sobre isso. Você tem que começar num ritmo diferente pra você poder quebrar isso com a abertura."

Alexandra conta que em *Superdrags*, produção do Combo Estúdio em parceria com a *Netflix*, a abertura foi feita no meio do episódio por indicação da

plataforma de *streaming*: "Depende do que você apresenta pro canal e do que cabe na programação dele. É mais uma proposta da direção de onde vai ser colocada e da aceitação do canal."

Ela também menciona as interferências produtivas de se colocar uma abertura no meio do episódio: "Para produção é ruim, porque você acaba tendo que fazer uma abertura diferente para cada tipo de gancho. Por exemplo, em *Superdrags* a gente acabava tendo que produzir uma ceninha nova, colocar um personagem de forma diferente na cena. Então é mais trabalhoso. Ou você tem uma coisa neutra que é mais difícil de encaixar em todos os episódios, perdendo a coisa legal e a criativa, ou muda um pouquinho em cada episódio. Fica mais bonito [posicionar a abertura no meio do episódio] mas em relação a produção é mais complicado."

Sobre o assunto, Diego nota que a maioria das séries hoje em dia insere a abertura no meio do episódio e explica por que acredita ser uma boa decisão: "É mais positivo apresentar rapidinho a proposta do que esperar 5 minutos do episódio se desenvolver para então entrar a história. É um jeito de ter um mini capítulo de introdução. Aí você pega a tensão, apresenta qual vai ser e aí entra a abertura como identidade da série, aí sim a gente entra na história."

A disposição da abertura no meio do episódio pode ser considerada um padrão atual das séries em geral, não apenas as de animação. Supõe-se que essa mudança se deva aos novos formatos que era da internet vem propondo para as produções audiovisuais em consequência da dominação das plataformas de streaming e conteúdo *On Demand*.

Ela pode ser consequência da alta quantidade de conteúdo a disposição da escolha do público, fazendo com que os primeiros minutos da obra sejam mais usados para apresentar um pedaço da história do que para anunciar o início de uma programação.

### **3.3.7 Conteúdo**

Foi perguntado aos entrevistados, de forma geral, quais elementos devem estar inclusos em um vinheta de abertura, em sua opinião.

Diego Amorim, que teve a experiência de dirigir a primeira abertura de *Ico Bit Zip* e a segunda abertura de *Irmão do Jorel*, acredita que a concepção da peça é influenciada pela temporada do desenho em que se insere.

"Se eu tenho um desafio que é a primeira temporada de um projeto. Eu sempre vou pensar em apresentação", diz ele. No caso de uma segunda abertura, ele afirma que: "as pessoas estão imersas numa série que já tem figuras artísticas praticamente estáveis. O Irmão do Jorel é uma série que explora muito: de repente entra um live action, um fantoche filmado, uma foto, um stop motion, massinha, isso tudo enriquece muito visualmente. Nessa vertente experimental, a abertura é o momento ideal pra tentar trazer o maior número de referências e testar."

Dentro da mistura de técnicas e estímulos visuais, Diego considera importante que a abertura apresente uma surpresa ao espectador em todo vez que é assistida, visto que será repetida várias vezes durante as temporadas. "Tem alguns desenhos que você quer ver de novo porque às vezes tem um detalhe que você não viu pela primeira vez. Acho legal inserir essas coisas, porque acaba sendo uma novidade a cada vez que você assiste. São piadas, que pela segunda ou terceira vez você consegue captar"

Para citar os cuidados necessários no planejamento da composição visual, Diego usa o exemplo da estética de Irmão do Jorel: "A série toda tem esses elementos escondidos, um easter egg, um personagem secundário fazendo uma ação engraçada. É preciso tomar cuidado pra que esses atrativos visuais não tirem desde a primeira vez o foco da imersão. O público precisa estar envolvido com a ação principal, com o protagonista, por exemplo."

Ele complementa dizendo que: "quando a gente tem muita coisa acontecendo ao mesmo tempo, tem que escolher qual o ponto focal, o interesse visual do espectador. Se um personagem divide a atenção com o outro você vai perder partes importantes da cena."

Em uma noção geral, Diego acredita que o conteúdo da vinheta deve focar em cativar o público: "Eu acho que (a abertura) tem que ser, acima de tudo, carismática pra qualquer pessoa se identificar e curtir."

Já Anderson vê a abertura mais como uma espécie de videoclipe. Para ele o método de criação acaba sendo muito parecido com o processo de criação de um episódio ou de um dos clipes da Malu, por exemplo: "É tipo um videoclipe mas você dá um quê de episódio. É mais *syncar* a música com a animação e fazer isso de forma maneira e bonita. A gente preza muito pela beleza, porque isso vai passar muitas vezes. Ninguém merece ver uma abertura chata, né?" Anderson

Foi perguntado para Anderson o que seria uma abertura chata em sua concepção, ao que ele responde: "Ah, eu não me lembro qual era o nome, mas tem uma abertura de um anime que só tem os personagens caminhando. Eu pensei: pelo amor de deus, vai ser um minuto disso? O que é isso? Já comecei o episódio cansado."

Ele acredita que o potencial de causar empolgação do público está ligado a qualidade do tema musical e da animação da vinheta de abertura: "Você tem que pensar que a pessoa que vai assistir tem que ter aquela empolgação. Se você tem uma boa música e uma animação muito legal e com isso contar uma história do que se trata a série, as pessoas vão querer ver."

Anderson acredita a construção da composição deve impressionar o público. Ele diz que "tem que estar tudo muito bonito pra ficar hipnótico".

Para alcançar o nível de qualidade que desejam, ele conta que no processo de criação de abertura do estúdio, muitas vezes a equipe acaba se baseando na música na hora de planejar o conteúdo visual: "Normalmente, a gente já sabe o tom da música. (...) A gente acaba se baseando na música porque sabe que ela vai provocar os sentimentos que ela vai provocar."

Sobre a influência da música nessa decisão, ele também diz: "é como se fosse uma colagem: você pega, coloca isso, mas aí a música seguiu por um caminho que você pensa (...) 'vou valorizar essa parte da música, sem prejudicar o que eu quero contar em termos de narrativa'".

Anderson comenta que algumas escolhas de composição são feitas de forma intuitiva, reunindo referências do gosto pessoal daqueles que fazem parte da criação: "Tem, às vezes, sequências que a gente fala 'olha a gente quer uma sequência de corrida, uma sequência de poder' ou um close muito bonito nos olhos. Tem determinados elementos que a gente quer colocar, ou porque a gente acha bonito ou porque achamos que vai chamar a atenção. Mas também a gente vai deixando aberto para que as pessoas [da equipe] tragam algumas coisas. Essa surpresa é muito boa."

Sobre os padrões de conteúdo que as vinhetas de abertura tendem a seguir, Anderson comenta: "Você acaba seguindo os mesmos formatos porque a galera já tá acostumada e você não quer criar muito ruído. Mas as vezes um ruído até a bom. Se todo mundo tá fazendo a mesma coisa e você faz algo diferente você vai ficando marcante."

No entanto, ele enfatiza a importância de se preocupar com o público ao decidir seguir caminhos diferentes "Depende muito do público, da situação e da história que você está contando. Por exemplo, American Horror Story é uma abertura que eu acho horrível, mas exatamente porque ela quer causar um incômodo. Tem uma música que parece que tem coisas arranhando no seu ouvido. É pra incomodar, mas a série se propõe a isso."

### 3.3.8 Tempo

Levou-se para os entrevistados a questão das diferenças entre aberturas que utilizam poucos segundos para introduzir uma série, em contraponto com àquelas que se demoram mais em preparar o público para a narrativa.

Em breve análise das vinhetas de aberturas produzidas pelos estúdios visitados durante essa pesquisa, apenas três séries possuem aberturas com tempo de seis segundos ou menos: Quarto de Jobi e Corta!, ambas produções da 2DLab e O (Sur)real Mundo de Any Malu, da Combo. É importante destacar que foram analisadas apenas aquelas disponíveis em plataformas da internet.

Sobre as aberturas curtas, como a de Any Malu, da Combo Estúdio, para o youtube, Anderson comenta: "Eu também gosto, elas são bem objetivas, vão direto ao ponto. Tanto de um lado quanto do outro [curtas ou compridas], eu acho legal."

Nas séries que procuram um criar laço afetivo com maior o público, como aquelas com alto potencial de licenciamento de produtos, deve-se considerar aberturas maiores. Cindy comenta que "Se você gosta de um desenho você quer ver um cenário, uma animação mais rebuscada."

A breve análise de aberturas de séries produzidas nos estúdios, não encontrou padrões de relação entre público-alvo/tempo de abertura ou tempo de episódio/tempo de abertura. Por isso, faz-se necessária uma análise mais aprofundada que abranja um espectro maior tanto de produções quanto de variáveis.

Tabela 1 - Análise de secundagem de aberturas

Estúdio	Série	Público alvo	Tempo episódio	Tempo da abertura
2DLab	Meu amigãozão	4 a 6 anos	11 minutos	45 segundos
	Corta	Adulta	3 minutos	3 segundos
	Quarto de Jobi	8 a 10 anos	1 minuto	6 segundos
	Mitos do Mundo	8 a 10 anos	11 minutos	53 segundos
	Sítio do Pica Pau Amarelo	4 a 6 anos	11 minutos	42 segundos
Copa	Irmão do Jorel	8 a 11 anos	11 minutos	13 segundos
	Historietas assombradas	8 a 11 anos	11 minutos	35 segundos
	Tromba Trem	6 a 9 anos	11 minutos	17 segundos
	Microaventuras de Tito e Muda	4 a 7 anos	7 minutos	31 segundos
	Ico Bit Zip	5 a 8 anos	11 minutos	36 segundos
	Giga Blaster	6 a 9 anos	11 minutos	17 segundos
Combo	O surreal mundo de any malu	8-13 anos	5 minutos	6 segundos
	Superdrags	Adulta	25 minutos	34 segundos

Fonte: Imagem própria da autora

### 3.3.9 Música

#### 3.3.9.1 Composição

Muitas vinhetas de abertura de séries possuem temas musicais marcantes, que se perpetuam no imaginário daqueles que tem uma ligação afetiva com um desenho animado para além do tempo de vida televisivo da série.

Para Cindy, a música de uma abertura "vira uma marca". Ela acredita que a assinatura musical "é o que vai ficar na cabeça das pessoas, que depois vão ficar lembrando daquela abertura de desenho." Ela conclui dizendo que "é o que a gente sempre tenta atingir."

Quando se é perguntado o que seria uma boa música, em sua visão, ela responde que: "uma boa música de abertura é a mesma coisa que uma boa música que não é de abertura, levando em consideração que você vai ouvir ela várias vezes. Se for uma música ruim, hoje em dia, você vai só pular a abertura."

Relembrando tópico tom da abertura, ela acredita que a música tem papel importante para passar a impressão certa sobre a narrativa a ser introduzida: "Acho que a música também ajuda muito para dar o tom da série, ainda mais nesse caso de uma série sobre karaokê [Giga Blaster]. A animação acaba seguindo o ritmo da música."

O momento para se conceber a música da abertura, segundo os entrevistados, é antes ou durante a conceituação geral da peça. Muitas vezes, é ela que inicia o processo criativo, enquanto em outras, ela é feita em paralelo a ele.

"Se é uma série que demanda música, ela vai ser a primeira a ser pensada. Tem aberturas que se deixam influenciar mais pela música, por exemplo, sincronizando algumas batidas com a imagem", diz Andrés. Ele enfatiza que a sincronia produz uma fixação com a imagem muito melhor e da música também: "O vínculo é muito mais forte."

Andrés conta que a composição musical da abertura de *Meu Amigão* precedeu a conceituação visual da peça. Ele compartilhou o processo do compositor da música em inglês, que posteriormente foi traduzida para o português: "Quem escreveu a música foi o roteirista-chefe da série, que era canadense e ele tem uma técnica pra escrever música (...). Ele pega uma música que ele acha que tem a ver com o briefing da série ou daquele momento e aí ele reescreve a letra(...) para que encaixe naquela música. Então você pega 'atirei o pau no gato' e troca a letra pra outra coisa. Aí ele entrega isso pro compositor, mas ele não diz que ele tirou de 'atirei o pau no gato', ele dá a letra. Aí o cara, como ele não tem essa referência, ele cria uma outra coisa nada a ver com 'atirei o pau no gato' e funciona."

Anderson conta que na *Combo Estúdio*, "a música chega junto" e completa que: "o que vem antes é o conceito em termos de arte, depois você pensa esse conceito em termos de estética. A construção da música anda junto com o board e o roteiro."

No estúdio de *Any Malu e Superdrags*, quem compõe a trilha musical, é o músico Fernando Canedo. Ele trabalha com a *Combo* desde o primeiro episódio de *Any Malu* e segundo Anderson, conhece a série "de cabo a rabo".

Sobre o processo na *Combo*, Alexandra descreve: "Quando a gente fecha o storyboard e aprova com o canal, a gente mostra o storyboard pra ele [Fernando Canedo] e dá um briefing do que a gente quer: o tom que vai ter, como vai ser contada essa história. (...) Ele faz um primeiro teste e manda pra gente. Geralmente a gente aprova na primeira, porque ele é bem assertivo, e depois, quando a gente fecha a animação, ele fecha o full mix."

Ambos completam que deixam o compositor bem livre para, nas palavras de Anderson, "trazer coisas novas" para a composição.

### 3.3.9.2 *Características*

As assinaturas musicais assumem características diferentes segundo as demandas de cada projeto que introduzem.

Andrés afirma que em uma série para crianças menores, uma letra simplificada ajuda: "No caso de criança pequena a música é muito importante. (...) Como elas vão ouvir várias vezes a música vai virar chiclete".

Ele ainda completa: "É uma preocupação comercial fazer as músicas para serem chicletes, então precisa haver uma preocupação com o tipo de vocabulário, a sonoridade, não pode ser muito difícil de entender, de memorizar, não pode ser muito complexa ou cheia de informação".

Andrés também comenta que a construção de uma boa música para crianças pequenas pode fazer com que a série seja uma ponte as crianças e os pais: "É muito legal quando os pais conhecem a letra e sabem cantar junto com as crianças, isso tem uma relação mágica pra criança."

A produtora Alexandra Casanona cita o exemplo de uma série brasileira, produzida pela TV PinGuim: "Se for um público pré-escolar, [uma assinatura musical marcante] é a melhor coisa. Tipo em o Show da Luna. A criança já entendeu que é a música, vai ver o programa, vai cantar e vai consumir mais."

Já em séries para crianças maiores ou até mesmo para adultos, Andrés acredita que a letra pode ser mais complexa. Ele cita novamente Phineas e Ferb como uma série que possui um tema musical que cita as aventuras dos irmãos e tem uma letra mais complexa de ser repetida por crianças menores.

Para Alexandra, músicas com muita repetição e uma letra "chiclete" não costumam funcionar tanto com uma audiência mais velha. "O público pré-adolescente já é mais sofisticado no sentido de querer ser diferente. Uma *Hannah Montana*, por exemplo, já funciona melhor porque é mais elaborada."

Outro aspecto fundamental da música de abertura é o de construir, na estrutura da composição, um crescente de ritmo a fim de gerar expectativa para o episódio. Andrés pontua que "A música termina num auge. O que a abertura faz é um esquentar. Ela não é uma música que vai num refrão e depois ela cai e acaba como muitas músicas termina, com uma finalização. Essa aqui termina e tem que te entregar aqui ((faz gestos indicando o topo))".

### 3.4 EXECUÇÃO

### 3.4.1 Animatic

A construção do animatic é etapa inicial da produção de uma peça animada e parte essencial para o planejamento de sua produção. Seja feita por uma ou mais pessoas, toda animação requer um "rascunho" que organize as cenas e permita a análise da composição, antes que as animações e artes finais sejam produzidas.

Essencialmente, o *animatic* inclui os desenhos principais de cada cena, formando um *storyboard*. Esses desenhos são organizados em sequência conforme o tempo de cada cena.

Um *animatic* bem construído, com soluções artísticas que considerem os aspectos técnicos escolhidos para a animação, pode evitar diversos imprevistos durante a produção. Contudo, é improvável que, apenas com o *animatic*, se consiga ter uma visão do produto final. Mudanças na composição durante o processo costumam ser necessárias.

Diego defende que a etapa do *animatic* envolva autonomia criativa: "No momento da concepção, para deixar mais livre, não se preocupe muito com a composição, só joga os elementos. Depois, no desenvolvimento, você tem a liberdade de reposicionar as coisas,"

No processo descrito por Anderson, ele cita a necessidade de se planejar a história a ser contada: "Você precisa pensar no que quer contar na história. Como não tem personagens falando, precisa de um roteiro pra ver o que vai acontecer. Depois do roteiro já pula pro storyboard."

Da mesma maneira que Diego, Anderson defende que o processo de concepção do *animatic* deve estar aberto para mudanças: "Tem coisas que você começou numa ideia e aí quando você vai montando, você percebe 'hm, mais faltou alguma coisa aqui nessa virada', acaba mexendo, aí muda. (..) É tudo muito mutável"

Diego ainda conclui: "Essas mudanças do *animatic* para a versão final sempre são saudáveis".

### 3.4.2 Responsáveis

Em cada um dos estúdios visitados, o processo de criação do *animatic* envolve equipes diferenciadas.

No caso de Meu Amigãozão, Andrés conta que o storyboard da abertura da série foi feito em uma noite. Ele diz que ouviu a música várias vezes e o rascunho produzido veio a ficar bem parecido com o resultado final do vídeo.

Dentro do Combo Estúdio, as funções são bem divididas entre os departamentos, até mesmo na concepção do *animatic*. O serviço é feito por um artista de storyboard, um storyboarder, que recebe o briefing dos diretores. "Muitas vezes no board, a gente deixa eles bem soltos", conta Anderson. "No caso de board, você já tem uma base da trilha sonora, junto com o roteiro, pra poder sincronizar as imagens com os beats da música. É bom deixar o *storyboarder* ouvir a música pra poder criar as viradas de acordo com o ritmo dela. Manda algumas referências e fala qual a pegada que gostaria".

Por ser a segunda abertura da série, Diego se refere a concepção da abertura de Irmão do Jorel como um desafio que deveria incluir todos os membros da equipe: "A antiga já era muito bem aceita, o pessoal se amarra e a gente queria tornar ela ainda melhor, mais cheia de ação de personagens. Porque o universo está se expandindo e a gente achou que a abertura precisava abrir novos horizontes também, mas sem perder a identidade da primeira. Aí eu propus pra galera que todo mundo pensasse em núcleos, assuntos. Pela diferença de traços você percebe que uma parte veio de um animador, enquanto o outros propôs que ele caísse e seguisse pelo caderno e depois vinham os personagens."

### 3.4.3 Timing e ritmo

A função principal do *animatic*, além de ser o primeiro vislumbre geral da composição, é definir o tempo de cada ação para que as animações possam ser guiadas por ele. Nas palavras de Diego, "*animatic* é mais pra ditar se tá seguro trabalhar nesse ritmo de acontecimentos."

Quando perguntado a Diego sobre as mudanças que devem ser evitadas entre o *animatic* e a animação, ele responde: "Mexer no tempo pode ser um problemão. Esse tempo você pode ter que tirar de um lugar que não tem e as coisas não vão casar mais." Ele completa dizendo que: "se alguma coisa escapa do tempo, a ideia de falar o nome da série com a logo já vai pro espaço."

Anderson enfatiza o peso da sincronia entre as imagens e o tema musical da abertura: "Dependendo da trilha, é importante que nesse momento do board já seja pensado o timing dos beats. É quase como se fosse uma construção de videoclipes. No meio da construção ela vai mudando pra se adaptar. É como se fosse uma colagem"

A vinheta de abertura, apesar de conter a identidade artística de uma série, costuma ter liberdade para alterar o compasso das cenas. Para Diego, "como as cenas do episódio não se repetem tanto quanto a abertura, a gente pode ter uma velocidade e intensidade diferente na abertura, mas tudo ainda dentro do público alvo."

Ele aprofunda seu ponto afirmando que: "O ritmo da abertura é muito mais intenso do que o ritmo dos episódios porque é algo que vai ser muito repetido. Você pode construir nesse ritmo uma vontade no espectador de assistir de novo, porque assim ele pode descobrir um novo elemento a cada vez que assiste."

#### 3.4.4 Animação

Tendo em vista os aspectos gerais da animação, mais uma vez é importante lembrar que o público-alvo deve ditar as escolhas da qualidade dos movimentos, tais como lentidão, rapidez, quantidade de intervalação entre os quadros chave, entre outras técnicas.

Para Andrés, "no caso para [crianças] menores, a narrativa é mais tranquila, mais sereninha, a criança não tem bagagem ainda pra absorver tanta velocidade". Ele exemplifica outra ferramenta narrativa que não costuma funcionar com crianças em idade pré-escolar: "programas para criança muito pequena normalmente não tem flashback porque elas não têm essas referências".

"No *Cartoon Network*, por exemplo, o público vai entender já o que é uma animação bem-feita e vai ser necessário também vender um humor visual", diz ele. O *Cartoon*, citado por Andrés, é o canal pago mais visto entre crianças brasileiras de 4 a 11 anos nos últimos 6 anos (segundo o IBOPE). Ele é conhecido por produções que trabalham estéticas experimentais e *non-sense* em tramas que envolvem vários personagens.

As animações da vinheta de abertura costumam seguir parâmetros diferentes do episódio. Apesar disso, alguns materiais dos episódios podem ser aproveitados nela, contendo alterações ou não de aplicação, como explica Anderson: "Na abertura a gente acaba prezando pela qualidade da ação, que toda abertura pede. Uma animação mais caprichada, mais ousada, mas o rig<sup>6</sup> acaba sendo o mesmo. Dá pra

---

<sup>6</sup> Na animação cut-out, o rig liga as partes do corpo de um personagem ou objeto, determinando qual peça fica atrelados ao quê (hierarquia) e qual parte fica na frente de outra.

trabalhar mais com sombra, efeito. A gente acaba passando por mais processos, talvez, do que uma cena de episódio normal."

Para Diego, a abertura é o momento de investir em movimentos detalhadamente animados: "A abertura merece uma proporção muito maior de *full animation* do que um episódio."

No caso das Giga Blaster e As Aventuras de Tito e Muda, ambas séries do Copa Studio, com direção de animação de Cindy Shaw Yie, a concepção de abertura é feita por uma produtora parceira.

De forma geral, Cindy explica a parte técnica pré-estabelecida da animação é apropriada e adaptada ao estilo da série como um todo: "O material que chega pra gente já vem filtrado, mas a gente se preocupa em colocar [o *mood*] na animação em si também. Por exemplo, nessa série que a gente faz, que é mais moderninha, a gente transfere isso pra animação. A troca de desenho vai ser mais rápida, vai ser bem posada. Diferente de quando a gente fez o longa do My Little Poney, que era estilo Disney, super intervalado e molinho."

Ela conta que foi necessário utilizar recursos técnicos que não estão inclusos na animação dos episódios comuns: "A gente implementou soluções técnicas que não existem na série, como usar o cenário em perspectiva, usar *rig* que não existe na série. (...) como a abertura é diferente, a gente faz o *rig* de acordo com a necessidade da abertura."

## 3.5 PRODUÇÃO

### 3.5.1 Orçamento

Ao longo das entrevistas, perguntou-se aos profissionais de que maneira o orçamento poderia interferir artisticamente na criação de uma vinheta de abertura.

No Combo Estúdio, geralmente, o orçamento prevê uma equipe que vai fazer a abertura em paralelo a animação, ou numa equipe de pré-produção da animação.

Já na 2DLab, Andrés relata que o orçamento de uma série prevê a abertura com o segundo animado mais caro do que o de um episódio normal: "No Brasil é sempre muito difícil, ela acaba entrando com muita vaselina na produção", diz ele.

Uma saída prática para orçamentos reduzidos pode ser o reaproveitamento de cenas já animadas para a série, na vinheta de abertura: "Tem muitas séries que você pode ver hoje que a abertura é feita de um *pout pourri* do que a série já tem. Eles

produzem e quando já estão na metade da temporada decidem produzir a abertura com pedaços da série", afirma Andrés.

Na série "Conta Comigo", da 2D Lab foram utilizados os beats da música para intercalar cenas já animadas para a série com novas animações dos personagens dançando. Andrés conta que essa escolha considerou que "a música, aqui, era o mais importante".

Cindy expõe decisões relativas a limitações técnicas nas quais o orçamento interfere: "A secundagem é diferente, o preço é diferente. A abertura é mais cara, porque tem essas coisas de solução técnica que você tem que incluir." Ela exemplifica apontando para a série Giga Blaster, em que a animação poderia ser facilitada por ferramentas mais caras: "Você pode pegar um cenário todo em 3D, por exemplo, ou você pode pegar vários cenários em 2D e emendar. O 3D sairia mais caro porque teria que ser um trabalho terceirizado."

Cindy ainda conclui: "As vezes o cara idealiza uma coisa, mas a gente procura uma solução mais prática e mais barata, mas que vai ser o mesmo resultado."

Diante das problemáticas expostas, nota-se que é pertinente estar atento, desde a concepção da abertura, às limitações técnicas que o orçamento destinado a ela pode acarretar.

### 3.5.2 Prazo

Alexandra, a única produtora entrevistada, é quem mais discorre sobre como trabalha com prazos nas produções da Combo Estúdio: "A gente tenta não congelar o trabalho criativo em relação ao prazo, mas o prazo final deve ser respeitado. Então o tempo todo a gente reorganiza a produção."

Ela explica o passo a passo da produção em que se encaixam os prazos: "A gente tem as etapas bem definidas aqui, desde o começo. Fechou o roteiro, a gente gravou a voz guia, dessa voz guia, vai pra mão do diretor. Depois de aprovada, a gente briefa o storyboard com a voz guia. Brifou o *storyboard*, tem duas semanas pra fazer e já passa pro pré-mix, que é o primeiro som. Pra briefar junto com o pré-mix a equipe de *storyboard*."

Para ela, os imprevistos podem ser reorganizados tendo em vista a entrega: "Qualquer coisa que sair da linha já dá pra reorganizar, contanto que o prazo final não mude. Isso limita bastante e causa estresse nos profissionais, mas é algo que a gente tem que trabalhar no mercado de trabalho, a inteligência emocional, para conseguir

junto com o prazo, ter a criatividade. Mas a gente tá sempre andando perto, com os prazos bem especificados e as demandas bem especificadas."

### 3.5.3 Equipe

A equipe reservada para a realização a vinheta de abertura da série pode considerar uma quantidade diferente de membros em cada etapa. É comum que na concepção, da ideia ao *storyboard*, ela seja feita por uma equipe reduzida, sendo incluídos posteriormente os profissionais referentes às demandas levantadas.

Na 2DLab, a idealização da vinheta de abertura costuma ser mais centralizada. A abertura de *Meu Amigãozão*, por exemplo, foi projetada, inicialmente, de forma individual por Andrés e depois foi dividida entre a equipe de animação, já no final da produção da temporada.

No Combo Estúdio, as equipes de direção e produção tendem a participar da criação da peça. Anderson pontua que: "numa produção audiovisual todo mundo é contador de histórias, então cada um coloca um pouco de si, construindo e dando ideias. Também acho que isso acelera o processo. O Nando, o Marcelo, a direção num todo acabam participando. Até a Alexandra da produção. A criação continua até mesmo quando chega na Direção de Arte."

Alexandra relata que a criação da abertura durante a pré-produção de um projeto do Combo conta com a participação de uma equipe reduzida.

Apenas quatro animadores envolvidos na pré-produção participaram da execução da vinheta de abertura de *Any Malu*. O time completo de produção da série inclui 12 animadores. "Depois que começou a produção ninguém mais tocou na abertura, só a direção foi refinando", conta Alexandra.

Nas aberturas de séries do Copa Studio dirigidas por Diego, a concepção é feita com a equipe toda. Foi perguntado a ele quem costuma estar envolvido no processo de criação, ao que o diretor de animação responde: "praticamente o time todo. Entre 14 e 15 animadores que estavam trabalhando no projeto. Ao invés de separar apenas três pra desenvolver a abertura, nessa nova a gente envolveu o maior número de pessoas possível. Esse [a abertura de *Irmão do Jorel*] foi o trabalho mais colaborativo que a gente fez e ele é tão legal exatamente por isso." Todo material foi feito, pela equipe, em partes, que depois foram unidas no fim da produção.

Diego descreve uma das ferramentas encontradas para facilitar a comunicação de referências entre o time: "A gente tinha como se fosse um quadro

pensando na trajetória pra que as ideias de cada animador seguissem o mesmo caminho".

Outros setores indiretamente envolvidos com a composição da abertura também foram considerados no processo. "A gente tava dialogando o tempo todo com a equipe de arte, porque elas faziam a pintura dos cenários e o desenho dos props.", diz Diego.

Em Ico Bit Zip, o processo foi um pouco diferente. Nota-se que a participação de grupo exige muito mais tempo de concepção, por isso, nessa produção, feita em um momento em que o diretor estava mais atarefado, as ideias foram reunidas pelo grupo, mas quem as inseriu no *animatic* foi apenas o diretor.

Cindy conta que nas séries que dirige, costuma fazer a divisão da equipe de animação da abertura como a divisão de um episódio, com a diferença da escolha do time: "Escolhemos os animadores mais experientes, com um trabalho mais refinado e normalmente a abertura tem que ficar perfeitinha, ela vai passar muitas vezes na televisão, muito mais vezes que um episódio."

### 3.5.4 Gerenciamento

Em que momento da produção de uma série deve ser feita a abertura? Para os entrevistados, essa decisão depende de muitos fatores.

Andrés acredita que a série precisa de amadurecimento antes que seja feita a abertura. Para ele, "os personagens levam um tempo para virar gente", além do quê "ao longo da produção a parte técnica vai se refinando."

Ele defende que "não se tem uma pressa de fazer a abertura logo no início" já que "se você fizer logo no início, corre o risco de descobrir que [a série] é sobre outra coisa, que, animados, os personagens começam a ter um tom diferente do que você imaginou"

Para ilustrar seu ponto, ele aconselha "Nunca comece a fazer um longa metragem pela primeira cena; nunca faça uma série de arco pelo primeiro episódio, porque pode haver uma insegurança narrativa no começo".

Anderson possui um ponto de vista diferente. Ele afirma que nas produções do Combo, "acaba não acontecendo muita mudança técnica e narrativa".

Alexandra ainda complementa: "Você está preparando seu espectador para assistir a série, então é mais uma apresentação. O personagem continua sempre o

mesmo. A gente apresenta, faz uma brincadeirinha entre eles, mas sempre no perfil do personagem."

Anderson concorda, dizendo que até o momento da entrevista, a equipe nunca tinha fugido do personagem na abertura.

Alexandra diz que a vinheta é feita logo no início do processo em consideração aos arranjos da equipe: "Na data de entrega final dos episódios a equipe precisa ser desmontada e não vai haver tempo de fazer a abertura."

Especificamente no caso da vinheta de abertura de Any Malu para o *Cartoon Network*, Alexandra explica que a produção da abertura precisou vir antes "porque havia a necessidade de entregar cada *master* com a diferença de uma semana. Então não tinha como esperar entregar a *master* pra fazer a abertura do episódio."

Já em *Superdrags*, a vinheta de abertura foi realizada com uma equipe em paralelo a produção da série, no início da produção da temporada. Vale ressaltar que a vinheta de abertura de *Superdrags* possui pequenas mudanças em cada episódio, por ser incluída no meio do episódio. Pode-se concluir que esse fator influenciou a definição da etapa de produção em que a vinheta de abertura foi incluída.

Cindy compartilha da visão de que uma abertura feita no início da produção pode fazer o processo ser mais tranquilo: "Dependendo de como tá o andamento da sua produção, normalmente o final é um pouquinho mais corrido. E você vai ter que tirar gente da sua equipe de animação, não é aquele ritmo de produção da série, a secundagem é diferente"

Por fim, Alexandra esmiúça o processo de gerenciamento de equipe: "A gente até tenta deixar um pouquinho aberto, mas cada setor é responsável pela sua organização. Tudo passando pela direção. Cada etapa que termina, passa para a direção aprovar e depois pro canal aprovar. A gente usa software de gerenciamento de projeto. Lá são colocadas as tarefas que são organizadas pelo líder de equipe. Geralmente, a gente usa um cronograma que aparece na agenda de cada um. Quando a gente trabalha com canal, a gente usa o gerenciamento que o canal tá usando."

## **4 PROJETO**

Os dados coletados nas entrevistas e documentados no capítulo anterior, assim como o embasamento teórico, serviram de base para o desenvolvimento da vinheta de abertura do projeto Ana Banana, série animada de autoral que contou com a colaboração de diversos parceiros durante os dois anos anteriores a este trabalho, entre eles Hemilly Monteiro, Nicolas Sassi, Alex Freitas, Lucas Wormsbecker e Júlia Coelho.

Com boa parte do material conceitual geral já concebido, Ana Banana se mostrou o projeto ideal para que fossem testados, dos métodos relatados neste trabalho, aqueles que mais se encaixassem nas propostas artística, técnica e mercadológica do seriado.

Durante este capítulo, os tópicos são estruturados da mesma maneira que o anterior, para que a linha lógica ofereça maior compreensão da influência da pesquisa no produto final.

### **4.1 A SÉRIE ANA BANANA**

#### **4.1.1 Argumento**

Ana é uma garotinha de 7 anos de idade que viaja de férias com seus pais no caminhão-casa da família.

O universo dos caminhoneiros é algo fantástico para Ana. Ela é fascinada por tudo que envolve a estrada, as pessoas que conhece pelo caminho e as possibilidades de viver novas aventuras, até mesmo em um dia de congestionamento!

Filha de um professor e uma caminhoneira, Ana é ensinada que a história, aquela dos livros, se faz a todo momento, por isso vive em busca de diversas histórias para poder documentar em seu diário de bordo. De vez em quando, Ana se empolga ao contar suas aventuras e acaba adiciona seu toque mágico à elas.

Durante a viagem, a família irá conhecer vários cantos do universo onde vivem: um lugar fascinante, com paisagens que se transformam a cada nova parada. Os episódios focam nas aventuras que Ana vive, imagina e documenta em seu diário, seja ela com pessoas que conhece durante a viagem, ou até mesmo com aqueles com quem passa mais tempo: os pais.

O ponto final desta jornada não se limita a uma parada, mas ao entendimento da personagem de que as diferenças são mágicas e, principalmente, divertidas.

#### **4.1.2 Personagens**

##### *4.1.2.1 Ana*

Com 7 anos de idade, Ana ama conhecer as mais diversas experiências que a rodeiam e concebe na "Grande Viagem" a oportunidade de viver a brincadeira que mais gosta: escrever histórias e documentar o mundo sob sua percepção.

Ana é uma colecionadora. Adora guardar lembranças dos momentos que viveu: flores secas, pedras coloridas e insetos imortalizados, montando seu próprio museu pessoal.

Seu entusiasmo e ânsia por descobrir histórias novas acabam fazendo com que Ana sempre se meta em confusão

A longo prazo, Ana sonha em ser uma repórter, detetive, cientista, escritora ou qualquer coisa que a permita explorar o desconhecido. Ana também sonha constantemente com coisas mágicas e fantasiosas, como entrevistar uma sereia ou descobrir um tesouro mágico.

##### *4.1.2.2 Mãe*

Bia virou caminhoneira pela vontade de viajar e descobrir o mundo inteiro. É ela quem passa para Ana o espírito explorador e amigável, sendo um exemplo de pessoa que quer conhecer as histórias de todo mundo que encontra pelo caminho.

Tem um vasto conhecimento geográfico, cultural e político formados por cada cantinho do Brasil. Ela é uma pessoa que sempre possui uma curiosidade sobre um tema a compartilhar. Sua inteligência não se define nos padrões da academia. Ela é rica do conhecimento popular, das artimanhas da comunicação, piadas baseadas em fatos reais e experiência de vida muito avançada para sua idade.

Ela é muito forte fisicamente, extrovertida e amorosa. Ana e a mãe são quase parceiras de crime e vivem inventando uma brincadeira nova para pegar no pé do pai.

##### *4.1.2.3 Pai*

Gilmar é um professor de filosofia muito inteligente e culto. Ele gosta de uma sala cheia de livros ou um tranquilo terreno ao ar livre. Ama música italiana, literatura,

teatro, e tudo que envolva cultura e conhecimento. Ele gosta cozinhar massas e pães, mas acima de tudo, ama fazer uma boa e tradicional pizza.

O pai de Ana está sempre com um chimarrão na mão e um livro no outro e sempre tem algum conselho novo pra passar pra filha. Ele é tímido, desastrado, um pouco medroso e está sempre com frio, já que quase não tem gordura no corpo

Gilmar é quem ensina a ela que as histórias dos livros se fazem todos os dias e que a própria Ana pode documentar e escrever suas próprias histórias.

#### 4.1.2.4 Co-protagonistas

Durante alguns os episódios, Ana visita lugares diversos que são apresentados por crianças locais, de forma espontânea. Essas crianças possuem características que distinguem-se muito das da protagonista: elas falam diferente, têm hábitos diferentes e até gostam de coisas que Ana nunca ouviu falar.

Essas diferenças são tão fantásticas para Ana que fazem sua cabecinha viajar, criando uma nova fantasia a ser documentada em seu diário de bordo. Abaixo, está a descrição dos co-protagonista que aparecem na abertura:

- Iuri:

Iuri morou no Japão até os 5 anos de idade. Tem pai japonês e a mãe brasileira. Iuri é muito hiperativo e se irrita facilmente, a única maneira de se acalmar, é dobrando origamis. Ele descobriu uma antiga lenda de que se fizer mil tsurus e pedir a mesma coisa para todos eles, o desejo é realizado. Desde então, fazer tsurus é o que dá forças ao menino. Para Ana, Iuri é mágico e faz *tsurus* voarem como passarinhos.

- Rita

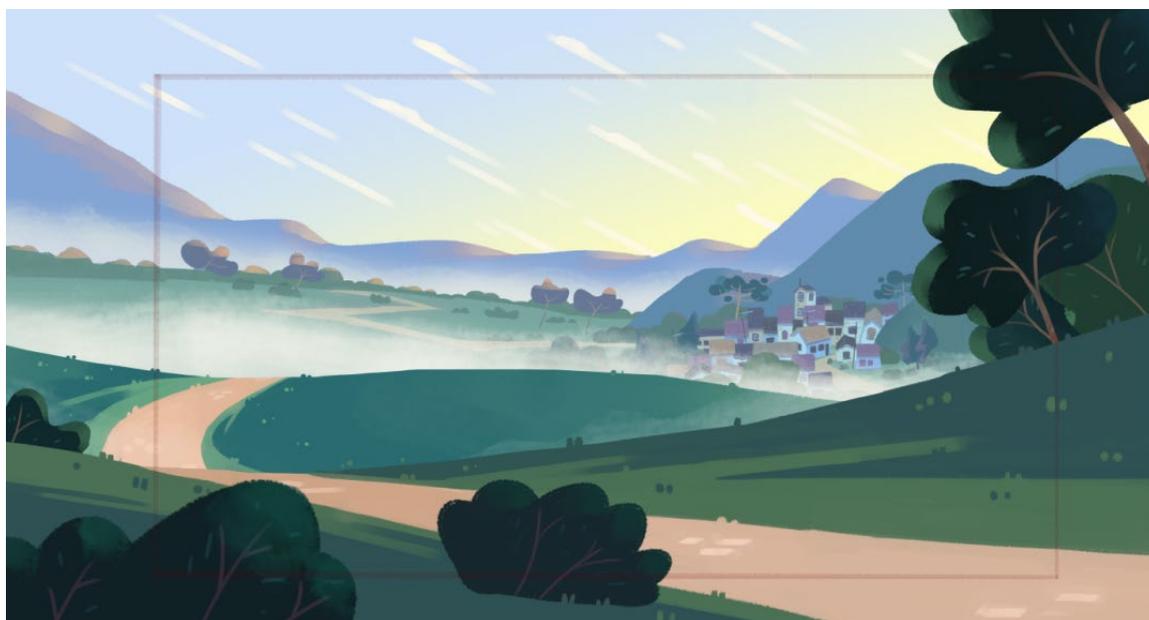
Rita tem 7 anos, é uma menina calma e adorável, que gosta muito ajudar os outros, mas se distrai com facilidade e às vezes acaba esquecendo do que deveria fazer. A mãe de Rita é nadadora profissional e criou a menina praticamente dentro d'água. As duas moram em uma casa à beira-mar e no tempo livre sempre estão na praia. Ana imagina e escreve sobre Rita como se fosse uma sereia. Rita é negra, miúda e está sempre com seu colar de búzios.

#### 4.1.3 Direção de arte

#### 4.1.3.1 Cor

A proposta de cores foi construída durante o desenvolvimento dos primeiros conceitos da série. Para compor a paleta, foi construído um painel semântico, onde foram dispostos cenários e ilustrações que passam a sensação de magia e fantasia, até mesmo ao constituírem cenas cotidianas. Essa decisão foi baseada na constatação de Stephen Quiller<sup>7</sup> (1989), para quem “o mood e o impacto de uma composição pode ser controlado por meio da escolha das cores, a intensidade de cada cor, e seu valor” e resultou em composições como a da figura 27.

Figura 6 - Cenário da cena 3 da abertura



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

A paleta da série Hilda teve influência na tonalidade suave utilizadas na abertura de Ana Banana. Essa escolha se deu pelo gênero discursivo e tom semelhantes aos que Ana Banana se insere (que serão especificados em tópicos a seguir) e por trazer uma paleta que engloba poucas cores, todas elas em tons pastéis fazendo com que a estética da série se distancie do aspecto realistas.

<sup>7</sup> QUILLER, Stephen. *Color Choices: Making color sense out of color theory*. New York, NY: Watson-Guptill Publications, 1989.

Figura 7 – Cartaz série Hilda



Fonte: Netflix (2018)

No entanto, de acordo com Guimarães (2003, p. 82) “[...] tanto crianças como camadas populares da sociedade têm preferências pelas cores de grande saturação (intensidade) e variedade” sendo “[...] motivações de caráter biofísico – no caso das crianças – e de restrição socioeconômica que impede o acesso ao mercado de consumo – no caso dos populares – [...]”. O uso de cores intensas podem ser facilmente.

Levando em conta que as produções audiovisuais que possuem cores mais intensas conseguem atingir camadas populares da sociedade e que as cores pastéis são encontradas em composições que procuram dar um tom mais poético e mágico às cenas, buscou-se um meio termo entre as duas constatações que resultou nas paletas utilizadas na direção artística da série.

#### 4.1.3.2 Cenários

A série Ana Banana se passa em um universo ficcional não-nomeado que possui semelhanças com o Brasil, mas que, através das abstrações do processo de criação de conceito estético, assumem característica que podem ser lidas como universais.

As diretrizes seguidas para cenários e *props* na produção da vinheta de abertura de Ana Banana foram construídas no desenvolvimento do primeiro material

ilustrativo da série: uma bíblia de venda<sup>8</sup>. As imagens a seguir, especificam os aspectos artísticos que foram repassados para os artistas e contém direcionamentos para a composição de dois dos cenários que compõem a abertura.

Figura 8 – Princípios estéticos da série autoral Ana Banana



# ANA BANANA

PRINCÍPIOS ESTÉTICOS



máxima

“As diferenças são mágicas”

meta

Deslumbramento

objetivos

Passar a sensação mágica da história também nos cenários, através de forma, luz, cor e composição

vegetação

Vegetação diversa e não muito realista, com predominância de formas cheias e arredondadas



estrada

Todas as estradas são amarelo escuro dessaturado, em referência ao mágico de OZ (ana sempre está indo para um



Aparecem em quase todos os episódios, mas tem variações de relevo a cada número x de episódios



limitações

Cenários NÃO podem reproduzir ou serem semelhantes demais à alguma paisagem real brasileira, apenas usar elementos do lugar



SEM linhas nas bordas

estilo

Pensar num um estilo único (de vegetação, edifício, carros, tendas, ruas) que vai se adaptar conforme a região.






Casa padrão

Os espaços são sempre maiores dentro do que fora. Um chalezinho rústico, pode virar um enorme sobrado. Isso porque crianças pequenas enxergam o mundo muito maior do que ele é.




Fonte: Imagem própria da autora

<sup>8</sup> Material resumido que contém as principais informações mercadológicas do projeto: sinopse, personagens, formato, público-alvo, etapa do desenvolvimento, minutagem e conceitos visuais.

Figura 9 – Diretrizes para construção de cenário da bíblia de Ana Banana

# BÍBLIA

## CENÁRIO 1

### inspiração

INSPIRADO NOS MORROS E VEGETAÇÃO DA SERRA CATARINENSE, ESSE CENÁRIO É O QUE APRESENTA A SÉRIE. NELE, UMA ESTRADA AMARELA (DESSATURADA) CIRCUNDA AS COLINAS. DESENHANDO O CAMINHÃO QUE A FAMÍLIA DE ANA FEZ COM O CAMINHÃO

*Ex. de vegetação*

*Ex. de estrada*

### composição

O Cenário será dividido em dois: capa e contracapa, que juntos formam um só. No entanto, as linhas da composição que ficará na parte da frente, devem apontar para o local onde Ana estará.

Na contracapa, em segundo plano, pai e mãe estarão dentro do caminhão. A mãe acenando com parte do corpo para fora da janela do bando do motorista e o pai saindo pela porta da cabine-casa, com um prato de macarrão em mãos

### cidade

EM TERCEIRO PLANO ESTÁ A CIDADE POR ONDE PASSARAM, COM EDIFÍCIOS MONOCROMÁTICOS

### caminhão

É o caminhão com que a mão de Ana trabalha, entregando frutas.

A cabine da frente, lembra um painel de nave. Com um volante, vários botões e alavancas. Existem dois bancos grandes e um pequeno no meio. Quando a cortina está aberta, é possível ver o interior da cabine-casa.

É dividido em três partes, a cabine de direção (onde ficam os bancos), a cabine-casa (separada por uma cortina), e a carroceria, onde ficam as frutas.

**IMPORTANTE:** as referências de caminhões reais são apenas para entender onde fica cada coisa. Caminhões são muito feios, temos que fazer um caminhão que atenda as necessidades e seja fofo. Bem fofo.

SUGESTÃO: usar lona na parte de traz

FORMATO: A2 HORIZONTAL, 300 DPI

Fonte: Imagem própria da autora

Figura 10 – Diretrizes para construção de 2º cenário da bíblia de Ana Banana

# BÍBLIA

## CENÁRIO 2

### instruções

Esse cenário apresentará Ana e sua personalidade. Ana aparecerá três vezes, duas em tendas diferentes bisbilhotando os produtos e uma sendo levada por balões de ar (elemento mágico). Os pais também estarão nesse cenário.

### cores

Paleta destacando branco, marrom e vermelho (a história que se passa aqui tem muito a ver com barro e lama)

*Mãe aqui*

*Pai aqui*

### fundo

Como pano de fundo, algumas casinhas e lojinhas. Pode por umas namoradeiras na janela.

O estilo das casas vai ser aquele que vai se repetir sempre com algumas variações. Sinta-se a vontade para dar prosseguimento a esse daqui

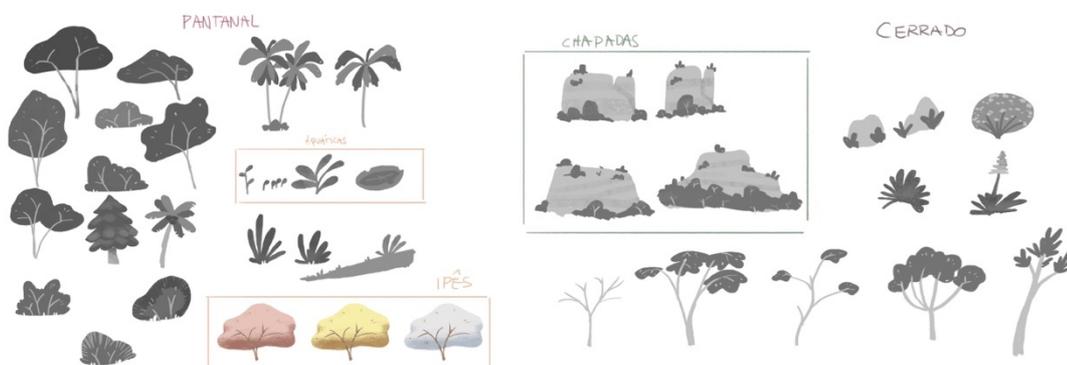
Mais referências no link a seguir:  
<https://br.pinterest.com/maielledasiva/cen%C3%A1rios-ana/cidades/>

Pelo menos metade da folha deve ser céu (é onde ficarão os textos)

Créditos: Maielle Ramos

A partir dos direcionamentos acima, foram realizados estudos de vegetação baseados em referências de paisagens brasileiras que foram adotadas como diretriz para os cenários.

Figura 11 – Modelo de vegetação da série Ana Banana



Fonte: Ilustração de membro da equipe

Destas instruções surgiram os cenários que entraram para o material explicativo e que também foram incluídos na vinheta de abertura da série:

Figura 12 – Cenários da abertura da série Ana Banana



Fonte: Ilustração de membro da equipe

#### 4.1.3.3 Personagens

Os primeiros conceitos dos personagens foram concebidos para compor o mesmo material explicativo.

Foi decidido que o núcleo familiar de Ana deveria apresentar diversidade étnica, pois a estética dos personagens teria que estar de acordo com o conceito geral da série, resumido pela a frase “as diferenças são mágicas”.

Na etapa de preparação para a produção da abertura, foram construídos *model sheets*<sup>9</sup> dos personagens que consideraram a técnica de animação pretendida para os episódios da série: o *cut out*.

Isso se deve pela preocupação de que, apesar que da peça final ter sido concebida em animação tradicional, o aspecto de *cut-out* presentes no *model sheet* deveriam ser seguidos para não destoar da estética futura dos episódios.

#### 4.1.3.3.1 Ana

Os primeiros estudos visuais de Ana foram inspirados por um painel semântico que abrangeu desde artes conceituais feitas para animação até fotografias de crianças reais.

Seu *briefing* inicial, baseado apenas no painel, continha as seguintes palavras: "Pele branca, cheia de pintinhas (sinais), cabelos curtos e olhos castanhos. Típico buchinho de criança. Veste sempre uma camiseta amarela e um shortinho azul. Ana tem um dente da frente faltando e é baixinha."

Os sinais descritos acima foram trocados por melasmas, manchas genéticas maiores que teriam melhor leitura visual e que, na narrativa, seriam acolhidas pelos amigos e família como um lindo diferencial da menina, motivando seu apelido carinhoso de Ana Banana.

Na vestimenta, Ana apresenta uma combinação de seus pais: a blusa de manga comprida combinada ao short curto, simbolizam a metade quente da mãe e a metade fria do pai. Sua pele marrom rosada, encontrada na repaginação da personagem para a abertura, também deriva da mistura das cores de pele de Bia e Gilmar.

Desde o início, existia a vontade de que Ana vestisse roupas predominante amarelas, em uma composição que remetesse à alegria. O vermelho foi adicionado a composição pela influência da obra "A Psicologia das Cores" de Eva Heller, que afirma que "o amarelo pode ter um efeito caloroso ou irritante" (Heller, 2012) dependendo da composição em que em se insere. Foram consideradas, assim, as composições da figura 34 para formar a paleta de cores da personagem.

---

<sup>9</sup> Ilustrações dos personagens segundo as vistas: frente,  $\frac{3}{4}$  frente, perfil,  $\frac{3}{4}$  costas e costas. Elas servem de modelo para que os animadores possam identificar de que forma desenhar um personagem em cada um dos ângulos e traduzirem seu volume para o formato 2D.

Figura 13 – Paleta de cores Ana



Fonte: A Psicologia das Cores (2012)

A personalidade espontânea e travessa de Ana foi traduzida em seu conceito visual através da utilização de roupas largas que permitem os movimentos de uma criança ativa e exploradora. As figuras 35 e 36 apresentam o primeiro *concept*<sup>10</sup> da personagem, o novo design e *Model Sheet* construídos para a abertura da série:

Figura 14 – Primeiro *concept* de Ana

Fonte:

<sup>10</sup> Termo utilizado no meio artístico para se referir às artes que traduzem os conceitos dos personagens, como estudos de expressão, pose e ângulo.

Figura 15 – Novo Design e *Model Sheet*



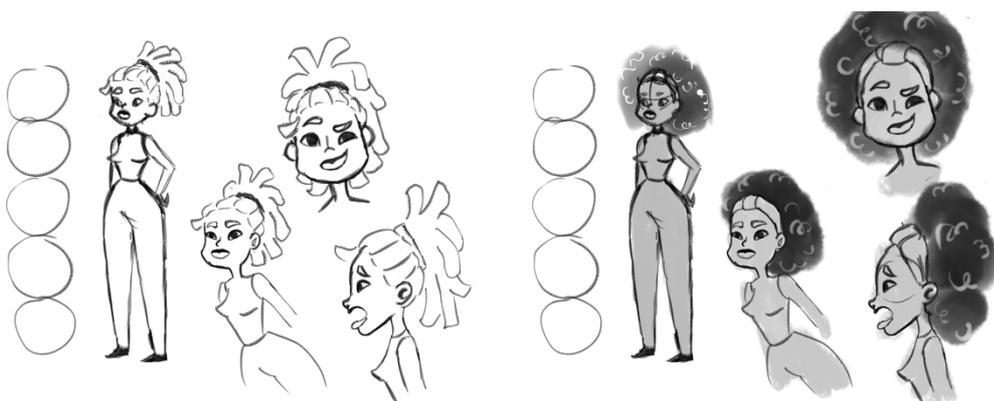
Fonte: Ilustração de membro da equipe

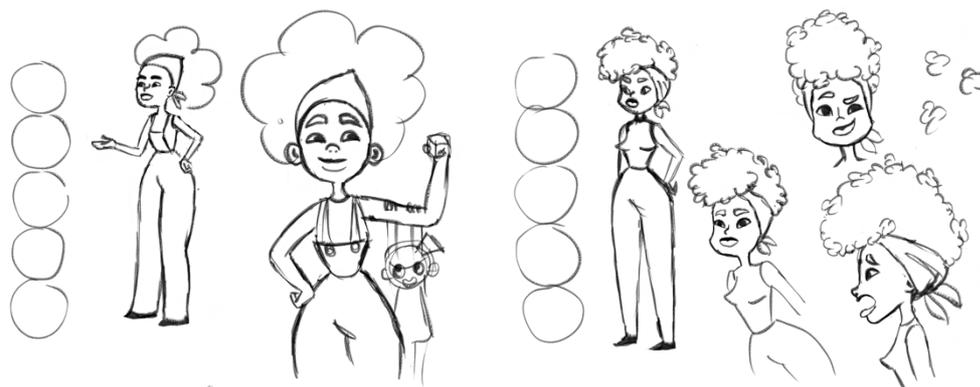
#### 4.1.3.3.2 Mãe

"Negra, de cabelo crespo volumoso e curto, lábios grandes, e olhos levemente puxados. Bia tem corpo volumosas, de largo quadril e coxas grossas que revelam sua identidade brasileira nitidamente. Possui um corpo atlético, e estatura na média masculina. Bia tem o rosto bastante oval e possui melasmas nos membros superiores."

Essa foi a primeira a primeira descrição visual feita para a mãe de Ana. Dela, derivaram os estudos da figura 37, feitos pela estudante de animação Hemilly Monteiro, que propunham reproduzir ícones presentes na cultura afro-brasileira, a fim de representar o orgulho da personagem por suas origens:

Figura 16 – Estudos de conceito visual da mãe de Ana





Fonte: Ilustração de membro da equipe

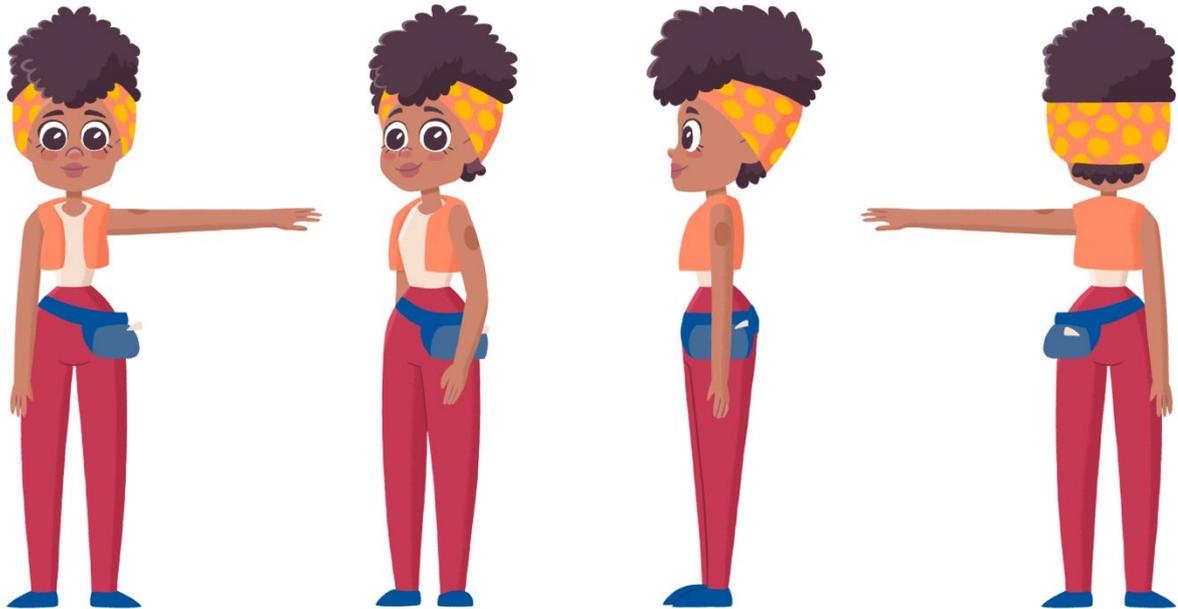
A primeira versão finalizada em cores da mãe de Ana foi ilustrada por Alex Freitas e pode ser vista na ilustração da capa do primeiro material de venda (figura 38). A versão foi aprovada e adaptada a um *Model Sheet*, ilustrado por Valentin Raus durante a pré-produção da abertura (figura 39)

Figura 17 – Primeiras ilustrações da mãe



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

Figura 18 – Model Sheet da mãe de Ana



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

#### 4.1.3.3.3 Pai

"Gilmar é branco, com grandes olhos pretos e cabelos castanhos escuro. Boca fina e altura mediana. Magro e de aparência delicada. Cabelo estilo Jack, de Titanic. Imagino ele com roupas frias e escuras. Sem gravata ou ícone nerd gritante. Talvez uma blusa gola alta, ou uma social por baixo de um suéter, com calça jeans e um sapatênis."

Essa foi a primeira descrição física do pai de Ana, feita por Hemilly Monteiro, com aprovação da diretora.

Desde a concepção dos personagens, tinha-se a intenção de que os pais apresentassem apostos de personalidade que se mostrassem na aparência, para reforçar que as diferenças não são um empecilho se tratadas com diálogo e respeito.

A silhueta fina de Gilmar, permite dar uma sensação desajeitada em seus movimentos em algumas cenas que mostram a personalidade tímida dele, ao mesmo tempo que pode ser trabalhada para construir elegância e sabedoria em cenas mais dramáticas do seriado.

Na figura 40, estão os primeiros estudos realizados para o conceito visual do pai de Ana, com os comentários da direção:

Figura 19 – Estudos do pai comentados pela direção



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

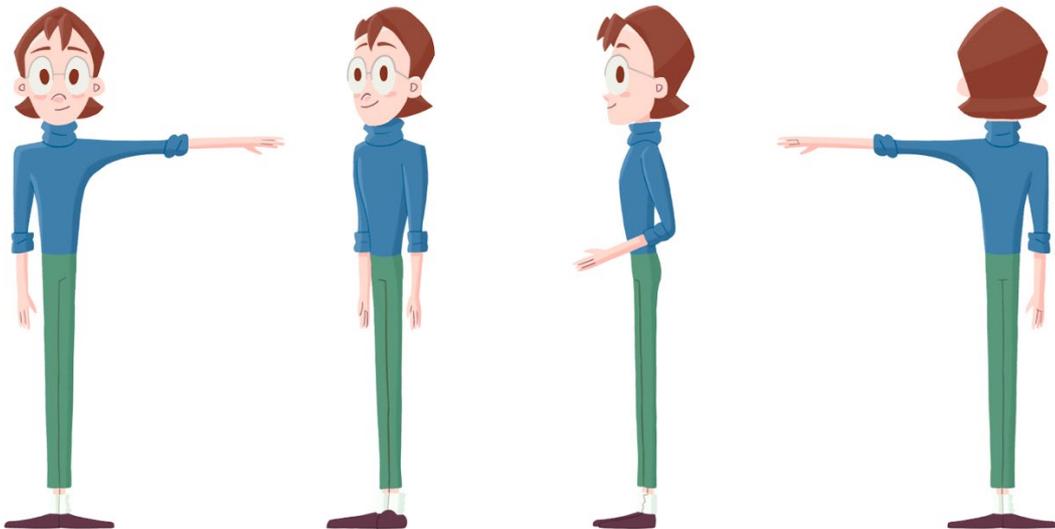
As primeiras ilustrações digitais do pai (figura 41), foram realizadas especificamente para as demandas do material de venda. Os conceitos aprovados nessas ilustrações foram adaptados ao *model sheet* da figura 42.

Figura 20 –



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

Figura 21 –



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

#### 4.1.3.4 Caminhão

O caminhão é o meio de transporte da família. Ele possui importância na trama, pois é ele quem motiva a jornada que dá significado a série. Ele também é o facilitador da profissão da mãe, que entrega frutas por todos os cantos do lugar onde vivem.

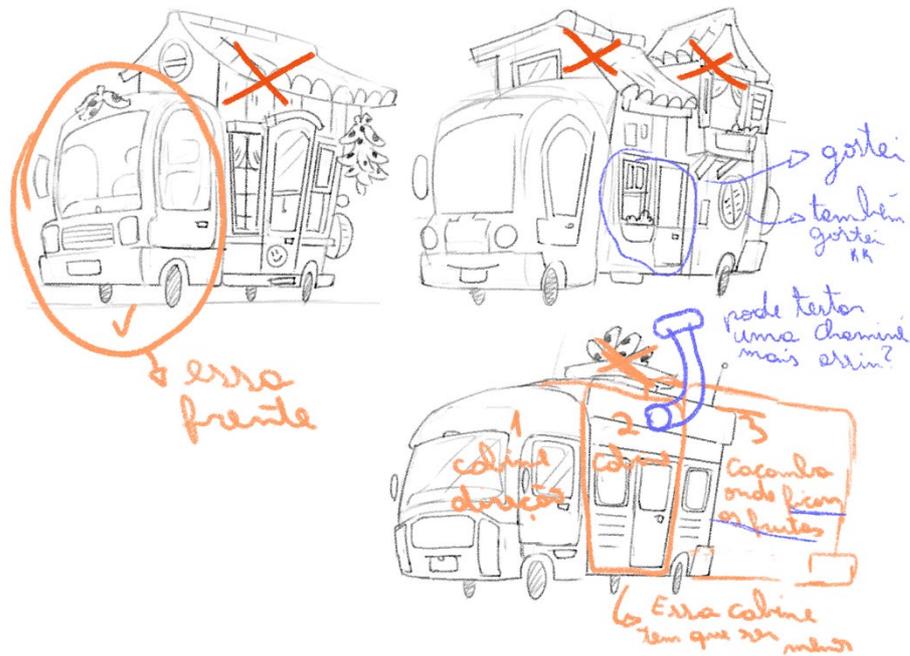
Para que os personagens possam se deslocar confortavelmente sem depender de hospedagens, foi adicionada uma boleia atrás da cabine de motorista,

muito comum em caminhões de profissionais que viajam com suas famílias, como observado na pesquisas que basearam os primeiros conceitos do projeto.

O caminhão é dividido em três partes, a cabine de direção (onde ficam os bancos), a boleia (separada por uma cortina), e a carroceria, onde ficam as frutas.

Nas figura 43 é possível o processo de criação do conceito visual do veículo.

Figura 22 –



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

Figura 23 –



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

Figura 24 –



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

Para a abertura, o caminhão foi repaginado, da mesma maneira que os personagens. Foi solicitado que suas cores fossem trocadas por cores que remetesse mais a alegria e que fossem adicionados novos detalhes. Na figura 43 é possível observar o novo conceito.

Figura 25 – Caminhão em novo design



Fonte: Ilustração de membro da equipe

A boleia do caminhão é o lar da família durante a viagem de férias e possui tudo que a família precisa para se deslocar pelo país: camas, fogão, balcão e pia lado, cortina, janelas e armários. Na visão de Ana, uma criança pequena, as dimensões dos ambientes são distorcidas, por isso houve a intenção de criar a sensação de que os espaços internos são maiores do que aparentam por fora. A figura 47 apresenta as referências enviadas para a artista, enquanto a figura 48 mostra a planta do cenário.

As cores deste ambiente foram escolhidas para que remetesse a sensações de aconchego, calma e segurança. A figura 49 apresenta o cenário em sua versão final.

Figura 26 –



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

Figura 27 –

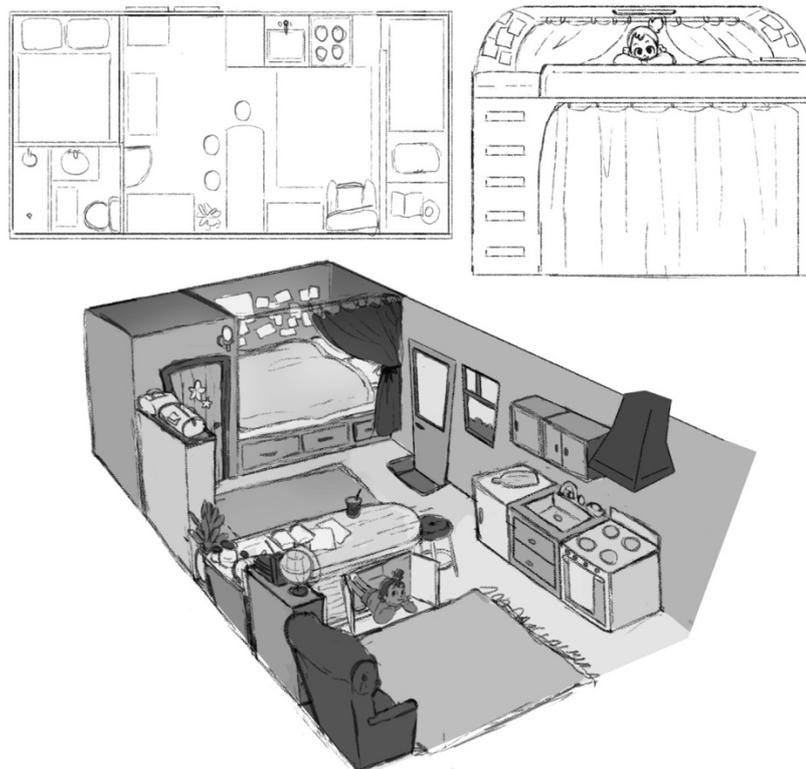
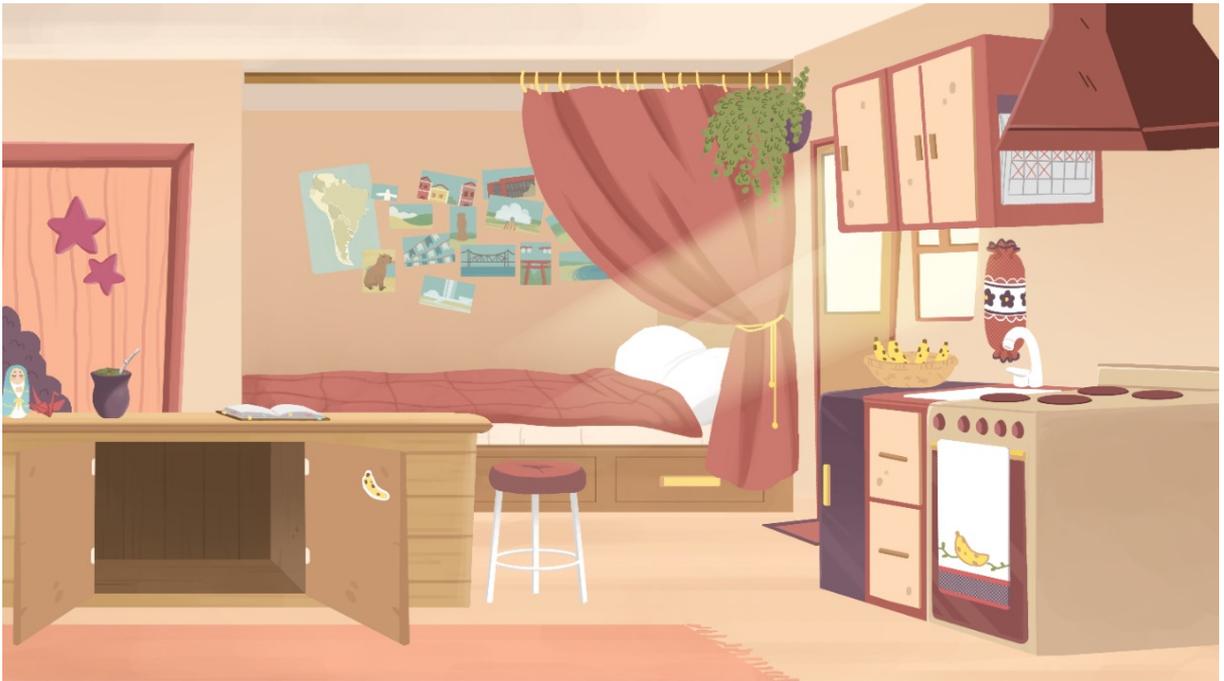


Figura 28 – Cenário final da cena 9 da abertura



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

Para Ana, o painel de direção do caminhão, com seus botões e alavancas, parece uma nave espacial. Foi construída uma composição que enfatizasse essa imagem fantasiosa da criança utilizando cores predominantemente azuladas, que remetesse a tecnologia.

Figura 29 – Painel do caminhão



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

#### 4.1.3.5 *Diário de bordo*

O diário de bordo é onde Ana documenta todas as suas histórias e descobertas “científicas”. O objeto foi um presente do pai, que é professor, e incentiva a filha a explorar e documentar tudo a sua volta.

Dentro da brochura, é possível encontrar diversos rastros da jornada de Ana: plantas, desenhos, fotos dela, dos amiguinhos e, bastante texto, pois a parte preferida de Ana é poder reinventar as histórias que viveu, adicionando detalhes fantásticos à ela.

Na capa do diário está escrito "A Grande Viagem", pois é a primeira vez que Ana viaja com os pais no caminhão, algo que ela espera há muito tempo.

## 4.2 ABERTURA

O processo de criação da abertura de Ana Banana seguiu o método a seguir, construído através dos tópicos que mais se repetiram durante as entrevistas.

### 4.2.1 **Conceituação**

#### 4.2.1.1 *Gênero discursivo*

Ana Banana é uma série de fantasia e aventura com pitadas de comédia. Os gêneros em que a atração se encaixa impactam na abertura através da inclusão de elementos que remetem a cada uma destes tipos de narrativa.

Os aspectos fantásticos foram estampados na peça em momentos como a transição de cenas que utiliza cenários abstratos e estrelas ao redor da personagem (figura 51) e nos origamis que voam por conta própria ao redor da protagonista, na cena 6. Também pode-se ter um vislumbre da fantasia criada no imaginário de Ana através da cena que apresenta a página de seu diário de bordo, que contém uma foto de Rita enfeitada por desenhos que sugerem que a co-protagonista é uma sereia. O próprio painel do caminhão, com grande botão vermelho, responsável por aumentar a velocidade do veículo, faz parte da projeção da imaginação da Ana sobre o caminhão.

Figura 30 - Frame retirado da cena 2 da abertura



Fonte: Composição feita por membros da equipe

O gênero aventura se traduz, em primeiro momento, nas cenas em que o caminhão viaja pela estrada amarela. Depois, são introduzidos pequenos trechos das aventuras que Ana viverá ao longo dos episódios.

As movimentações dos objetos sempre seguindo para a direita, sugerem uma linearidade de ação que também objetiva remeter ao gênero aventura ao oferecer uma metáfora para a jornada que a família vivencia.

Os padrões simbólicos da comédia estão representados nas cenas com situações inesperadas, como a das bananas caindo sobre o pai desajeitado e a de Ana apertando o botão do caminhão após uma sequência em que entra no tronco de uma árvore e surge dentro do caminhão-casa.

Ana faz um chamado à aventura através do tema musical, que no verso "vou te encontrar/ pode esperar" intenciona criar a expectativa no público de ser inserido dentro daquele universo.

#### 4.2.1.2 Tom

O tom didático das aventuras vividas pela protagonista na trama é trazido à abertura através dos momentos em que ela desenha ou escreve em seu diário de bordo, que evidenciam a lição dada a Ana por seu pai: todos podem construir suas próprias histórias.

Já o tom alegre está presente tanto na psicologia das cores escolhidas, quanto no exagero das expressões dos personagens, que recebem as situações inesperadas de maneira leve e amigável.

A vinheta de abertura da série possui tom calmo pois as cenas possuem respiros entre as transições e tem tempo para que sejam elaboradas de forma que toda a composição possa ser visualizada. Essa escolha abre pouco espaço para que sejam inseridos movimentos secundários de personagem que só possam ser percebidos através da repetição da abertura durante a temporada, característica de vinhetas que apostam na velocidade das sequências.

A abertura de Ana Banana possui um tom convencional de comunicar seus conceitos, isto é, utiliza as técnicas padrão do mercado para compor cenários, animações e efeitos especiais, não investindo, assim, em mescla de técnicas para criar estímulos, visuais ou sonoros, inovadores.

#### *4.2.1.3 Público alvo*

##### *4.2.1.3.1 Faixa etária*

A audiência que se pretende atingir com a peça animada deste trabalho está na faixa etária dos 5 aos 8 anos de idade.

Como a série se encaixa no espaço entre o público pré-escolar e o pré-adolescente, optou-se por investir na construção de uma composição musical marcante combinada a uma animação nem tão rebuscada, nem simplificada demais.

A abertura de Ana Banana busca incorporar símbolos visuais comuns a maioria das crianças dessa idade (considerando-se a classe média com acesso a televisão e internet), tais como cenários sem muitas abstrações, que reproduzem um meio que possa ser identificado pela criança, em especial, as brasileiras.

A velocidade das cenas foi pensada para dar tempo de assimilação para a criança em todas as cenas, de modo que possa criar familiaridade com as figuras apresentadas, gerando uma sensação de conforto toda vez que é repetida, além de sinalizar o começo de uma nova história.

##### *4.2.1.3.2 Gênero*

O público-alvo de Ana Banana ainda se enquadra na faixa etária em que Andrés, em sua entrevista, define como unissex. Houve cuidado para que fossem incluídos elementos que tornassem a divisão de gênero ainda menor. Essa preocupação pode ser encontrada na troca dos papéis tradicionais de gênero entre o

pai e a mãe: enquanto o pai é visto cozinhando, a mãe é vista dirigindo, ou cuidando da manutenção do caminhão.

O enaltecimento da figura feminina, neste caso, tem por objetivo mostrar que a série inclui meninas, mas que, contrariando o imaginário do senso comum, elas podem ser tão corajosas e aventureiras quanto os meninos, da mesma maneira que as princesas de *Steven Universe*, citadas por Andrés, são representadas.

A valorização da relação entre as mulheres também está presente na vinheta em contraponto à rixa feminina, um clichê narrativo gerado pela cultura de divisão de gêneros. Pode-se perceber, em Ana Banana, que é a mãe quem é cúmplice da filha em suas travessuras. A ligação entre as personagens é exposta na cena da vinheta de abertura que foca na reação nas duas ao presenciarem a trapalhada do pai. Também é a mãe que está do lado de Ana na última cena antes do aparecimento do letreiro, o que Andrés pontua no tópico 3.2.3.2, ser "a imagem que fica".

Dentro das escolhas cromáticas, preferimos não valorizar demais o rosa ou o azul na estética geral da série, já que essas cores são fortemente relacionadas a divisão de gênero.

#### 4.2.1.4 Distribuição

As histórias contadas em Ana Banana formam arcos narrativos planejados para caberem em 11 minutos, uma constante entre as séries de mesmo público-alvo e gênero narrativo exibidas na televisão.

O formato televisivo de temporada também foi considerado. Por esse motivo, o projeto intenciona a produção de 26 episódios por temporada.

Foram apontados como canais que poderiam receber os episódios de Ana Banana em sua programação aqueles que apresentam em sua grade narrativas de público-alvo, tom e gêneros semelhantes aos especificados acima, tais como TV Brasil, *Gloob*, *Discovery Kids*, *Nick jr* e *Nat Geo Kids*.

As plataformas de *streaming* de conteúdo infantil não serão especificadas aqui, pois a maioria tende a incluir uma diversidade de produções muito abrangente.

Considerando a característica televisiva do preenchimento das "meias-horas" de programação, é favorável que, em momento futuro, a vinheta de abertura também possua uma versão de 15 segundos que possa ser posicionada entre dois episódios da série.

Motivada pelo sucesso das séries brasileiras em adicionar elementos nacionais que conversem com as crianças do país onde a série é produzida, Ana Banana também tem a preocupação de construir um universo que seja facilmente reconhecido por elas. Contudo, a universalidade se mantém de pé uma vez que o desconhecimento desses símbolos não apresenta barreiras para entendimento da narrativa, fazendo com que a peça animada possa criar vínculos com crianças de outras nacionalidades.

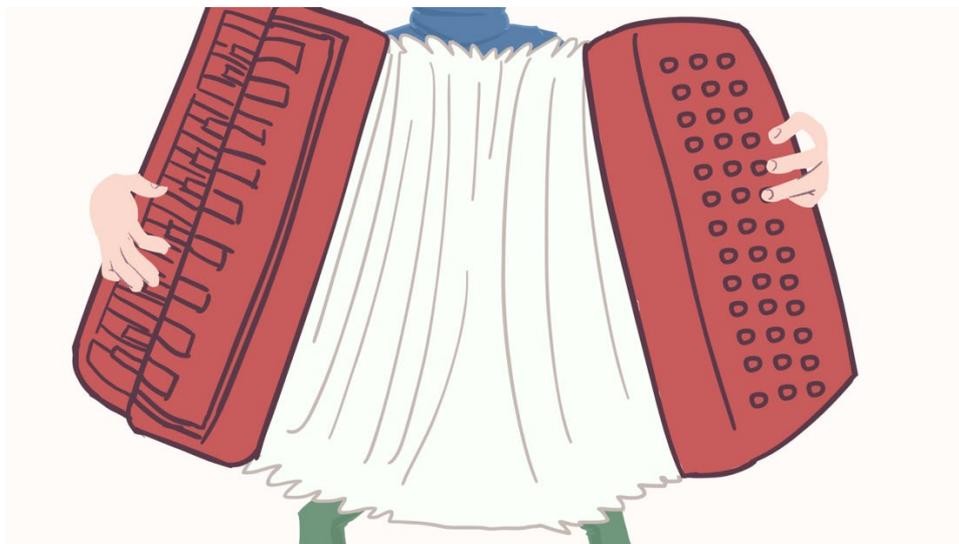
#### 4.2.1.5 Posicionamento da abertura

A forma como foi construída a abertura foi pensada que seja inserida no meio do episódio, após uma introdução da problemática a ser resolvida na narrativa, já que este formato é marca das novas plataformas de exibição de narrativas seriadas.

É importante salientar que, a partir da terceira temporada, a abertura de *Irmão do Jorel* passou a ser inserida no meio do episódio, fato que pode ser interpretado como consequência da adaptação do projeto aos padrões internacionais, como mencionado na entrevista de Diego.

Contudo, a abertura foi pensada de forma que possa ser inserida no começo, ou no meio do episódio. Para isso, a sanfona (figura 52) foi inserida na primeira cena com uma movimentação que pode cobrir a cena anterior (do episódio) e revelar a próxima que está dentro da vinheta, podendo também ser posicionada no centro da composição se a abertura for posicionada no início do episódio.

Figura 31 – *Line art* da sanfona que faz a introdução da vinheta



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

Essa escolha foi influenciada pelos mosaicos que cobrem a cena anterior na abertura de Ico Bit Zip.

#### 4.2.1.6 Música

*Briefing* enviado para o compositor, no segundo semestre de 2017:

**"Ritmo:** Tarantella

**Instrumentos:** acordeão + instrumentos com timbre agudo

**Vocal:** pode ser só a Ana cantando, mas em algumas partes também pode ter vozes de outras crianças.

**Informações que a letra deve conter:**

- Ana é uma menina curiosa e extrovertida
- Ela viaja com os pais em um caminhão, nas férias.
- Conhece e cativa amigos por todos os cantos (não vamos utilizar a palavra Brasil em nenhum momento, para tornar a série mais universal, mas as crianças que moram aqui poderão reconhecer pelos diversos símbolos que estarão presentes)
- Ana fica muito animada para conhecer outros lugares e pessoas quando viaja
- Ana adora BANANA (razão da sua cor preferida ser Amarelo)
- Falar ANA BANANA várias vezes.
- Informações que a letra pode ter:
- Ana é amarelinha, como a banana (sua fruta preferida), assim como o caminhão dos seus pais.

Informações que não devem estar na letra, mas estarão implícitas no desenho:

- É um desenho sobre diversidade
- Ana não vê preconceito
- As diferenças são legais
- Ana é de família italiana

Ideia da abertura: Fazer uma apresentação da estrutura episódica/essência do desenho (Ana em viagem com os pais) + a apresentação da essência da personagem. De forma a deixar marcante a protagonista e a sua rima ANA BANANA.

Sentimento transmitido: Aventura, Amizade e Alegria"

A partir das entrevistas descritas neste trabalho, é possível perceber que o texto acima já seguia, de forma intuitiva, as diretrizes apontadas pelos profissionais entrevistados. Após um processo criativo de diversas trocas com o psicólogo e compositor gaúcho Beto Gonzales, que se engajou com a ideia do projeto e topou criar o fazer a composição de forma voluntária, o tema de abertura de Ana Banana foi ganhando corpo.

Durante o processo, Beto testou a aderência da música com seus sobrinhos (na faixa etária de 5-8 anos) e relatou, em formato de vídeo, as melodias e composições que as crianças mais gostavam e continuavam cantando durante o dia.

Esses experimentos, combinados com as considerações da direção, moldaram pequenas mudanças da primeira versão (criada em uma brincadeira com o teclado de brinquedo de sua sobrinha) até a versão final (gravada em estúdio), abaixo exposta:

Sou Ana Banana  
Levo um caminhão  
Cheio de sorrisos  
E meu coração é muito amigo  
Vida bacana

Sou Ana banana  
Viagem de férias  
Férias de viagem  
Gosto de histórias  
Crianças paisagens  
Ana banana

Vou te encontrar  
Pode esperar  
Levo o sol no meu olhar

Inicialmente, a canção foi planejada para ser gravada com o vocal de uma cantora de 11 anos. No entanto, por motivos de saúde, a cantora não pode fazer parte da gravação e fez-se necessário improvisar. Beto gravou as duas faixas de melodia da sanfona, enquanto fiz o vocal foi feito pela diretora do projeto.

#### 4.2.1.7 Conteúdo

Nas primeiras reuniões realizadas durante a pré-produção fizemos um levantamento das características principais das séries e de como elas deveriam ser exploradas na vinheta de abertura.

Foi optado pela construção de um prólogo que narrasse uma síntese descritiva da série e explicasse o ponto de partida de todo episódio: a viagem de férias no caminhão da família. Durante a concepção, foi enfatizada a necessidade de se passar a ideia de jornada no conteúdo visual da vinheta.

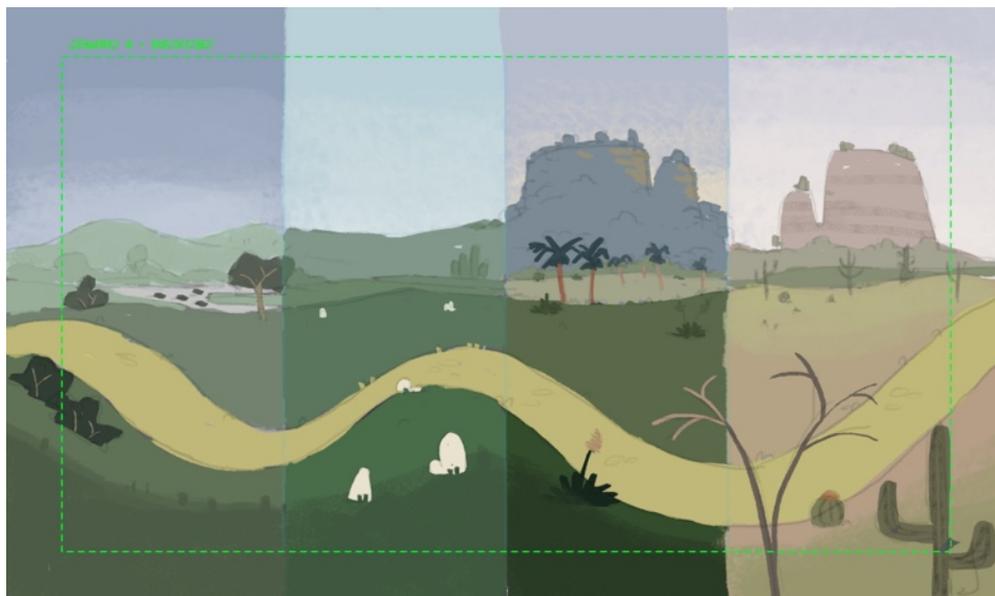
Além disso, foi definido que a abertura deveria não só as diferenças entre as pessoas, mas também entre os lugares por onde Ana passaria. A imagem que mais concretiza essa intenção, divide o cenário em quatro biomas por onde o caminhão passa, influenciada por composições da abertura de Hilda.

Figura 32 - Frame da abertura de Hilda



Fonte: Netflix (2018)

Figura 33 - Estudo de cenário da abertura de Ana Banana



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

Também consideramos importante a apresentação dos personagens principais, destacando sua personalidade e papel dentro da narrativa. Nesta etapa, ainda não se pensava em incluir personagens que não aparecessem em todos os episódios.

A introdução de Rita e Iuri surgiu posteriormente, quando foi decidido que a abertura daria exemplos das histórias que poderiam ser encontradas nos episódios e para destacar o discurso fantasioso da trama.

A constatação de Andrés Lieban de que "a assinatura final é a imagem que fica" criou uma preocupação em conceber de forma estratégica a última cena. Neste momento, foi decidido que ela deveria enfatizar a personalidade de Ana, da mesma maneira que a pequena abertura de *O (Sur)real Mundo de Any Malu* para o youtube faz, através da interação da protagonista com a logo da série.

Figura 34 - Última cena da abertura de Any Malu



Fonte: canal (O Sur)real Mundo de Any Malu (2017)

Figura 35 - Última cena da abertura de Ana Banana



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

#### 4.2.1.8 Tempo

A vinheta de abertura de Ana Banana segue a secundagem estabelecida pela música. Escrita antes da concepção deste trabalho, a composição adotou noções intuitivas, guiadas pelas referências das aberturas de séries passadas para o músico responsável. Entre elas, se encontravam as aberturas das séries Phineas e Ferb, Caillou, Madeline e As Trigêmeas.

#### 4.2.2 Execução

#### 4.2.2.1 Storyboard e Animatic

Para a construção do *animatic*, o tema musical foi analisado e decupado segundo as imagens que os versos remeteram aos membros da equipe. Algumas tarefas foram levantadas a partir da primeira reunião, como análise de referências de abertura e videoclipes, e identificação das figuras mais importantes para sintetização do tom e da narrativa

Posteriormente, foram feitos os primeiros rascunhos pela artista responsável pelo storyboard. Eles tiveram os seguintes comentários da direção:

Figura 36 – Rascunho de storyboard comentado pela direção



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

Figura 37 – Rascunho de storyboard comentado pela direção



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

A partir destas anotações foi produzido o primeiro animatic, que sofreu alterações de conteúdo e ritmo até que atingissem o modelo que guiou o produto final, baseado no storyboard da figura 59.

Figura 38 - Storyboard final da abertura de Ana Banana



Legenda: a numeração das cenas está inclusa em cada imagem.

Fonte: Ilustração feita por membro da equipe.

#### 4.2.2.2 Animação

A série Ana Banana foi desenvolvida para ter seus episódios animados em cut-out, visto que essa é a técnica que mais atende as necessidades do mercado em questão de orçamento e tempo de produção. Ela permite que a animação seja feita em menor prazo e não exige habilidades de desenho de todos os animadores envolvidos, por isso é a mais utilizada em seriados que possuem linha de produção contínua. Todas as séries produzidas pelas produtoras visitadas que foram citadas neste trabalho utilizam esta técnica.

No entanto, toda a animação da abertura de Ana Banana foi feita a partir da técnica tradicional: desenhos quadro-a-quadro. Essa decisão partiu da lógica de que não haveria tempo hábil para se construir o rig complexo que a peça exigiria e que, mesmo se fosse optado por fazê-lo, seria necessário abrir mão de movimentos importante.

A seleção da técnica quadro-a-quadro também foi influenciada pela experiência dos diretores de animação entrevistados, visto que, com base em suas falas, é uma prática comum que as aberturas apresentem muito mais animação tradicional do que um episódio comum, pelo fato de serem um ícone importante da série que será repetido durante toda a temporada.

A animação tradicional permite que os movimentos sejam mais orgânicos e que as movimentações de câmera possam indicar, de forma mais exata, o volume dos personagens.

Antes das animações serem feitas, os animadores da equipe foram instruídos a seguir as diretrizes descritas abaixo.

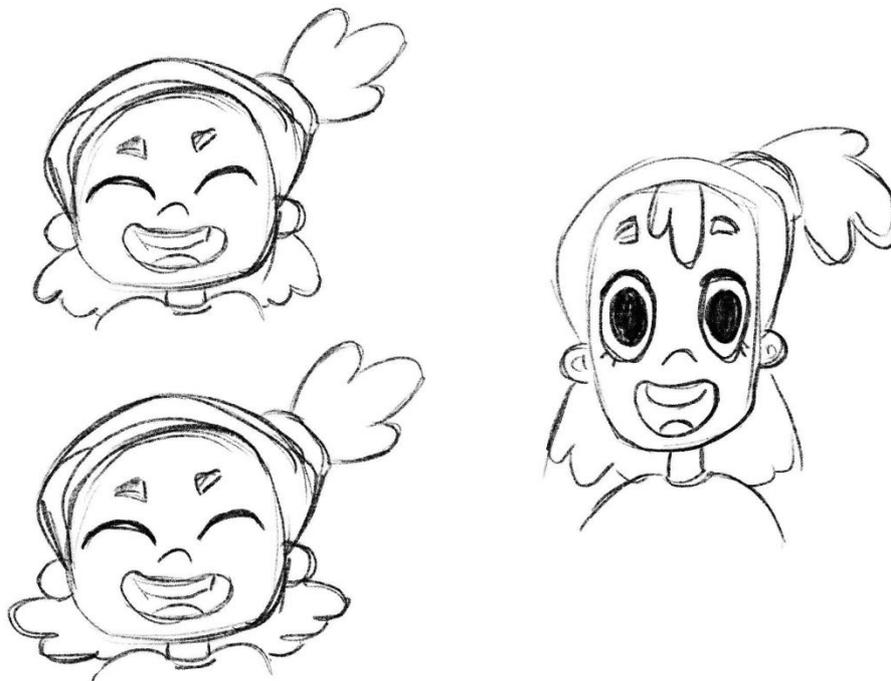
O *Squash and Stretch* dos personagens deveria ser reforçado. Esse termo se refere ao princípio da animação <sup>11</sup>que recomenda que as figuras sejam comprimidas e esticadas para dar ênfase ao movimento, mas sempre mantendo o volume do item. Ele é considerado um dos princípios mais importantes da animação e foi solicitado que fosse feito com exagero dentro da abertura da animação de Ana Banana, para

---

<sup>11</sup> Princípios da animação: 12 regras criadas dentro do estúdio Disney (descritos no livro Disney Animation — The Illusion of Life) que criam um conjunto de recomendações destinadas a dar a ilusão de movimentação e vida a pessoas, animais ou objectos.

que os movimentos dessem a impressão de que objetos e pessoas são macios e "borrachudos", combinando também com a estética mais arredondada da série.

Figura 39 - Squash and Stretch de Ana



Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

Os *Breakdowns* são quebras no movimento para que a linha de ação que leva de uma pose a outra não seja completamente uniforme. Eles são ótimas oportunidades para demonstrar a personalidade dos personagens e também foram recomendados aos animadores para que fossem criadas livremente conforme as características do personagem.

Foi pedido para que as acomodações fossem aprimoradas. Quando os personagens param numa pose, nem todas as partes do corpo param ao mesmo tempo: cabelos, braços e roupas continuam movendo, no princípio conhecido como *follow through and overlapping*. Além disso, sugeriu-se a aplicação de um leve *squash and stretch* no fim do movimento, para também "acomodarem" os personagens melhor às cenas.

Foi orientado que a primeira versão das animações, o *rough*, desse ênfase nos movimentos, volumes e pesos dos personagens. Os desenhos finais, dentro dos parâmetros do *model sheet*, deveriam ser ajustados na próxima etapa: a *line art*.



Figura 41 – Briefing resumido dos cenários no Miro

**NOVOS**

**Cenário 1**



**Descrição:** estrada e vegetação; ver se dá pra simplificar, por ser uma cena que o cenário passa rápido  
**Mood:** felicidade, esperança  
**Bioma:** Pampa, serra  
**Tamanho:** 5.920 x 1080  
**Referências:** checar as diretrizes acima e o cenário 01 pronto

**Cenário 2**



**Descrição:** cenário pronto; se der tempo, mudar as cores pra ficar mais vivo e mudar o mood pra um come  
**Bioma:** Pampa, serra  
**Tamanho:** 1.920 x 1080  
**Referências:** trocar as cores pra que passem a sensação de calma, como nessa referência



**Cenário 3**



**Descrição:** fundo de mata; mood feliz; usar mais amarelos, verdes e azuis  
**Bioma:** Pantanal  
**Tamanho:** 1.920 x 1080  
**Referências:** checar as diretrizes acima e o cenário 01 pronto

**Cenário 4**



**Descrição:** nessa parte, o cenário vai ser dividido em 4, cada pedaço da estrada vai ter a vegetação de uma bioma diferente, sendo: pampa, cerrado, pantanal e caatinga. A estrada tem que ser bem curva. É importante que as cores sejam bem diferentes umas das outras  
**Inspiração:** biomas brasileiros  
**Mood:** alegria, magia  
**Tamanho:** 1.920 x 1080  
**Referências:**



**Cenário 5**



**Descrição:** cidade grande e urbanizada; alguns elementos de bairros japoneses, como a liberdade, em SP  
**Inspiração:** São Paulo  
**Mood:** magia, encantamento; usar roxo, vermelho, laranja...  
**Tamanho:** 1.920 x 1080  
**Referências:**



**Cenário 6**



**Descrição:** Arbustos fechados;  
**Mood:** Aventura  
**Bioma:** Pantanal  
**Referências:** checar as diretrizes sobre vegetação ali em cima e dar uma olhada em vegetação do pantanal

**Cenário 7**



**Descrição:** interior do caminhão  
**Mood:** Aconchego  
**Tamanho:** 5.760 x 3.240 (tem zoom)  
**Referências:** checar as referências do cenário interno ao lado

**Cenário 8**



**Descrição:** painel do caminhão  
**Inspiração:** painel de nave espacial  
**Mood:** tecnologia, magia; usar mais azul, branco e rosa  
**Tamanho:** 1.920 x 1080  
**Referências:** ver as referências de cenário interno e painel ao lado

**Cenário 9**



**Descrição:** dianteira do caminhão; vegetação da estrada passando super rápido (feito)  
**Inspiração:** painel de nave espacial  
**Mood:** final de tarde; tons de rosa e amarelo  
**Tamanho:** 1.920 x 1080  
**Referências:** ver as referências de caminhão ao lado

miro

Fonte: Imagens tiradas do painel da equipe

## 4.2.3 Produção

### 4.2.3.1 Orçamento

Toda a equipe envolvida na produção da peça animada resultante deste projeto teve participação voluntária. Outros recursos necessários para ela, fora a mão de obra, também foram concedidos de forma gratuita.

Contudo, pela convicção de que a valorização do trabalho dos profissionais envolvidos seja produto do entendimento de que o domínio de técnicas de minuciosas e manuais da animação é fruto de muito estudo e merece remuneração a altura, foi desenhada uma planilha orçamentária que simula o preço de mercado da vinheta,

caso fosse concebida segundo os valores praticados nele. As remunerações das atividades feitas por estudantes correspondem a 70% do valor total da remuneração de profissionais que realizam o mesmo trabalho.

Quadro 1 – Orçamento simulado

Itens	Descrição dos itens	qtde, unid/s	unidade	qtde item	valor unitário	sub-total
Diretora de Geral	Dirige e coordena todos as etapas da abertura; também dirige arte; realizado por estudante de animação	7	semana	1	2100	14700
Diretora de Animação	Dirige os animadores e também anima; realizado por estudante de animação	5	semana	1	1260	6300
Storyboard	feito por estudante de animação	1		1	3150	3150
Character designer	model sheet e ilustração colorida; realizado por estudante de animação	3	personagem	1	1750	5250
Concept artist	conceituou dois ícones importantes da série (caminhão e diário de bordo); realizado por estudante de animação	2	objetos	1	1050	2100
Cenário comum	1920x1080, dividido em camadas; feito por profissionais	9	cenário	1	3000	27000
Cenário estendido	7680x1080, dividido em camadas, feito por profissionais	1	cenário	1	4500	4500
Animação de personagem	35 segundos animados por estudantes de animação	36	segundo animado	1	87,5	3150
Pós-produção	adição de efeitos especiais, feito por estudante de animação	1	serviço	1	1400	1400
Composição da música	Feita por profissional	1	música	1	4500	4500
Estúdio de gravação	aluguel de estúdio com acompanhamento de técnico de som	2	hora	1	500	1000
Cantora	35 segundos cantados	1	serviço	1	1500	1500
Músico	Gravação da melodia instrumental	2	hora	1	800	1600
Produção musical	Tratamento de som; feito por profissional	1	serviço	1	1000	1000
<b>Total</b>						<b>77150</b>

Fonte: autora

É importante pontuar que o valor total estipulado na planilha fica bem acima do custo habitual de uma abertura no mercado porque está abrangendo serviços que normalmente são feitos durante a pré-produção da série (como *concepts* de personagem e cenários), compondo o orçamento da etapa.

#### 4.2.3.2 Prazo

As entregas foram planejadas para que pudessem ser feitos rearranjos de acordo com as necessidades do projeto e da equipe.

O método utilizado na Combo Estúdio baseado em deixar os animadores livres, tendo ciência do prazo final, ajustou-se mais às características da equipe de produção da abertura de Ana Banana, que contou apenas com artistas voluntários,

em sua maioria estudantes, que precisaram encaixar as demandas da abertura dentro de suas rotinas de trabalho e/ou estudo.

Contar com uma equipe de pessoas que possuem níveis de experiência diferentes também exigiu prazos mais frouxos, já que alguns ainda precisaram se familiarizar com o software e com seus próprios ritmos de produção.

Essa liberdade, no entanto, acabou gerando atrasos em entregas que impactaram no adiamento da data estabelecida como segura para a entrega final.

#### 4.2.3.3 Equipe

Para iniciar o trabalho e ativar a equipe, foi feita uma reunião com a responsável pelo storyboard, Júlia Coelho, estagiária de animação na empresa Plot Kids e seu supervisor na produção da abertura, Elton Padetti, Storyboarder Chefe da empresa Split e professor de desenho na Quanta Academia de Artes.

Ambos os profissionais voluntários foram introduzidos ao trabalho e ao material desenvolvidos até o momento em questão, tiveram um briefing inicial do que se esperava da abertura.

O cronograma inicial do processo foi montado pensando em uma equipe de 8 pessoas no total, incluindo os estagiários e colegas de classe da turma de animação, assim como profissionais mais experientes para a supervisão de determinadas etapas do processo. A quantidade de pessoas foi planejada dessa maneira para que não houvesse sobrecarga para nenhum dos membros, já que, em sua maioria, eram alunos com grandes jornadas de trabalho e estudo. De acordo com as reorganizações feitas pela necessidade de atender ao prazo final, foram incluídos outros membros na equipe.

Por fim, participaram da produção da animação: seis animadores, sendo quatro Animadores principais (Júlia Coelho, Joana Buyo, Beatriz Menossi e Leo Oliveira) e duas Animadoras de suporte (Patrícia Saori, Uli Cristine), dois *Designers* de Personagem e Objetos (Valentin Raus e Patrícia Saori), três *Designers* de Cenário (Lucas Almeida, Larissa Fantini e Alex Freitas), uma Diretora Geral e de Arte, que também gerenciou a produção (Maielle Ramos) e dois editores de pós-produção (Michael Rosa e Renan Ramos).

Em menor escala, também houve a colaboração de um Consultor de Storyboard (Elton Padetti), um Consultor de Produção e Executiva (Joed Canci) e um *Designer* de Som (Yusanã Mignoni).

#### 4.2.3.4 Gerenciamento

Visto que este trabalho se propõe a construir uma abertura antes que a série animada esteja em produção, o processo realizado pelo Combo Estúdio, serviu de principal referência de produção.

A primeira etapa do processo de produção da abertura teve foco no mapeamento e planejamento de todo o processo, tanto da escrita do relatório, quanto da produção em si.

Logo após, houve a reunião de todo o material já criado para a série e a análise do que ainda funcionava na série e do que poderia ser melhorado. Identificou-se que a história geral do universo ainda precisava de mais desenvolvimento para que fosse possível construir uma abertura que sintetizasse o tom e a narrativa da série.

Tendo em vista que mudanças na narrativa poderiam ter efeito no conceito dos personagens, cenários e faixa etária, a relevância dessa etapa exigiu uma pesquisa mais aprofundada sobre a vida de caminhoneiros em busca de elementos que caracterizassem essa experiência e que pudessem ser transformados em elementos fantásticos e lúdicos dentro da narrativa.

Para que todas as diretrizes conceituais da série fossem seguidas com rigor, foi utilizada a plataforma Miro, site em que se podem criar vários painéis visuais que guiaram a produção. A equipe utilizou o painel para consultas durante todo o processo, pôde comentar, tirar dúvidas e sugerir mudanças através dele.

Assim que o animatic foi finalizado, foi feita a decupagem de todas as cenas. Ela serviu de base para que fosse construída uma planilha de acompanhamento das entregas.

Figura 42 - Planilha de acompanhamento de entrega das animações

Cena	Painel	Descrição	Responsável	Andamento
1	1	Pai tocando Acordeão	Leo	Color
1	2	Ana na janela da cabine-casa do caminhão;	Júlia	Line Art
1	2	caminhão passando pela estrada e parando	Saori	Em Andamento
2	3	Ana saindo do caminhão	Júlia	Line Art
2	4-8	Ana pulando para fazer a transição de cenário	Júlia	Line Art
2	9	Ana sentada desenhando	Júlia	Clean Up
2	9	Mãe da Ana ajeitando pneu	Bia Menossi	Clean Up
2	9	Pai da mexendo na lona	Leo	Color
2	10	Pai mexendo na lona	Leo	Color
2	11	Bananas caindo no pai	Leo	Line Art
2	11	Mãe se assutando	Bia Menossi	Line Art
2	11	Ana se assutando	Júlia	Color
3	1	Pai rindo	Leo	Color
3	1	Mãe rindo	Bia Menossi	Line Art
3	1	Ana rindo	Júlia	Color
4	1-2	Ana desenhando, com a linguinha de fora	Uli	Color
4	3	Banana fazendo a transição	Leo	Color
5	1-5	Ana se balançando na rede	Júlia	Color
5	5-7	Ana pulando da rede	Júlia	Color
6	1	caminhão passando pela estrada	Saori	Color
6	1	Rita ajeitando as fitinhas no cabelo	Joana	Color
6	2	Ana correndo atrás do sapoelho	Júlia	Color
6	2-3	Sapoelho sendo perseguido	Júlia	Color
6	3-5	luri jogando um tsuru pro ar	Joana	Color
6	5-6	Ana felizona pegando os tsurus no ar	Júlia	Color
6	5-6	Tsurus voado, tsuru fazendo transição	Saori	Rough
7	1	Mão da Ana desenhando no Diário	Júlia	Color
8	1	Ana se embrenhando no mato	Júlia	Color
9	1-3	Ana saindo dentro de um armário na cabine-casa	Júlia	Color
9	4-5	Ana correndo	Júlia	Color
9	4-5	Pai cozinhando	Leo	Rough
10	1	Ana chegando na cabine motorista	Júlia	Color
10	1	Mãe dirigindo	Bia Menossi	Line Art
11	1-3	Ana apertando botão	Júlia	Clean Up
12	1-2	Ana caindo no assento felizona	Júlia	Color
12	2	Mãe se assutando	Bia Menossi	Line Art
12	2-4	Letreiro descendo	Uli	Em Andamento
12	5	Ana subindo de balão na frente do letreiro	Júlia	Line Art
12	6-7	Ana caindo no letreiro	Júlia	Line Art
12	6-7	Letreiro squash-strech	Uli	Em Andamento

Fonte: autora

Um cronograma inicial foi construído em cima das tarefas mapeadas na decupagem, especificado na figura 64.

Figura 43 - Cronograma inicial

Área	Etapa	Responsável	Aceites	Entrega																				
				24	24	24	24	24	24	24	24	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Animação	Roughs Ana	Julia e Uli	Animação de massas da personagem																					
Animação	Roughs outros personagens	Animadores	Animação de massas da personagem																					
Direção	Análise Direção	Maielle	análise das animações quia de sombras																					
Animação	Ajustes	Animadores	Ajustes segundo																					
Animação	Clean Up	Animadores	Clean up após																					
Animação	Sombras	Animadores	Sombras dentro do																					
Animação	Pintura	Animadores	Pintura seguindo																					
Pós	Pós	Maielle	Montagem, Efeitos e																					
Cenários	Interno caminhão	Lara	Concepts, ajustes, linearts e pintura																					
Cenários	Externo caminhão	Lucas	linearts segundo layout do storyboard, ajustes e pintura																					
Animação	Roughs Bananas e Tsurus	Saori	Animação rascunho e finalizada do obj																					
Concept	Turn around coloridos	Valentin																						

Fonte: Ilustração feita por membro da equipe

Durante a produção o cronograma sofreu alterações que não foram computadas na tabela.

#### 4.2.4 Pós-produção

A pós-produção do projeto é o momento em que todos os elementos desenvolvidos separadamente pelos membros da equipe são reunidos para formar a composição final.

A montagem irá construir a cena como um quebra-cabeça, em que todos as partes animadas serão inseridas nos cenários. Por isso, é muito importante que todos os arquivos de animação de uma mesma cena contenham exatamente o mesmo número de frames. Assim, o profissional que irá montar esse quebra cabeça, conseguirá sobrepor os arquivos no software, criando a composição final.

Na primeira vez que foram montadas todas as cenas animadas em *rough*<sup>12</sup>, essa informação não foi passada aos animadores. Isso acarretou na demora maior do que planejada para que as cenas fossem montadas, gerando atrasos para o levantamento de feedbacks e conseqüentemente, atrasos no cronograma geral.

<sup>12</sup> Etapa em que são produzidas animações mais rústica e simplificadas, focadas na movimentação das "massas" que formam o personagem e dão a sensação de peso e volume ao objeto a ele

Notou-se a necessidade, então, de descrever de forma detalhada a maneira como os arquivos deveriam ser salvos e nomeados, para que o padrão facilitasse o processo todo. Essas falhas na comunicação foram fruto da disparidade de tempo de experiência que cada membro da equipe possuía com as técnicas de animação e/ou com o software.

Na pós-produção, também são inseridos os movimentos de câmera que não exigem animação de personagem ou cenário. Os mais comuns são a aproximação e o afastamento da câmera em relação aos desenhos, que podem ser observados nas cenas 2, 8 e 9 da abertura de Ana Banana, segundo storyboard.

A cena 8, que mostra Ana entrando no tronco de uma árvore e saindo dentro de um armário do caminhão-casa da família, tem um adicional aos movimentos de câmera: ela escurece a tela na medida em que a câmera acompanha o movimento de Ana para o local sem luz e volta a clarear quando ela sai dele, já na cena 9.

Da junção entre as cenas 9 e 10 é composto um plano sequência, que, para evitar animação de cenários (trabalhosa e que exige muita habilidade do animador), é feito através da sobreposição de três elementos: cenário interno da boleia do caminhão, pintado em resolução 3 vezes maior que os parâmetros do HD, visto que contém zoom; camada de divisão entre a boleia e a cabine de motorista; e carcaça dianteira do caminhão.

Efeitos Especiais são adicionados à composição para criar a impressão de velocidade e movimento nas cenas. Linhas e estrelas desenhadas sobre efeitos pré-estabelecidos do software dispensam a necessidade de cenários em duas cenas da abertura (2 e 12), planejadas sob referência da composição de *Twelve Forever* e *Ico Bit Zip*.

Figura 44 - *Efeitos Especiais e Motion Blur* da abertura de *Ico Bit Zip*



Fonte: imagens cedidas pelo Copa Studio

No caso da movimentação da sanfona, a pós-produção produziu duas versões da peça: uma em que a sanfona chega e sai pela direita com efeito de *motion blur* e outra em que a sanfona já introduz a abertura no centro da composição, depois sai pela direita.

Por fim, a pós-produção também faz trabalhos menos artesanais de animação na última cena, criando o movimento cartunizado produzido pelo peso da protagonista ao cair sobre o letreiro.

## 5 CONCLUSÕES

As vinhetas de abertura têm relevância como objeto de estudo em vários campos, desde estudos de recepção à análises técnicas, no que tange à produção. Em relação ao público, nota-se que seu carácter icônico constrói afeto junto aos espectadores que, por vezes, resistem ao tempo, mesmo que como lembrança vaga. Assim, debruçar-se sobre o tema das vinhetas de abertura é, também, refletir sobre como criar produtos midiáticos que movem os receptores, crítica e/ou afetivamente.

As pesquisas relatadas neste trabalho foram motivadas pela vontade de se criar uma peça audiovisual que pudesse concretizar os conceitos definidos durante o desenvolvimento para a série Ana Banana, criação da autora deste trabalho, realizada durante os dois anos anteriores a ele, com a colaboração artística de diversos parceiros.

Essa concretização teve em vista a experimentação de como um material animado pode incluir os conceitos teóricos planejados durante a pré-produção de um projeto e como pode ajudar os envolvidos nele a entender melhor a maneira como os conceitos de gênero, tom, perfil de personagem, etc, se traduzem na animação final.

A partir deste entendimento, sugere-se aqui, que a produção da abertura de uma série, principalmente em projetos que ainda estão em fase de amadurecimento, como no caso de Ana Banana, possa servir como familiarização da equipe com o universo animado em questão e que, assim como tem a função de introduzir um episódio para o público, também possa ser a introdução do processo de produção para a equipe que a realiza.

Durante o processo de execução da abertura de Ana Banana, os métodos escolhidos para concepção de gerenciamento de projeto serviram de experimentação para todos os membros da equipe, que puderam praticar um processo criativo mais versátil que procurou respeitar as habilidades e tempos de cada um.

Pelos horários de trabalho muito diversos entre equipe, o grupo acompanhou o processo inteiramente pela internet, não tendo se reunido nenhuma vez. Isso só foi possível através da clareza com que foram colocadas as metas e objetivos e do incentivo à sinceridade dos membros sobre sua disponibilidade e possibilidade de comprometimento.

Através de uma peça menor, como a abertura, é possível construir a apresentação do universo em poucos segundos, fazendo com que ele seja facilmente visualizado por qualquer parceiro ou investidor em potencial.

Deste modo, entende-se como continuação deste trabalho a busca pela exposição da peça animada para fins de investimento ou parceria para produção da série e a documentação do impacto positivo ou negativo causado pela inserção da peça no material de apresentação comercial do projeto.

## ANEXO

### ESTUDO DE CASO

O seguinte tópico diz respeito às vinhetas de abertura detalhadamente decupadas pelos entrevistados. Dado surgimento espontâneo do detalhamento em determinadas entrevistas, duas das séries citadas durante o trabalho não foram detalhadas por seus realizadores. Elas são: Any Malu e Superdrags.

Desta forma, me deterei ao estudo de caso das séries Meu Amigãozão, Irmão do Jorel, Ico Bit Zip, Giga Blaster e As Microaventuras de Tito e Muda, expondo as linhas de lógicas que os próprios realizadores estabeleceram durante os relatos.

#### **Meu Amigãozão**

Meu Amigãozão é uma série pré-escolar, animada em 2D com padrões artísticos pré-estabelecidos pelos acordos de produção que a tornam possível.

Andrés conta que foram utilizadas "ferramentas de psicólogos com crianças pequenas" para criar o conceito da série. Por exemplo, os amigos são imaginários, mas na série isso nunca fica claro: "Com a imaginação das crianças que veem a realidade com a própria lente, a realidade se transforma para que elas consigam entender melhor aquele problema que estão tendo no mundo real através do diálogo. Com o outro personagem, que pode estar ali ou não, eles superam alguma dificuldade de relacionamento interpessoal."

O público-alvo abrangido pela série se encontra em uma faixa etária em que a socialização é muito importante. É nesta idade que as crianças começam a ir para escola, para os cursinhos, escolinhas de arte, etc. Muitas vezes é o seu primeiro contato com o universo social.

Andrés afirma que Meu Amigãozão pretende preparar os pequenos para viver em sociedade e tornar as primeiras experiências sociais menos traumática. Essa intenção é projetada segundo o conceito de que "a amizade é importante, é uma coisa que você tem que gostar e querer", nas palavras de Andrés.

Ele complementa: "Mostramos que é muito importante ter amigos e que isso é uma motivação para lidar e superar um problema." Ele explica a intenção de vender esse com o objetivo de influenciar a criança a perdoar, a respeitar o espaço vendo que tem um ganho no final.

Na abertura, esse aspecto é exposto ao mostrar crianças em situações em que uma ajuda a outra:

Figura 45 – Frames da abertura de Meu Amigãozão



Fonte: Meu Amigãozão (2016)

"Na abertura da série, (...) tem uma hora que o luri vai cair e todos eles fazem uma pirâmide (..) e esse é o conceito: seus amigos estão ali para te segurar quando você precisa", exemplifica Andrés.

Figura 46 – Pirâmide formada por luri e seus amigos



Fonte: Meu Amigãozão (2016)

Nem todos esses elementos precisam ser descritivamente colocados, mas para Andrés eles "estão dizendo o principal", isto é, estão se referindo àquilo "que mais importa na hora de superar um problema."

### Irmão do Jorel

Muitos seriados tendem a fazer mudanças em suas vinhetas de abertura a partir do momento em que a narrativa ou a estética tem um ponto de virada. Diego conta que a escolha de construir uma nova abertura para Irmão do Jorel veio "pela novidade" e "para demonstrar que era uma mudança de temporada". Ele completa: "O design da série mudou. Da primeira pra segunda a gente teve uma repaginada.

Então você compara a espessura da linha, as expressões dos personagens também tinham um aspecto mais de fanzine, que foi a origem do Irmão do Jorel, dos quadrinhos experimentais do Juliano Enrico [criador da série]. A gente tentou traduzir isso não só pra animação, mas para o conceito de forma geral."

A nova abertura de Irmão do Jorel foi desenvolvida durante a produção da segunda temporada e foi ao ar na estreia da terceira.

Figura 47 – Nova estética de Irmão do Jorel



Fonte: Cartoon Network (2019)

As imagens acima, retiradas respectivamente de episódios da primeira e da terceira temporada, ilustram a mudança de estética aprofundada por Diego: "Os cenários eram mais monocromáticos porque tinha muito do aspecto gráfico de um desenho mais alternativo, com elementos mais 'sujos', talvez até anarquista em certos aspectos, como se fosse um quadrinho de humor sarcástico."

Aspectos do cinema de animação marginal tiveram sua necessidade repensada na repaginação dos personagens: "a gente abriu mão de algumas piadas visuais, como colocar muito pelo nos personagens, porque achamos que havia outras formas de causar emoções de nojo e não precisa desse tom de ficar desenhando sujeiras."

Ele conta que as alterações também foram motivadas pela necessidade de seguir padrões internacionais, já que a animação tem sido exportada para diversos países e ganhado destaque em premiações fora do Brasil: "A série continua dosando humor e emoções de diversas formas, mas, visualmente, a partir da segunda [temporada] a gente começou a se aproximar mais das séries internacionais".

A nova abertura também considerou que a familiaridade do público com o desenho permitiu o desprendimento do aspecto de apresentação da vinheta: "Da primeira para a segunda a gente pensou: a gente já tem a primeira temporada, o

público já conhece os personagens. Então talvez numa segunda temporada não precise mostrar os nomes dos personagens de novo."

Figura 48 – Frames da primeira abertura de Irmão do Jorel



Fonte: Cartoon Network (2017)

O tema musical da abertura continuou o mesmo, uma constante em aberturas de série repaginadas. Para Diego, a música "era muito emblemática". Foi ela também quem ditou o ritmo da nova abertura "A gente tinha que casar o ritmo com a animação. (...) a música é acelerada e a série é muito doidera, não uma série fofinha, lenta e pré-escolar. É uma série que abrange diferentes idades, até adultos que gostam muito do discurso e do humor que tem na série."

Diego liga a velocidade das ações na nova abertura à mudança do ritmo do cinema, em geral: "A gente está condicionado a cortes muito rápidos. Então hoje a velocidade de compreensão da criançada é muito mais rápida. Hoje, pela linguagem de videoclipe que também é uma referência muito positiva nesse momento de desenvolvimento de abertura a gente pensou: vamos continuar com essa ritmo doideira, mas nessa segunda vamos colocar de novo um plano sequência."

Aproveitando as novas possibilidades de experimentação, a equipe de criação definiu que o protagonista passaria por novos lugares, que não eram apresentados na antiga abertura. Diego explica que "(...) muitas vezes são lugares abstratos, é uma proposta não-física."

Essa foi uma escolha estética planejada para enfatizar o tom non-sense das narrativas: "É uma proposta meio alucinógena, mas não pra sugerir uma temática de viagem no tempo ou distúrbios visuais, é puramente por exercício visual, um liberdade artística, uma licença poética. Vamos fazer com que o espectador mergulhe junto nesse caminho, porque a própria série fala de doidera, a gente não precisa fazer tanto sentido nesse momento. Talvez isso abra margem pra mais interpretações e descobertas a cada vez que você assiste a abertura."

A utilização de cenários abstratos foi estratégica em termos de narrativa e produção: "Esses momentos de não espaço, de um lugar mais abstrato são coringas pra fazer ele cair em qualquer outro lugar. Sem especificações físicas de onde ele estava e de onde iria chegar. Então se ele precisar cair numa piscina ou no egito, ou na sala de aula, tá em aberto, a gente pode fazer isso", diz Diego.

O uso da folha de caderno, por exemplo, cobre o plano todo, permitindo a transição para qualquer cenário.

Figura 49 – Frame da abertura de Irmão do Jorel (caderno)



Fonte: Copa Studio

Os cenários também foram palco para as experimentações artísticas. Diego relewa que "Alguns cenários foram feitos em gravação de tinta na água por exemplo, na pós produção." Segundo ele, essa contribuição das técnicas mistas também vem do Anima Mundi.

Figura 50 - Frame da abertura de Irmão do Jorel (cenário de tinta)



Fonte: Copa Studio

A escolha de cenários abstratos possibilitou a inclusão de elementos em contextos inesperados. Diego aponta: "Você vê que é um frame muito rápido do tio Valtinho voando e entrega o skate pra ele, ao mesmo tempo tem o gesonel voando do outro lado."

Figura 51 – Frame da abertura de Irmão do Jorel (Tio Valtinho)



Fonte: Copa Studio

"O skate voador foi um presente de natal que já tinha sido apresentado na série e ao mesmo tempo, outros assuntos que ainda não tinham sido exibidos a gente pensou: vamos colocar na abertura pra gente aguçar", explica Diego.

Para reproduzir a ambientação da série na abertura, evidenciando as referências do criador e da equipe, foram adicionados componentes simbólicos, como os Microwave Warriors, personagens que correspondem a figuras presentes em

animes e que parodiam séries como cavaleiros do zodíaco. "Todo mundo pode trazer um pouquinho de seu próprio background, já que cabia dentro da proposta", diz Diego.

Em três flahs de ação, são apresentados diferentes núcleos narrativos da série que incluem alguns dos personagens mais non-sense da história ou, nas palavras de Diego, "personagens muito característicos da doidera."

Figura 52 – Frame da abertura de Irmão do Jorel (flashes de ação)



Fonte: Copa Studio

A série não é datada, contudo foram inseridas na abertura diversas referências dos anos 80, como transições com imagens de VHS e o contorno ao redor dos personagens "para fugir da estética usual da série e dar um aspecto de *sticker*", segundo Diego.

Figura 53 – Frame da abertura de Irmão do Jorel (stickers)



Fonte: Copa Studio

A relação do protagonista com os outros personagens na abertura, é sugerido através de ângulos e composição: "A ideia do corredor dos alunos entra porque o irmão do Jorel se sente constantemente observado por todo mundo, sob pressão dos outros alunos, que é um sentimento típico nessa idade."

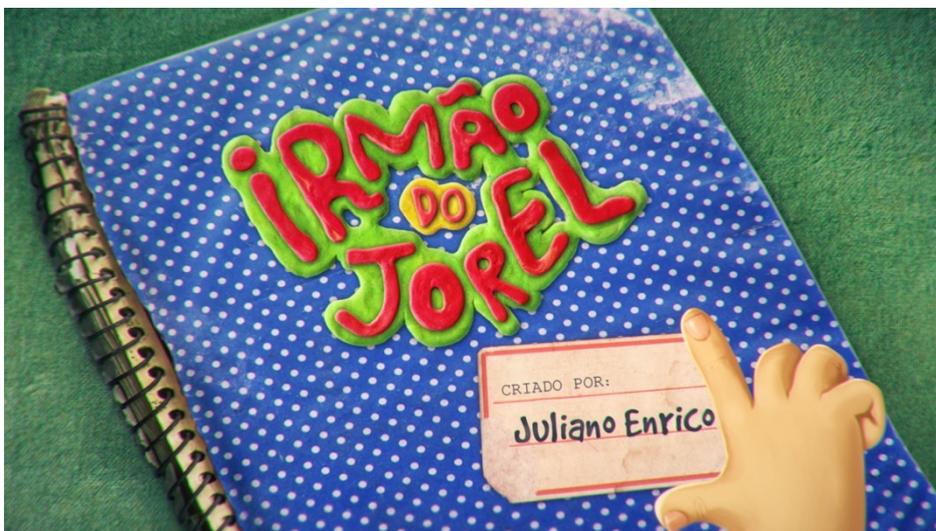
Figura 54 – Frame da abertura de Irmão do Jorel (corredor)



Fonte: Copa Studio

Alguns elementos da primeira abertura foram preservados na composição da nova. Eles tinham por objetivo trabalhar o vínculo já estabelecido entre os símbolos utilizados na primeira de forma que a segunda fosse bem aceita. O fundo de papel, cenário dominante na primeira versão, marca presença na segunda, assim como a finalização da abertura através do fechamento do caderno, que possui a logo da série.

Figura 55 – Frame da abertura de Irmão do Jorel (caderno fechado)



Fonte: Copa Studio

Para construir o mesmo desfecho dentro da nova peça, a equipe optou por fazer o protagonista cair em uma composição com a família reunida, que se transformar em retrato colado dentro do caderno conhecido na primeira temporada.

Figura 56 – Sequência final da abertura de Irmão do Jorel



Fonte: Copa Studio

Sobre os aspectos técnicos da produção, Diego explica que toda a animação é feita no software *Toom Boom*. Na abertura de Irmão do Jorel, foi investido muito na técnica de *full animation*, processo artesanal que dá um aspecto mais orgânico para o movimento dos personagens.

Alguns elementos também tiveram que ser desenhados quadro a quadro em consequência das escolhas estéticas: "Na parte da diretora Lola, ter ela no visual de sempre não somaria muita coisa, então a proposta foi trazer uma estética de giz papel, de crayon. Essa parte foi feita em animação *full*"

Figura 57 – Frame da abertura de Irmão do Jorel (Lola)



Fonte: Copa Studio

Outro desafio da peça foram as movimentações de câmera que criam o ritmo das cenas. "Toda série 2D tem nesse momento de giro, de tridimensionalidade um desafio", afirma Diego. Movimentos de câmera como o citado, são criados através não só da animação do personagem, como também de cenário. Manter a perspectiva correta e o volume dos desenhos nessas circunstâncias são habilidades que exigem muita experiência e estudo do animador.

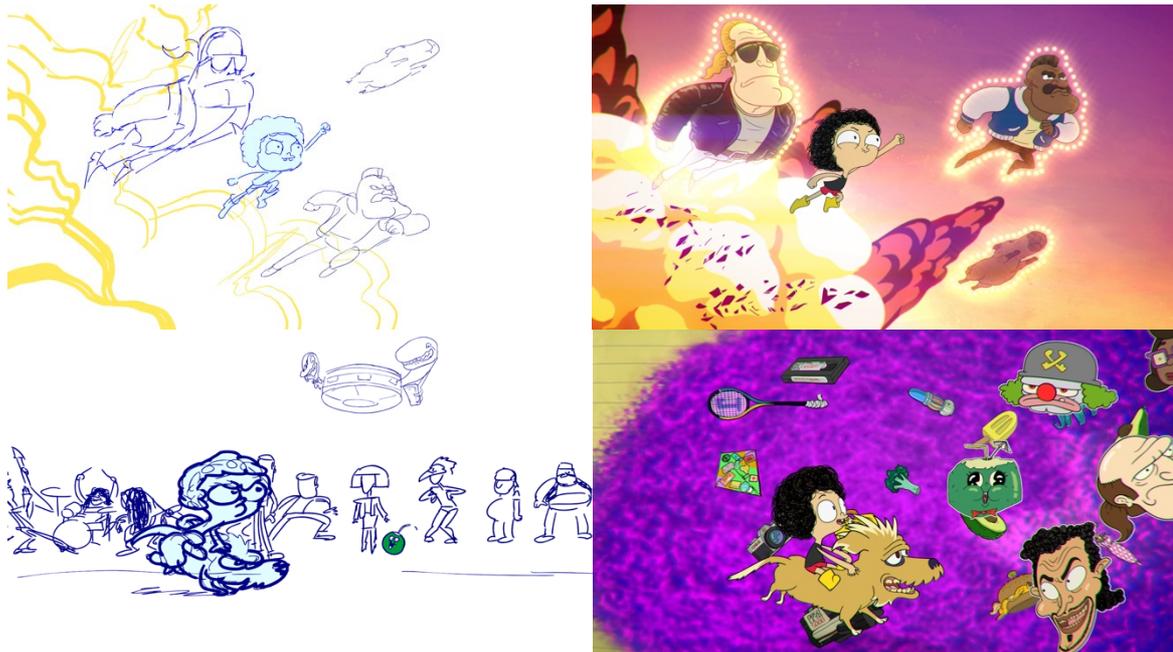
Figura 58 – Sequência de giro da abertura de Irmão do Jorel



Fonte: Copa Studio

Durante o desenvolvimento da animação, algumas mudanças foram feitas em relação ao Animatic. Quando a arte começa a sair do rascunho, é possível enxergar detalhes da composição de forma mais concreta. "Tinha muitas ideias e elementos aparecendo muito rápido, então em algumas cenas eles tiveram que dosar os elementos pra poder dar uma leitura melhor" ou reposicioná-los, conta Diego, como no caso da capivara, que foi trocada de lugar em prol de uma melhor visualização.

Figura 59 – Comparação entre animatic e arte finalizada



Fonte: Copa Studio

### Ico Bit Zip

Ico Bit Zip é uma série pré-escolar educativa, que teve a estreia de sua primeira temporada no dia 9 de setembro de 2019, data posterior a visita ao estúdio realizada para este trabalho.

Com uma estética em 2D mais estilizada, que remete ao estilo duro e vetorial do flat design, a atração, que também teve Direção de Animação de Diego Amorim, propõe apresentar ciência e cultura de um jeito divertido, mas com um muito diferente do humor ácido do Irmão do Jorel.

Figura 60 – Imagem promocional de Ico Bit Zip



Fonte: Copa Studio

Diego afirma que o fato de ser a primeira vinheta de abertura produzida para a série interferiu nas escolhas artísticas: "Em Ico Bit Zip a gente teve que fazer uma primeira abertura, então o pensamento já foi diferente. Não só por ser primeira, mas também porque é uma série com outro tom, aí as escolhas e os ritmos são diferentes."

Ico Bit Zip é uma criação do Rodrigo Soldado, um dos sócios do Copa Studio. É ele quem assina os roteiros, junto com uma equipe de roteiristas. Já o conceito visual, que dialoga com os jogos de plataforma e videogame 2D, foi elaborado por outros artistas do estúdio.

Diego conta que não teve envolvimento no processo de conceituação geral da série: "Eu não participei disso. De lá pra cá, os departamentos pegaram cada etapa para desenvolver. Eu peguei a etapa da animação, com a equipe. Somos 11 ou 12."

Em relação ao processo criativo da abertura de Irmão do Jorel, as decisões da vinheta de Ico Bit Zip tiveram que ser mais centralizadas, tendo em vista a etapa da produção da série em que ela foi posicionada. "Eu levantei também essa abertura pra todo mundo poder contribuir, mas a gente tinha um prazo bastante apertado pra entregar essa abertura e eu já estava muito atarefado com a produção da série."

Mesmo assim, Diego conta que buscou levar o processo da forma mais colaborativa possível: "Todo mundo participou, opinou, trabalhou junto, mas na montagem do animatic eu lembro de ter produzido uma versão com várias ideias e então pedi pra todo mundo colaborar e aí o pessoal também trouxe várias novas idéias

e o Soldado depois propôs uma diferença de ritmo. Aí sim, com o material editado nesse traço bem solto, a gente partiu pra desenvolver de fato com a aparência final. Dividimos o material na equipe, cada um ficou responsável por um núcleo de personagens que se apresentam com os nomes."

O tempo de abertura de Ico Bit Zip é mais que o dobro da abertura de Irmão de Jorel, o que Diego afirma que traz "muito mais respiro" aos movimentos, permitindo movimentações e composições mais elaboradas. Ele diz que segundagem maior se deve ao fato de a audiência ser mais nova e "pelo próprio valor da música dentro da série".

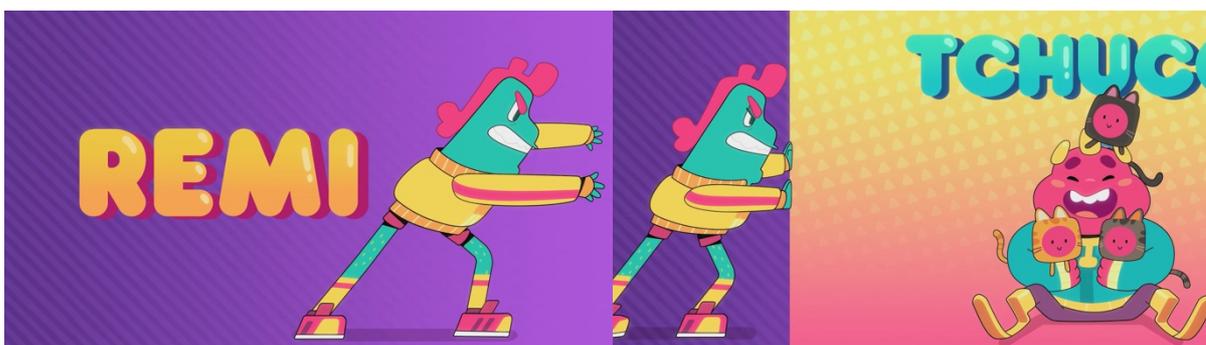
Música esta que foi composta pela cantora Gabi Amarantos, convidada no início do projeto: "Depois de alguns episódios, já conhecendo alguns personagens do universo, ela concebeu a música em cima de orientações".

"Como casar um ritmo dançante e bem brasileiro sem precisar de personagens dançando?" era uma das primeiras questões da etapa de concepção da abertura, segundo Diego.

Como de costume em primeiras aberturas de séries pré-escolares, foi decidido que parte da abertura teria que apresentar os 8 personagens e o restante seria dedicado para criar imersão da audiência no universo. As cartelas animadas, com os nomes dos personagens, entraram de forma a resolver tanto a questão do ritmo, quanto a da apresentação. Nelas, os personagens fazem alguma ação que sugira aspectos de sua personalidade e carisma, aproveitando elementos visuais que já estavam em cena para criar movimentações que antecipam as transições para novas cenas.

Segundo Diego, o movimento arrogante feito pelo personagem Remi ( figura 22) não faria sentido partindo da protagonista, por exemplo.

Figura 61 – Transição entre cenas da abertura de Ico Bit Zip



Fonte: Copa Studio

A vinheta de abertura de Ico Bit Zip é posicionada no meio do episódio e começa depois de um gancho de um minuto de introdução. A transição da cena do episódio para a vinheta é feita a partir da construção de um mosaico, que vai cobrindo toda a tela.

Figura 62 – Transição entre cena do episódio e abertura em Ico Bit Zip



Fonte: Copa Studio

O gancho para o auge da abertura, a revelação da logo da série é dado quando a câmera adentra a "Zip Bolha". Dentro do universo, esse elemento é um forte ícone do universo, tendo em vista que cada dado coletado por Ico ou um de seus colegas, é armazenado na Zip Bolha, onde eles computam depois todos os dados que aprenderam.

Assim como em Irmão do Jorel, a abertura de Ico Bit Zip também inclui um giro tridimensional da personagem. Neste caso, ele é simplificado através da utilização de um cenário composto por formas simples e sem volume.

O final de cada abertura dá lugar a uma gravação live action de crianças fazendo perguntas. Essas perguntas guiarão a narrativa de todo o episódio.

### **Giga Blaster**

Giga Blaster é uma série de comédia e aventura que conta a história de Giga, um rinoceronte azul, aspirante à estrela da música desportiva, que participa de verdadeiras odisséias propostas por Papai Maneiro, um velho zumbi dono de um karaoke, que justifica as aventuras como parte do treinamento.

Figura 63 – Arte promocional de Giga Blaster



Fonte: Copa Studio

A série é, que está em sua segunda temporada, é co-produzida pela Estricnina Desenhos Animados, pelo Copa Studio e pela Globo. Seu público alvo abrange crianças de 6 a 9 anos e cada episódio tem duração de 11 minutos.

A abertura de Giga Blaster teve a etapa de conceituação fora do Copa Studio, dentro da produtora Estricnina. Cindy, diretora de animação do projeto, conta que recebeu o animatic pronto, mas pôde dar sugestões de aperfeiçoamento, principalmente na questão técnica.

Conhecendo o processo de criação dos estúdios Cindy pressupõe que "provavelmente foi uma pessoa só que fez o animatic sob a direção dos criadores". Ela conta que "o resultado final ficou bem parecido com o animatic, mas algumas coisas, como um plano sequência que estava no animatic, tiveram que ser mudadas." Ela cita uma das cenas que incluía um plano sequência no animatic e que teve que ser re-planejada já que a série, em 2D, não possuía cenários que permitissem o movimento.

Outras soluções tiveram que ser pensadas para giros de personagem que ainda não possuíam rig. Como a abertura da série foi produzida durante a produção dos episódios, foram mudadas conexões entre as cenas para aproveitar as ferramentas de animação e os materiais que já finalizados.

Foi perguntado a Cindy o que ela mais gostava na abertura, ao que a diretora me respondeu: "Eu gosto que aparece os personagens todos. Porque a gente tem muitos personagens divertidos que não aparecem em todos os episódios, como é muita gente. Acho legal eles estarem na abertura."

### As Microaventuras de Tito e Muda

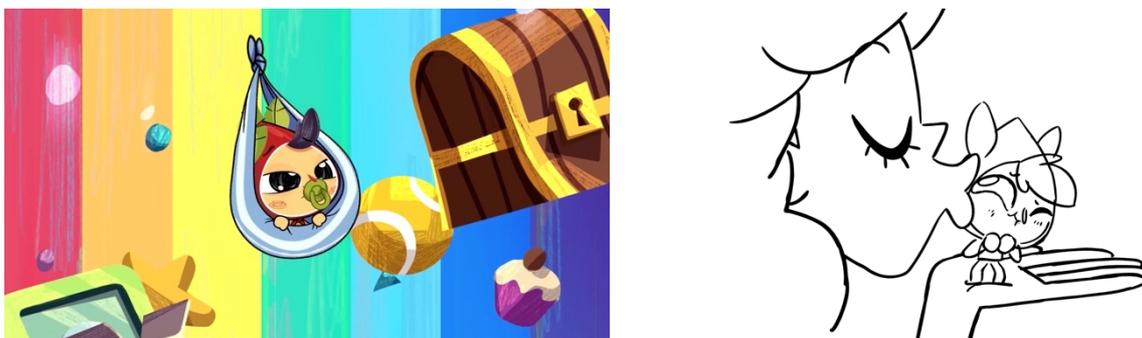
As Microaventuras de Tito e Muda é uma série de aventura e comédia voltada para crianças de 4 a 7 anos, que conta a história de Tito, o menor menino de 8 anos do mundo, que descobre em seu quintal a menor vila do mundo: Mini-Mini, habitada por animais divertidos e curiosos. Com duração de 7 minutos por episódio, ela é co-produzida pela Glaz Entretenimento, Copa Studio, TV Brasil e Fundo Setorial.

A abertura da série teve seu animatic produzido, também, fora do Copa Studio, no entanto as alterações da peça foram feitas na empresa.

Cindy Shaw Yie, diretora de animação do projeto, conta que a equipe do Copa teve parte na sugestão de soluções técnicas que os criadores não sabiam como fazer. Ela também diz que o animatic sofreu alterações grandes a pedido do canal, que solicitou uma apresentação mais elaborada da história.

Ela cita, por exemplo, que a cena em que o protagonista bebê cai do céu causou estranhamento nos responsáveis ligados ao canal. As solicitações foram resolvidas com a inserção do quarto de Tito de sua mãe na peça animada. "Ao invés de cair no chão cai na mão da mãe pra mostrar que ela é enorme e ele pequenininho", diz Cindy.

Figura 64 – Frames do animatic de As Microaventuras de Tito e Muda



Fonte: Copa Studio

O canal também pediu para que fosse mostrada mais a vila onde se passa a história. Segundo Cindy, isso aconteceu "porque a premissa do desenho é que eles são bem pequenininhos e moram num vaso de planta".

Figura 65 – Tito e Muda passeiam pela vila durante a abertura



Fonte: Copa Studio

Cindy conta que a abertura foi animada principalmente em *cut-out* ou *full-out*, técnica que utiliza as ferramentas do *cut-out* em um processo no qual o personagem é posicionado manualmente a cada frame para criar movimentos mais orgânicos.

No entanto, algumas cenas exigiram o uso de animação tradicional, já que as ferramentas do *cut-out* não solucionavam o movimento. A corrida de frente e o giro do personagem, por exemplo, foram desenhados quadro a quadro.

As Microaventuras de Tito e Muda é um caso série que é exibida em blocos de dois. Isso ocasiona na necessidade de se produzir uma abertura com 30 segundos e uma versão editada, com 15 segundos que será inserida entre a dupla de episódios, para marcar a transição entre uma história e outra.

## REFERÊNCIAS

- ANCINE. **Nova Lei da TV Paga estimula concorrência e liberdade de escolha.** 2019. Disponível em: <<https://www.ancine.gov.br/sala-imprensa/noticias/nova-lei-da-tv-paga-estimula-concorr-ncia-e-liberdade-de-escolha>>. Acesso em: 15 nov. 2019.
- ANDRADE, Luís Eduardo. **Diretores relatam dificuldades de produzir animação no Brasil.** 2018. Disponível em: <<https://portalcorreio.com.br/diretores-relatam-dificuldades-de-produzir-animacao-no-brasil/>>. Acesso em: 17 nov. 2019.
- AZNAR, S. C. Vinheta: do pergaminho ao vídeo. São Paulo, Tese de Doutorado, ECA-USP, 1990.
- BALOGH, A. M. Poética da imagem e TV: vinhetas de abertura e encerramento em programas ficcionais brasileiros. *RuMoRes*, v. 9, n. 17, p. 44-64, 6 ago. 2015.
- BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. *Estética da criação verbal*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- DUARTE, Elizabeth Bastos. *Televisão: sobre o tom do tom*. In: XIV Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação - Compós, 2005, Niterói. *Anais da XIV Compós, 2005* (eletrônico).
- FILIPPE, Marina. **País segue no auge da animação.** 2018. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/revista-exame/no-auge-da-animacao/>>. Acesso em: 15 nov. 2019.
- GATTI JUNIOR, Wilian; ALVES GONÇALVES (IN MEMORIAM), Marilson; FRANCO PAES LEME BARBOSA, Ana Paula. UM ESTUDO EXPLORATÓRIO SOBRE A INDÚSTRIA BRASILEIRA DE ANIMAÇÃO PARA A TV. **Revista Eletrônica de Administração**, [S.l.], v. 20, n. 2, p. 461-495, jul. 2014. ISSN 1413-2311. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/read/article/view/38250/30519>>. Acesso em: 22 nov. 2019.
- GATTI JUNIOR, Wilian; GONÇALVES, Marilson; BARBOSA, Ana. **A INDÚSTRIA DE ANIMAÇÃO PARA A TV: UM ESTUDO EXPLORATÓRIO SOBRE AS INICIATIVAS BRASILEIRAS NO SETOR.** 2013. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/241687924\\_A\\_INDUSTRIA\\_DE\\_ANIMACAO\\_PARA\\_A\\_TV\\_UM\\_ESTUDO\\_EXPLORATORIO SOBRE\\_AS\\_INICIATIVAS\\_BRASILEIRAS\\_NO\\_SETOR](https://www.researchgate.net/publication/241687924_A_INDUSTRIA_DE_ANIMACAO_PARA_A_TV_UM_ESTUDO_EXPLORATORIO SOBRE_AS_INICIATIVAS_BRASILEIRAS_NO_SETOR)>. Acesso em: 18 nov. 2019.
- Graeme Turner (1997). *Gênero, in: Cinema como prática social*. [S.l.]: Summus Editorial. 174 páginas. [ISBN 9788532305879](https://www.isbn.org/9788532305879). Consultado em 19 de novembro de 2019. Página 88 e seguintes.
- GUIMARÃES, Luciano. *As cores na mídia: a organização da corinformação no jornalismo*. São Paulo: Annablume, 2003.

HELLER, Eva. *A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão*. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2012.

LIMA, Anderson. **OS GÊNEROS DO DISCURSO NA PERSPECTIVA**

**BAKHTINIANA**. 2009. Disponível em:

<<https://www.recantodasletras.com.br/artigos/1705374>>. Acesso em: 16 nov. 2019.

MAREUSE, Marcia Aparecida Giuzi; PACHECO, Elza Dias. **50 anos de desenho animado na televisão brasileira**. 2002. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002. Disponível em: < <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27134/tde-03122018-163849/> >.

PAVÃO, Sandro. **A Lei da Proximidade da Gestalt do Objeto na Vinheta de Abertura da Série 3%**. 2018. Disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2018/resumos/R13-1731-1.pdf>>. Acesso em: 17 nov. 2019.

QUILLER, Stephen. *Color Choices: Making color sense out of color theory*. New York, NY: Watson-Guptill Publications, 1989.

SCHIAVONI, J. E. Vinheta Televisiva: usos e funções. *Significação*, ECA/USP, no. 35, 2011.

SOUZA, Eduardo Rodrigues de; EBERSOL, Isadora; BACK, Paula di Palma.

**INFLUÊNCIAS DOS ARGENTINOS NA ANIMAÇÃO DO RS**. 2011. Disponível em:

<<https://aranimacaors.wordpress.com/2011/06/20/felix-follonier/>>. Acesso em: 18 nov. 2019.

Thomas, Frank; Ollie Johnston. *The Illusion of Life: Disney Animation*. [S.l.: s.n.]

ISBN 978-0-7868-6070-8

WILLIAMS, Richard; *The Animators Survival Kit: manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*; Faber and Faber Inc., New York, 2001.