

PROGRAMA DE FORMAÇÃO

# NARRATIVAS

AUDIOVISUAL DA BAHIA



## Escrevendo séries animadas: Para crianças e adultos de todas as idades

POR MARCELO LIMA

PARA BOTAR NO PAPEL — VOLUME 11



  
BENDITAS



**BENDITAS**  
Coleção narrAtiVas

COORDENAÇÃO EDITORIAL:  
Sofia Federico e Tatti Carvalho

PRODUÇÃO EDITORIAL:  
Sofia Federico

EDIÇÃO:  
Maíra Bianchini

REVISÃO DE TEXTOS:  
Maíra Bianchini

AUTORES:  
Amanda Aouad  
Gildon Oliveira Silva  
Gustavo Erick  
João Araújo  
João Senna Teixeira  
Maíra Bianchini  
Marcelo Lima  
Rodrigo Lessa

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO:  
TUPPI Propaganda e Marketing

SELO EDITORIAL:  
Benditas

**narrAtiVas**  
**Programa de Formação**  
**Audiovisual da Bahia**

COORDENAÇÃO GERAL:  
Sofia Federico e Tatti Carvalho

COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA:  
Maíra Bianchini

CONSULTORIA PEDAGÓGICA:  
Maria Carmen Jacob de Souza

CONCEPÇÃO:  
Gustavo Erick  
João Senna Teixeira  
Laíse Castro  
Maíra Bianchini  
Marcelo Lima  
Maria Carmen Jacob de Souza  
Sofia Federico

PRODUÇÃO EXECUTIVA:  
Tatti Carvalho

DIREÇÃO TÉCNICA:  
Sofia Federico

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO EXECUTIVA:  
Nayanna Mattos

CONTROLLER:  
Eliana Mendes

ASSESSORIA JURÍDICA:  
APG Advogados Associados

ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO E DE IMPRENSA:  
Ritos Produções

GESTÃO E MONITORAMENTO DE REDES SOCIAIS:  
Ritos Produções

PROJETO GRÁFICO:  
TUPPI Propaganda e Marketing

DESENVOLVIMENTO DE SITE:  
Cacique Marketing

MINISTRANTES DOS CURSOS:  
Amanda Aouad  
Gildon Oliveira Silva  
Gustavo Erick  
Maíra Bianchini  
Marcelo Lima  
Rodrigo Lessa

APOIO DOCENTE:  
João Araújo  
João Senna Teixeira  
Marcelo Lima

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

L732 Lima, Marcelo  
Escrevendo séries animadas: para crianças e adultos de todas as idades, volume 11. Para botar no papel [recurso eletrônico] / Marcelo Lima. – Salvador: Benditas, 2021. (Coleção narrAtiVas).  
36 p.; il.  
ISBN: 978-65-87091-10-5  
ISBN da coleção: 978-65-87091-04-4  
1. Séries. 2. Serialidade - Gênero. 3. Streaming. 4. Séries televisiva 5. Séries animadas I. Lima, Marcelo.

CDD 791.43

Elaboração: Taise Oliveira Santos - Bibliotecária CRB 5/1853



# BENDITAS

## Formação: abrindo caminhos para a reinvenção

Desde 2014, a Benditas Projetos Criativos realiza ações e atividades voltadas à formação de artistas, técnicos e agentes do audiovisual baiano e da região Nordeste, especialmente por meio dos Cursos Benditas e do EmCine – Programa de Formação Audiovisual, que já capacitaram mais de 500 pessoas em cerca de 220 horas de cursos, promovidos ao longo dos últimos anos.

Em 2020, a Benditas dá um passo ainda maior com o narrAtiVas – Programa de Formação Audiovisual da Bahia, elaborado em parceria com membros da equipe pedagógica do Estação do Drama, atividade de extensão da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia (UFBA).

Selecionado em edital público e financiado com recursos do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), através da Agência Nacional do Cinema (ANCINE) e do Banco Regional de Desenvolvimento do Extremo Sul (BRDE), o narrAtiVas é um projeto amplo, que soma mais de 550 horas-aula de cursos, a serem ofertados por especialistas, pesquisadores e profissionais atuantes no mercado audiovisual.

Duas áreas profissionais que muito se associam foram enfatizadas: os ofícios do roteirista e do produtor executivo. É, portanto, alvo do programa a formação de artistas, técnicos e agentes dos segmentos de criação e de gestão de negócios audiovisuais. A proposta é não somente oferecer aprimoramento e maior qualificação para profissionais que já atuam no setor, como também habilitar pessoas a ingressar nessa área, uma das mais promissoras do campo da economia criativa.

Neste contexto em que o audiovisual brasileiro se reinventa e busca alternativas para continuar em expansão, a Benditas acredita e aposta na formação como um caminho fundamental para quem deseja permanecer e consolidar-se nesse mercado. Para aqueles que atuam nas regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste, investir em qualificação torna-se vital.

Cooperação, compartilhamento de experiências e troca de conhecimento são premissas que regem o narrAtiVas. E é com esse espírito colaborativo, o mesmo que conduziu a criação deste programa, que os cursos e as ações formativas serão realizados.

A Benditas espera que o programa seja bem-aproveitado e que a parceria com o Estação do Drama tenha longa vida.

Que o Estado brasileiro continue investindo no setor audiovisual, pela sua potência criativa, relevância sócio-econômica e pelo seu poder de construir e transformar o imaginário do nosso país!

**Sofia Federico e Tatti Carvalho**

Coordenação Geral do narrAtiVas - Programa de Formação Audiovisual da Bahia



## Coleção narrAtiVas

A demanda por conteúdo nacional para cinema e televisão experimentou uma trajetória ascendente em todo o país ao longo da última década. Impulsionado por um conjunto de modalidades de fomento promovidas por órgãos federais, estaduais e municipais, o desenvolvimento do setor tem repercutido também na ampliação de oportunidades para a qualificação de recursos humanos de forma mais consistente, reflexiva e atualizada com o cenário do audiovisual brasileiro contemporâneo.

A criação de sons e imagens em movimento congrega profissionais de diversas especialidades, que atuam nas áreas do cinema, da televisão, da animação, da narrativa transmídia, dentre outras. No que diz respeito aos recursos narrativos que estruturam os produtos audiovisuais seriados e não seriados de diferentes gêneros e formatos, é de extrema importância que os roteiristas sejam capazes de traduzir, nas histórias e nos conteúdos gerados, os interesses e as expectativas do público, assim como a tensão permanente entre os prazeres da repetição e da inovação, no caso das séries.

Ao mesmo tempo, torna-se cada vez mais verdadeiro que a ampliação da qualidade de atuação dos roteiristas precisa estar associada à capacidade desses profissionais de compreender os processos que envolvem a gestão empresarial, os modelos de negócios e os mecanismos de financiamento e de comercialização que viabilizam a circulação e o consumo desses produtos. O domínio das lógicas empresariais e mercadológicas favorece a elaboração de projetos audiovisuais que possam atender tanto aos anseios criativos de roteiristas e criadores quanto às expectativas comerciais de produtoras e distribuidoras.

Nesse contexto, o narrAtiVas – Programa de Formação Audiovisual da Bahia foi criado com o objetivo de aprimorar as habilidades de profissionais que atuam, ou desejam ingressar, no mercado da produção, da distribuição e da exibição audiovisual, particularmente no segmento dos produtos seriados para televisão e internet. O projeto conta com uma proposta pedagógica de qualificação continuada de profissionais e estudantes da área, com a oferta de onze cursos de formação conduzidos por uma equipe de professores com extensa formação acadêmica e atuação no mercado.

Os cursos deram origem à Coleção narrAtiVas, um conjunto de publicações, escritas pelos docentes e pesquisadores, as quais visam a ampliar as possibilidades de reflexão crítica e de aprimoramento de habilidades criativas e gerenciais dos alunos ligados às atividades

PROGRAMA DE FORMAÇÃO

# NARRATIVAS

AUDIOVISUAL DA BAHIA

ofertadas pelo programa de formação, bem como de profissionais e estudiosos diversos interessados na criação audiovisual.

Os e-books abordam os modos de configuração das obras audiovisuais (especialmente filmes, séries televisivas e narrativas transmídia), as técnicas, os recursos e as ferramentas disponíveis a contadores de histórias e criadores de mundos ficcionais e não ficcionais e a configuração dos mercados local e global de circulação e exibição de produtos audiovisuais diversos, em um contexto de multiplicação de alternativas de acesso e de monetização de obras audiovisuais, de pluralidade de agentes nos âmbitos da produção, da distribuição e da exibição de imagens e sons e de virtuosos exemplos de produções das mais diversas regiões, tanto do Brasil quanto do mundo.

Para isso, as obras ofertadas na Coleção narrAtiVas contemplam desde textos com perspectivas mais acessíveis e didáticas, com a proposição de exercícios de análise e de criação, que visam a auxiliar os leitores a desenvolver a criatividade e o senso de apreciação das obras audiovisuais, até abordagens mais críticas, que têm como finalidade tornar os leitores mais aptos a compreender as condições de produção, de distribuição e de exibição em que estão inseridos e a refletir, de modo aprofundado, sobre os elementos basilares e os meandros do processo criativo.

O crescimento no mercado nacional e internacional da demanda pelos produtos audiovisuais em uma ambiência digital, que contribui para a circulação das obras em mídias diversas, indica a necessidade de ampliar e de fortalecer a formação e a qualificação de roteiristas e produtores. Esperamos que as páginas a seguir contribuam para a especialização dos trabalhadores e das trabalhadoras do audiovisual brasileiro e, de forma mais ampla, para o fortalecimento do setor em nosso país.

Boa leitura!

**Maíra Bianchini**

Coordenadora pedagógica do Programa e editora da Coleção narrAtiVas

Introdução	6
1. Ideia e conflito central: caminhos para uma <i>logline</i>	10
2. Elementos contextuais de formato de série animada	18
3. Estrutura dramática básica: a sinopse curta	23
Reflexões finais	30
Sugestões de séries animadas	32



# Introdução

Como escrever séries animadas? Abra um software de edição de roteiro e escreva seus episódios. Desenvolva a história com um início instigante, um meio cheio de emoções e um glorioso fim! Fácil, não? Na verdade, nem um pouco... E imagino que você veio até este e-book em busca de dicas, incentivos e alguns bons macetes que ajudem no longo e sofrido período que vai desde abrir o software de edição de roteiro até a digitação do ponto final, correto? Bem, se essa for sua intenção, saiba que este não é um livro sobre *essa fase*<sup>1</sup>, mas sobre a jornada do roteirista que vem antes da escrita do roteiro em si.

Estou falando da etapa de desenvolvimento inicial, por vezes chamada de pré-desenvolvimento, que lida com a definição e o refinamento da ideia original ou adaptada e engloba também as escolhas de formato, gênero e público-alvo de sua série. Por ser um pré-desenvolvimento, pode parecer que essa parte do trabalho é menos importante ou mais rápida de finalizar, mas não se engane: o pré-desenvolvimento pode tomar tanto tempo quanto a roteirização dos episódios. Especialmente se você contar com um consultor de roteiro ou se tiver a oportunidade de apresentar seu projeto em uma rodada de negócios, pois os feedbacks profissionais costumam trazer sugestões e dúvidas que demandam novas escritas e reescritas. Não desista diante do árduo trabalho de escrita no pré-desenvolvimento, afinal se você quer produzir séries animadas é porque tem um sonho e uma intenção artística muito pulsantes, e seu juízo não vai ficar tranquilo até que sua obra se torne realidade. Permita-se, então, rir de si mesmo, aceitar críticas e ir em frente.

Quando reflito acerca do fluxo de trabalho de um roteirista de séries, considero que a etapa de desenvolvimento inicial já é um processo de escrita. Isso porque suas ideias só tomam forma quando se concretizam por meio de palavras, frases, imagens e números documentados em uma bíblia de série.

E o que é uma bíblia de série? De acordo com o veterano roteirista João Nunes (2014), a bíblia de série é um documento, ou conjunto de documentos, que

apresenta os elementos narrativos e dramáticos da obra, tais como as personagens e as sinopses, bem como informações contextuais, a exemplo da quantidade e da duração dos episódios<sup>2</sup>. A bíblia de série, portanto, é uma espécie de guia para o universo ficcional da obra que orienta desde os roteiristas que vão trabalhar no projeto até os diretores, atores, atrizes e outros membros da equipe técnica e criativa. A bíblia de série é, também, o documento utilizado para a apresentação do projeto a potenciais compradores, investidores e produtores, normalmente chamados de *players* no mercado audiovisual. Ou seja, a bíblia é o melhor ponto de partida para a criação de uma série animada.

Aqui, é importante apontar que há dois tipos principais de bíblia desenvolvidos por roteiristas, os quais são diferenciados a partir dos usos a que se destinam. A bíblia de roteirista, ou de produção, é o documento a ser empregado pelos profissionais no desenvolvimento, produção e pós-produção, geralmente quando o projeto já está financiado. Esse documento não tem um tamanho definido e é atualizado com o passar das temporadas para incorporar elementos novos do universo ficcional da obra. A bíblia de roteirista, ou de produção, é o guia que orienta os profissionais envolvidos na série sobre os detalhes do universo ficcional, elementos estilísticos etc.

Já a bíblia de venda, ou *pitch document* (documento para o *pitch*, em tradução livre), é o material mais compacto que apoia a venda do projeto para algum

1. Em outras palavras, este não é um manual de roteiro, no sentido de que você não vai aprender a criar uma escaleta e a formatar um roteiro no padrão da indústria. Se esse é o seu desejo, consulte as indicações de leitura na seção final deste e-book.  
2. Consulte bíblias de série no site Tertúlia Narrativa. Disponível em: <https://www.tertulianarrativa.com/biblias>.

*player*. Após a venda, o *pitch document* pode ou ser usado para dar base aos textos de divulgação do projeto e ampliado em uma bíblia de roteirista ou de produção, ou ser engavetado e nunca mais ver a luz do dia – torço para que isso não aconteça com você!

Neste livro, abordo o desenvolvimento de alguns dos itens que compõem uma bíblia de venda de série animada, de maneira que você possa ser capaz de delinear o núcleo dramático principal e os dados contextuais do formato de sua obra. De posse desse

documento, você será capaz de apresentar seu projeto de série animada em editais e chamadas públicas, bem como para os *players* do mercado em rodadas de negócios e sessões de *pitching*. É a partir do *pitch document* que você pode angariar investimentos para o desenvolvimento e a vindoura produção de sua série, portanto esse é o primeiro e mais vital documento a se ter em mente nos estágios iniciais de sua obra.

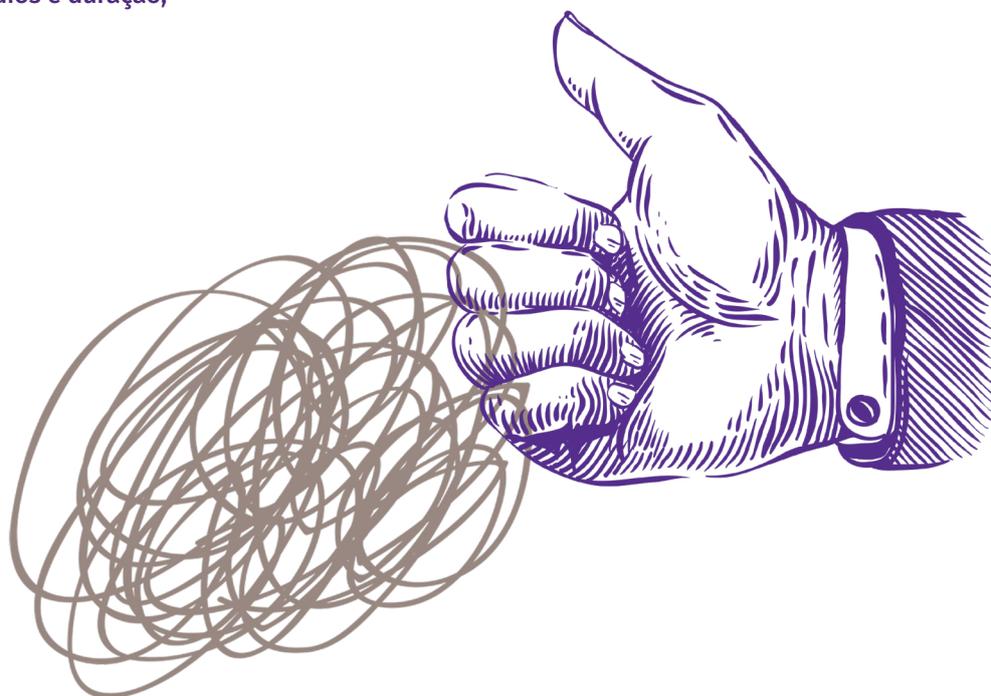
E aí, prontos para embarcar na aventura de escrever séries animadas?

## Conteúdo do e-book

As formas que um *pitch document* pode assumir e os tópicos que ele pode abordar são variados. Este e-book não tem a intenção de esgotar a discussão sobre possíveis formatos de bíblias de venda, mas sim de apontar uma estrutura inicial de apresentação de um projeto de série e ressaltar algumas expectativas acerca do *pitch document* para obras animadas.

Ao considerarmos os modelos de *pitch documents* de eventos de negócios audiovisuais brasileiros, tais como Festival de Roteiro de Porto Alegre (FRAPA)<sup>3</sup>, ROTA – Festival de Roteiro Audiovisual<sup>4</sup>, Serie\_lab<sup>5</sup>, Rio2C<sup>6</sup> e NordesteLAB<sup>7</sup>, é possível indicar que os tópicos mais frequentes são:

1. Título da série animada;
2. Gênero;
3. Número de episódios e duração;
4. Público-alvo;
5. *Logline*;
6. Sinopse curta.



3. Festival de Roteiro Audiovisual de Porto Alegre (FRAPA). Disponível em: <https://www.frapa.art.br/>.

4. Festival de Roteiro Audiovisual. Disponível em: <https://www.rotafestival.com/>.

5. Serie\_lab Festival. Disponível em: <https://www.seriellabfestival.com.br/>.

6. Rio2C. Disponível em: <https://www.rio2c.com/>.

7. NordesteLAB. Disponível em: <https://nordestelab.com.br>.

Alguns modelos permitem incluir textos sobre personagens, sinopses de episódios, argumento geral e anexos, como um roteiro de episódio piloto ou até mesmo uma bíblia completa. Decidi, neste e-book, trabalhar com os seis itens mencionados na página anterior por duas razões. Primeiro, por conta de serem os itens mais recorrentes, podemos considerar que são os elementos que conformam o *formato mínimo* de um *pitch document*. Segundo, devido ao tamanho do

nosso e-book, não há espaço para desenvolver a bíblia de roteirista por completo e com a profundidade que o conteúdo exige<sup>8</sup>.

Diante dessa definição, o livro está dividido em três capítulos. No primeiro, começamos do início, com a ideia básica da série. Quero ajudá-lo a colocar a premissa dramática basilar no papel para que você possa responder a questões como:

- Qual é a história principal da minha série?
- Quais temas e gêneros são explorados na série e como?
- Qual é o conflito central que impulsiona minha série?
- Quais são os tipos de ideias, temas e conflitos que funcionam bem na animação?

O texto que apresenta a premissa básica da série animada é a *logline*, e recomendo que a redação dela seja o ponto de partida na criação de uma nova proposta de série.

Adiante, no capítulo 2, tratamos dos elementos contextuais de formato de uma série animada, a saber: título, gênero, número de episódios e duração

e público-alvo. Cada um desses tópicos é explicado e exemplificado, e indico dicas e cuidados de como escrevê-los a partir da *logline*, levando em consideração as particularidades da produção e do mercado de séries animadas. Algumas das perguntas que busco responder no capítulo são:

- Como criar um título poderoso e com grande poder de comunicação?
- Séries animadas para crianças e adultos de todas as idades: como pensar o meu público-alvo?
- Quantos episódios e qual duração minha temporada deve ter?

Por fim, no terceiro capítulo, abordo a estrutura narrativa e o arco dramático, com o intuito de demonstrar como a série vai funcionar, buscando responder às questões:

- O conflito dramático da minha série tem potencial para gerar uma multiplicidade de histórias?
- Qual é o motor narrativo que faz as histórias se desenvolverem?
- Quem é o protagonista da série e quais obstáculos e antagonistas ele enfrenta?
- Qual é a urgência atrelada ao conflito dramático vivido pelo protagonista?
- Como traduzir o tom da série no texto da sinopse curta?

Nessa parte, trato da ferramenta da sinopse curta, com exemplos para ilustrar como escrever um texto interessante e claro que apresente o protagonismo, universo ficcional, arco dramático e motor narrativo.

Soa como muita coisa? Certamente é, e desde já assumo que este e-book vai tratar de cada um desses elementos em um panorama geral de práticas e

conceitos, sem aprofundar os diversos meandros que cada tópico pode abarcar. Nesse sentido, aponto leituras e dicas de sites e artigos ao longo do texto e ao final do e-book. Também convido para que você consulte meu site<sup>9</sup>, onde é possível acessar a área do projeto Pequena Oficina de Dramaturgia e baixar aulas,

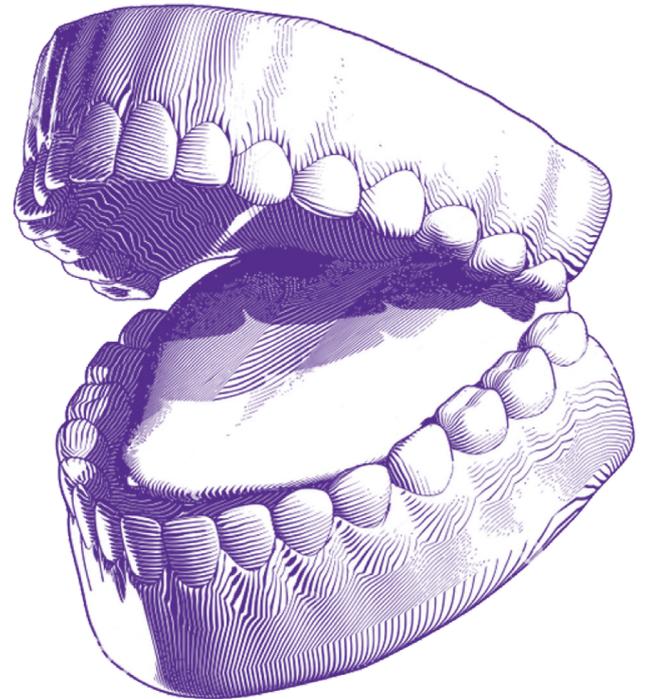
8. Para ler mais sobre o assunto, consulte o Volume 13 da Coleção narrAtiVas, *Caminhos da criação: Elaborações para bíblias de séries de TV*, de Gildon Oliveira Silva.

9. Marcelo Lima | Roteirista e Escritor. Disponível em: [www.marceloroteiros.com](http://www.marceloroteiros.com).

slides, roteiros e outros documentos que aprofundam questões levantadas neste e-book<sup>10</sup>.

Antes de prosseguir ao primeiro capítulo, um alerta: debruço-me somente sobre o componente textual do *pitch document*, sem explorar o design visual do documento. De acordo com o veterano roteirista Jeffrey Scott, autor do manual *How to write for animation*, “o roteirista de animação é mais livre para criar mundos e personagens a partir das profundezas de sua imaginação. Essa é a razão pela qual todas as *sitcoms* são parecidas, enquanto os *cartoons* são bem diferentes” (2003, p. 14, tradução nossa). Essa variação estilística na arte gráfica dos desenhos animados gera uma expectativa de que a bíblia de venda apresente o universo visual da obra. No site *Cartoon Pitch Pro*<sup>11</sup>, por exemplo, é possível acessar bíblias de venda das séries animadas *Hora de Aventura* (no original, *Adventure Time*; 2010-2018) e *Bravest Warriors* (2012-2018), ambas criadas pelo animador Pendleton Ward. Essas bíblias apresentam os conceitos das séries e as personagens por meio de histórias em quadrinhos, que permitem visualizar a narrativa e o tom das histórias que serão contadas. Com isso, não quero afirmar que toda bíblia de série animada precisa ser um deleite visual, mas que este elemento conta muito na apresentação e é um diferencial para impressionar os leitores. Portanto, sempre que possível, tente criar sua série desenhando a arte conceitual das personagens ou em parceria com um ilustrador.

E isso é tudo, pessoal! Avancemos à primeira parte!



10. Marcelo Lima | Roteirista e Escritor. Pequena Oficina de Dramaturgia. Disponível em: <https://www.marceloroteiros.com/pequenaoficina>.

11. *Cartoon Pitch Pro*. Disponível em: <https://cartoonpitchpro.com/>.

# 1. Ideia e conflito central: caminhos para uma *logline*

Em geral, os *templates* de projetos se iniciam pelos elementos contextuais de formato da obra, tais como número de episódios e título, mas na discussão que segue preferi iniciar pela escrita do conflito dramático central. Essa escolha se justifica porque, sem uma ideia narrativa, é mais complicado escolher quais elementos de formato são mais adequados para a obra.

Podemos até trabalhar de modo reverso, ao tentar, por exemplo, pensar uma série animada de terror para a grade de meia hora, mas, até que haja uma ideia narrativa escrita e consolidada, não há como termos

certeza de que o formato vai se manter conforme formulado inicialmente. Assim, recomendo aos roteiristas primeiro escrever o conflito central da obra antes de definir os demais elementos.

## Ideia e *logline*

O que é uma ideia? Doc Comparato dedica um capítulo do seu recomendadíssimo livro *Da criação ao roteiro* (2009) para responder a essa pergunta. Comparato conclui que “a ideia é um processo mental, fruto da imaginação. Do encadeamento das ideias surge a criatividade. Ideia e criatividade estão na base da confecção da obra artística” (2009, p. 40). Assim, Comparato enfatiza que a ideia é um processo, uma atividade mental, e não uma inspiração aleatória e súbita. Ele destaca, ainda, que as ideias não surgem do nada, mas são decorrentes de um procedimento de escrita criativa que une referências artísticas e pessoais do roteirista<sup>12</sup> às técnicas de roteiro orientadas para o desenvolvimento de obras audiovisuais.

Dessa forma, se um roteirista quer fazer uma fábula romântica e falar sobre a importância do amor, digamos, em tempos de guerra, ele precisa desenvolver uma ideia narrativa que abarque essa premissa temática. É muito comum que roteiristas iniciantes ou produtores não escritores criem ter uma história quando, na verdade, possuem apenas um tema vago, tal como “uma história sobre a vingança no interior do Nordeste”, ou “dois irmãos em busca de sucesso”. A premissa temática, porém, não é uma ideia narrativa até que se construa um núcleo dramático com personagens e um conflito central.

Assim, se quiséssemos apresentar uma ideia narrativa com o tema “amor em tempos de guerra”, poderíamos formular algo como o texto a seguir:

**“Um soldado ferido e a enfermeira que cuida dele se apaixonam, mas ela é casada com o General que coordena o acampamento. Eles planejam fugir juntos, mas o General tem informantes por todos os lados”.**

12. Também é importante assinalar que, em casos de projetos sob encomenda, o profissional roteirista recebe um *briefing* do contratante que orienta o processo de desenvolvimento da ideia e do projeto. Em alguns casos, a ideia pode já estar escrita e é apresentada ao profissional roteirista para que ele possa desenvolvê-la em um projeto. Pode ocorrer também de a obra ser adaptada, então a ideia não é original, mas ainda assim precisa passar por um processo criativo de desenvolvimento.

Note que nessa apresentação da ideia e do tema há um núcleo dramático que faz uma narrativa concreta ser contada. Temos dois protagonistas, o soldado ferido e a enfermeira, um incidente incitante<sup>13</sup>, que é a paixão, e um conflito central, que é o enfrentamento do General, antagonista da narrativa, para que o amor possa se concretizar.

O núcleo dramático está desenhado, pois podemos entender que há forças dramáticas opostas separadas por um conflito central. O atrito entre diferentes forças dramáticas gerado pelo conflito central precisa ser bem delineado na ideia. E a forma de apresentar essa ideia é convencionalizada no mercado audiovisual na *logline*, um texto curto de uma a três linhas que apresenta o conflito dramático da obra. O exemplo do soldado ferido e da enfermeira funciona perfeitamente como uma *logline*.

Em artigo publicado no site Tertúlia Narrativa, a roteirista Jaqueline Souza relata a origem do termo *logline*, que originalmente designava “longas cordas em um carretel com nós que os marinheiros desenrolavam

por trás de seus navios para medir a sua velocidade [...]. As *loglines* marítimas eram uma necessidade para ajudar a navegar com precisão” (2016, online). Quando

pensamos na obra audiovisual, a *logline* serve a duas funções centrais. A primeira delas, e que mais importa em nosso e-book, funciona em analogia à *logline* marítima e diz respeito a ajudar o roteirista a organizar seu processo criativo em torno de uma premissa dramática. Já a segunda função está relacionada à comunicação do projeto.

Conforme aponte na introdução, o processo de pré-desenvolvimento é tão longo quanto o de desenvolvimento do roteiro. Em atividades de longo prazo, é essencial haver planejamento e

partir de escolhas e definições mais gerais para podermos avançar, paulatinamente, no detalhamento da obra. A *logline* é uma das primeiras escolhas criativas concretas, pois define o conflito central da obra que vai nortear todo o desenvolvimento e as etapas subsequentes. Tomemos um exemplo de imenso sucesso:



***A premissa temática não é uma ideia narrativa até que se construa um núcleo dramático com personagens e um conflito central.”***

**“Um cachorro medroso e preguiçoso só quer descansar, mas é adotado por um casal que mora em uma fazenda cheia de mistérios e monstros”.**

Essa é a *logline* de *Coragem, o Cão Covarde* (*Courage the Cowardly Dog*; 1999-2002)<sup>14</sup>, uma série animada de natureza episódica focada no enfrentamento de um monstro ou mistério por episódio. Observe que o conflito central é uma boa mostra de riqueza criativa por contrastar um obstáculo externo, o enfrentamento da força antagônica (monstros e mistérios), com o desejo interno do protagonista, que só quer descansar, o que conflita, ainda, com a sua natureza, afinal ele é medroso. Desenha-se, assim, um núcleo dramático

cujo atrito entre as forças narrativas visa ao humor. Em duas linhas, essa *logline* carrega a *essência* do tom e da narrativa da série, assim podendo servir como uma espécie de bússola dramática da obra.

O exemplo demonstra a importância de uma *logline* como ferramenta de sedimentação das forças dramáticas centrais, do tom da obra e do incidente incitante. Assim, quando estiver formulando um tema ou uma premissa dramática, é muito importante que suas ideias sejam experimentadas em forma de *logline*.

13. De acordo com o escritor e professor de escrita criativa Robert McKee (2017), podemos chamar de incidente incitante o primeiro grande evento da história, que serve como catalisador para que novos eventos se desenvolvam. É o caso da paixão, no exemplo citado, da morte dos pais, nas histórias protagonizadas por Batman, e da picada da aranha, nas narrativas do Homem-Aranha.

14. Todas as *loglines* aqui apresentadas foram traduzidas e adaptadas da descrição das séries no site *Internet Movie Database* (IMDB). Disponível em: <https://www.imdb.com/>.

## E qual é a melhor forma de escrever uma *logline*?

Antes de responder a essa pergunta, vou abordar a segunda grande função da *logline*, que é servir como parte da estratégia comunicacional de um projeto. Imagine o seguinte cenário: você é contratado pela Cartoon Network Brasil (uau!) para ler e analisar os projetos recebidos pela empresa e selecionar os melhores para produção. Você está animado para a empreitada, mas na primeira semana vem a realidade: sobre sua mesa, existe uma pilha de centenas de projetos, e você tem apenas 30 dias para produzir um relatório e recomendar quais séries se destacam. Você leria, com detalhes, todos os projetos? Não, porque não haveria tempo hábil. A maioria dos leitores de projetos de empresas ou de pareceristas de editais públicos lê a *logline* para fazer uma pré-seleção de quais ideias são mais promissoras e merecem ser lidas com maior tempo de atenção. Dessa forma, uma boa *logline* tem potencial para seduzir quem lê a querer saber mais sobre o projeto.



*Quando estiver formulando um tema ou uma premissa dramática, é muito importante que suas ideias sejam experimentadas em forma de logline.*

Além do exemplo já citado, a *logline* também ajuda a estruturar sua história de um modo que possa ser contada em poucos minutos em uma sessão de *pitching*, rodada de negócios ou até mesmo para convencer rapidamente aquele diretor que você tanto admira e que, por sorte, entrou no mesmo elevador que você em um evento de audiovisual.

Em suma, para o mercado, a *logline* é como uma bomba dramática de pavio curto cuja promessa de explosão narrativa pode ser rapidamente assimilada por quem lê ou escuta e que desperta a vontade de saber mais sobre a obra. Já para o roteirista e suas futuras equipes de desenvolvimento e de produção, a *logline* funciona como uma âncora

dramática que serve para situar todos os profissionais envolvidos em torno do conflito central da série.

## Escrevendo a *logline*

Um primeiro cuidado ao escrever a *logline* para uma série é construir um conflito central capaz de durar por dezenas ou centenas de capítulos ou episódios. Diferente de um longa-metragem, cuja narrativa gira em torno de um evento resolvível em 90 a 120 minutos,

na série, o conflito tem que ser maleável o suficiente para que gere horas e horas de conteúdo sem que haja uma resolução total do drama. E como isso se manifesta na *logline*? Vamos a exemplos:

“Quando uma terrível maldição atinge uma ilha da Antiga Polinésia, uma criança é escolhida pelo Oceano para resolver a situação” – *Moana* (2016).

“Um otimista viajante intergaláctico ajuda habitantes de diferentes planetas a se libertar da tirania de um poderoso vilão” – *Galáxia Wander* (*Wander Over Yonder*; 2013-2016).

Após a leitura, qual das duas *loglines* parece mais adequada para uma série? E por quê? A resposta é óbvia, afinal *Moana* é um longa-metragem, e *Galáxia Wander* é uma série. Contudo, mesmo que você não conheça essas obras, poderia entender que a

*logline 2* é mais adequada para uma série porque seu conflito envolve uma jornada que passa por diferentes planetas e não se orienta pela derrota imediata do vilão, mas pela replicação da solução, ou seja, em libertar diversos locais das garras desse antagonista.

Percebemos, portanto, que se trata de um conflito que pode ser multiplicado e reproduzido em dezenas de segmentos, cada um apresentando um novo planeta e uma variação sobre o conflito-base. Por outro lado, em *Moana*, a protagonista precisa resolver a maldição que recai sobre sua ilha, e então a história será finalizada. É um conflito *unitário*, que dificilmente se transformaria em uma série.

Em termos estruturais, podemos falar que o longa-metragem demanda um conflito unitário, com começo, meio e fim, enquanto na série é preciso que se construa um conflito central capaz de funcionar como um *motor narrativo* para geração de novas histórias. “Não o argumento, mas a máquina de fabricar argumentos”

## Uma nota sobre serialização narrativa

Algo necessário nesse momento da criação é pensarmos sobre qual é a natureza seriada do desenho animado que estamos criando. De modo geral, pesquisadores e *players* do mercado compreendem dois polos opostos da serialização narrativa. Em um polo, estão as narrativas seriadas episódicas ou autocontidas, que são aquelas cujas histórias se encerram no espaço de um episódio e onde não há encadeamento de situações dramáticas com outros segmentos. Exemplos desse tipo são séries como *Peixonauta* (2007-2018) e *Sítio do Picapau Amarelo* (2012-2016). No outro polo, estão as narrativas seriadas de teor continuado ou capitular, em que as histórias se desenvolvem por mais de um episódio, sempre dependendo dos fatos passados para se fazer compreender. É o caso de obras como *Star Wars: Guerra Clônicas* (*Star Wars: Clone Wars*; 2003-2005). Entre esses dois polos, há possibilidades infinitas de hibridização de elementos continuados

(2011, p. 83), conforme diria o teórico Jean-Pierre Esquenazi acerca da necessidade de as séries carregarem fórmulas narrativas que multipliquem as tramas e suas peripécias.

A *logline* de *Coragem, o Cão Covarde* é muito boa em apresentar um motor narrativo eficiente. Temos um protagonista medroso, nada adequado para aventuras de terror, vivendo em uma fazenda erma onde monstros, alienígenas e assombrações vagam livremente. Essa combinação tem um potencial quase infinito para geração de histórias e humor por conta dos contrastes inconciliáveis entre o desejo do protagonista, o descanso e a preguiça, e a sua necessidade dramática, que é enfrentar os monstros.

e episódicos que podem ser escolhidos para a construção da serialidade de sua obra<sup>15</sup>. Essa categoria híbrida abarca a maioria das séries animadas, como *X-Men* (*X-Men: The Animated Series*; 1992-1997) e *Steven Universo* (*Steven Universe*; 2013-2019). Em termos de mercado, essas três categorias são chamadas de *serializada* (narrativas continuadas), *episódica* (episódios autocontidos) e *híbrida* (narrativas que misturam elementos episódicos e continuados). Assim, pense sobre qual dessas naturezas se encaixa melhor em sua obra, pois esta escolha terá consequências na construção do motor narrativo do seu projeto.

Explicada a importância de desenhar um núcleo dramático com potencial para se converter em um motor narrativo, vamos aos modos como a *logline* pode ser escrita.

## Estrutura e fórmulas de *logline*

O texto da *logline* deve, idealmente, apresentar:

- **Protagonista ou grupo de protagonistas;**
- **O seu objetivo e/ou sua necessidade (do/da protagonista ou do grupo de protagonistas);**
- **Antagonista ou força antagonista da história.**

15. Para saber mais sobre o assunto, leia o Volume 3 da Coleção narrAtiVas, *Regimes de serialidade*, de João Senna Teixeira.

A forma da *logline*, por sua vez, tem como características:

- **Tamanho de uma a três linhas – quanto mais conciso, melhor;**
- **Uso de poucas orações – idealmente uma ou duas;**
- **Ausência, de modo geral, de nomes próprios para as personagens, salvo quando se trata de narrativas sobre personalidades ou figuras históricas.**

Há algumas fórmulas textuais criadas por roteiristas para abarcar a estruturação da *logline* a partir ou do incidente incitante, ou da caracterização do mundo ficcional<sup>16</sup>, ou ainda da ação da personagem. A seguir, seguem as fórmulas e os exemplos de *loglines* feitos a partir delas. Teste qual se ajusta ao seu projeto e faça

diferentes versões até encontrar o texto que melhor apresenta o conflito central e o tom da sua série. Também é possível combinar mais de uma fórmula até encontrar os termos adequados para a *logline* do seu projeto. Experimentar é a chave!

### Fórmula de *logline* estruturada a partir do incidente incitante

“Quando [INCIDENTE INICIAL], uma [DESCRIÇÃO DA PROTAGONISTA] vai ter que [OBJETIVO DA PROTAGONISTA]”

Fórmula criada pelo roteirista Bill Labonia<sup>17</sup>.

#### Exemplos:

A *logline* de *Moana* já apresentada anteriormente;

“Quando um grupo de homens das cavernas rapta sua amada, um valente caçador precisa abandonar a sua tribo nômade para resgatá-la” – HQ *Piteco: Ingá* (2013).

### Fórmula de *logline* estruturada a partir do mundo ficcional

“Em um mundo atingido por [INCIDENTE INICIAL], uma [DESCRIÇÃO DA PROTAGONISTA] vai ter que [OBJETIVO DA PROTAGONISTA]” – fórmula desenvolvida por mim.

#### Exemplos:

“Em um mundo devastado por uma guerra entre magos elementais, um jovem garoto desperta para empreender uma perigosa jornada mística e cumprir seu destino como o escolhido que vai trazer paz ao mundo” – *Avatar: A Lenda de Aang* (*Avatar: The Last Airbender*; 2005-2008);

“Em um mundo povoado por comida antropomórfica, uma maçã e uma cebola recém-chegadas à cidade grande tentam se encaixar em seu novo ambiente” – *Maçã e Cebola* (*Apple & Onion*; 2018-2020).

<sup>16</sup>. Para saber mais sobre o assunto, consulte o Volume 2 da Coleção narrAtiVas, com o título *Construção de mundos ficcionais em séries para TV e outras telas*, de João Araújo.

<sup>17</sup>. *Roteirista Empreendedor*. Disponível em: <https://www.roteiristaempreendedor.com/>.

## Fórmula de *logline* estruturada a partir das protagonistas – Versão 1

“Uma [DESCRIÇÃO DA PROTAGONISTA] vai ter que/faz [OBSTÁCULO OU OBJETIVO DA PROTAGONISTA] QUANDO/ONDE/PORQUE (OBJETIVO)” – fórmula desenvolvida por mim.

### Exemplos:

A *logline* de *Galáxia Wander* se encaixa aqui;

“Uma antiga estrela de Hollywood precisa vencer o alcoolismo, a depressão e a arrogância para voltar ao estrelato” – *BoJack Horseman* (2014-2020);

“Uma garota inteligente e cínica passa pela vida adolescente como uma orgulhosa intrusa em um mundo de adolescentes idiotas e adultos condescendentes” – *Daria* (1997-2002);

“Um menino de 12 anos e seu melhor amigo, um cão falante com poderes mágicos, partem em uma série de aventuras surreais em um futuro remoto povoado por doces falantes e rochas sencientes” – *Hora de Aventura*.

## Fórmula de *logline* estruturada a partir das protagonistas – Versão 2

“Uma [DESCRIÇÃO DA PROTAGONISTA] vai ter que/faz [OBJETIVO DA PROTAGONISTA], MAS enfrenta esse [OBSTÁCULO/FORÇA ANTAGÔNICA]” – fórmula desenvolvida por mim.

### Exemplos:

*Coragem, o Cão Covarde* se enquadra nessa fórmula;

“Um alienígena enviado para conquistar a Terra se disfarça de criança humana, mas um garoto descobre o seu disfarce” – *Invasor Zim (Invader Zim)*; 2001-2002).

Todas as fórmulas descritas aqui seguem um mesmo desenho formal, que privilegia o uso de verbos de ação. Isso porque o texto narrativo é feito majoritariamente de ações, e não de descrições e justificativas. Leve essa informação em consideração e prefira sempre narrar do que descrever, usando o tempo verbal presente e no indicativo.

Em linhas gerais, também recomendo pensar e repensar cada palavra empregada em sua *logline* e cortar aquelas que parecem em excesso. Você lembra da comparação da *logline* com uma bomba de pavio curto? Pois bem, quanto mais curto, maior a apreensão pela explosão. E para isso é essencial focar no mais importante: o conflito dramático e o motor narrativo. Limpe os exageros e apresente o texto que

melhor venda a sua ideia. E não esqueça de adequar o vocabulário usado na *logline* com o tom pretendido pela série: em obras de comédia, use palavras espalhafatosas e engraçadas; já em obras dramáticas, deixe que os termos escolhidos carreguem o peso do conflito central.

Caso você fique na dúvida sobre qual fórmula empregar, sugiro tentar fazer a partir da personagem. Isso porque concordo com Scott quando ele afirma que “as personagens são o coração e a alma de qualquer série [...] Se as suas personagens – objetivos, profissões, motivações etc. – estão apropriadamente configuradas, então elas vão corporificar sobre o que é a série” (2003, p. 145, tradução nossa). Pense em personagens icônicos, como Batman ou Homem-

Aranha. É muito fácil saber quais são suas motivações para enfrentar o crime e praticar o heroísmo, e todo núcleo dramático emerge integrado ao ponto de vista desses personagens: essa é a razão pela qual os vilões do Batman são psicologicamente arrasados como ele e os antagonistas do Homem-Aranha são exagerados, perfeitos para servirem de alvo para as piadas do herói. Pois bem, uma vez que acessamos o universo ficcional

das séries por intermédio dos protagonistas, então as *loglines* que partem das personagens têm uma chance maior de fisgar o leitor. Assim, sempre considere criar uma *logline* a partir do objetivo dramático da personagem, afinal se rimos ou se choramos em uma série, é porque rimos de ou choramos com as personagens. De qualquer forma, tudo depende do seu estilo de escrita e de o que sua obra demanda.

## Como saber se minha *logline* é boa?

Quem escreve uma *logline* tem dois desejos: encontrar uma boa ideia narrativa e apresentá-la da melhor maneira.

Sobre o primeiro desejo, é muito difícil saber se sua ideia narrativa é boa até mostrá-la para outras pessoas. É muito comum que roteiristas iniciantes criem ideias clichês ou pouco inspiradas, e isso é normal. Somente com a experiência e o acúmulo de repertório de narrativas (e não apenas audiovisuais, mas de livros, espetáculos teatrais e HQs, por exemplo) é que o criador é capaz de inventar obras originais a partir de estruturas narrativas que ele domina – e que só foram apreendidas via tentativa e erro. Por isso, é muito importante escrever sua *logline* e mostrar a pessoas que possam lhe dar feedbacks confiáveis.

Gostaria de frisar a importância do acúmulo de repertório específico, ou seja, da fruição de desenhos animados. Os *cartoons* conformam uma área própria do entretenimento, cujos elementos narrativos e estéticos funcionam em semelhança ao *live-action*, mas com algumas particularidades. Como afirma Scott, “Há muitos fatores na escrita de animação que são bem diferentes da de *live-action*. E aplicar erroneamente técnicas de *live-action* na animação pode produzir resultados desastrosos” (2003, p. 13, tradução nossa). Por isso, destaco dois elementos a serem levados em consideração pelo roteirista de séries animadas. O primeiro é o fato de as animações comerciais terem

surgido a partir dos trabalhos do cartunista Émile Cohl, um artista vinculado ao *nonsense* e ao abstracionismo. Os desenhos animados precursores versavam com a metalinguagem, o humor absurdo, a brincadeira com as formas do traço e a antropomorfização de animais e objetos inanimados. Foi o caso das primeiras grandes personagens dos *cartoons*, tais como Gato Félix, Pequeno Nemo e Krazy Kat. Esse abraço a um imaginário radical, e muitas vezes distante da realidade da imagem em *live-action*, é uma característica marcante das séries animadas, ainda hoje povoadas por personagens imortais, animais falantes e transmorfos, dentre outras “pirações”.

A segunda questão é a visualidade. Na introdução deste e-book, falamos sobre como os *cartoons* são identificados pela variação estilística, e isso deve ser tomado em conta pelo roteirista. Uma grande pergunta a se responder é: por que essa história precisa ser animada? Por que ela não funciona em *live-action*? Muitas pessoas apostam em fazer animação,

no Brasil, por crer que é mais barato investir em um *cartoon* do que em uma produção gigantesca de *live-action*, mas isso não é verdade. Fazer uma animação seriada de qualidade é tão caro quanto produzir em *live-action*, então essa não é uma boa aposta. Ao criar sua série animada, tenha certeza de estar criando um universo ficcional visualmente forte e radicalmente prenhe de um imaginário que só poderia ser executado enquanto um *cartoon*.



*Sempre considere criar uma logline a partir do objetivo dramático da personagem, afinal se rimos ou se choramos em uma série, é porque rimos de ou choramos com as personagens.”*

Quanto à forma, já discutimos aqui ferramentas para aprimorar o texto da *logline* e vimos também ótimos exemplos para a sua formulação. Contudo, aprendemos muito não apenas com bons exemplos, mas também com casos que não foram tão bem-

sucedidos. Por isso, deixo uma lista de *loglines* ruins<sup>18</sup> de filmes populares, alguns de grande sucesso entre a crítica, mas cujas *loglines* eram vagas demais para serem compreendidas. Evite escrever do mesmo modo:

“Dois casais infelizes se cruzam” – *O Despertar do Desejo* (1997);

“Moleque das HQs prega peças no Sr. Wilson” – *Dennis, o Pimentinha* (1993);

“Uma mãe suburbana traz para casa um jovem estranho que tem tesouras em vez de mãos” – *Edward Mãos de Tesoura* (1990);

“Um universitário, em casa para o verão, tem um caso com a esposa do parceiro de negócios de seu pai, depois se apaixona pela filha dela” – *A Primeira Noite de Um Homem* (1967).



18. A lista é reproduzida da iniciativa Algonkian Writer Conferences, que organiza eventos para escritores e roteiristas nos Estados Unidos. Disponível em: <http://algonkianconferences.com/loglines.pdf>.

## 2. Elementos contextuais de formato de série animada

De acordo com a especialista em produção de conteúdo infantil Yanina Mc Kerlie, o formato é um “conjunto de características técnicas e de apresentação de uma publicação periódica ou de um programa de televisão ou rádio” (2016, p. 4). Nesse conjunto, ela inclui elementos vários, desde os contextuais, como título, gênero e público-alvo, até os internos à obra, como a técnica de animação e os padrões de estruturação narrativa dos episódios. Neste capítulo, abordamos os elementos contextuais à obra, citando exemplos e dicas.

### Título

Escolher um título para uma série animada é sempre difícil. Um bom título pode ser chamariz para que uma pessoa possa se interessar por sua obra. Quando uma criança se depara com um programa chamado *Hora de Aventura*, ela incorpora e ritualiza a ideia de que os episódios são um chamado à adrenalina e à fantasia. Já uma série como *Big Mouth* (2017-) traz no seu título uma expressão que significa “boca grande” ou “falar algo que deveria ser mantido em segredo”, que traduz tanto o momento de florescimento de hormônios e mudanças corporais quanto a intensa interação social da adolescência retratada na obra. Outras séries animadas se fincam em seus protagonistas e trazem seus nomes no título, tais

como *Steven Universo*, *Irmão do Jorel* (2014-) e *She-Ra e as Princesas do Poder* (*She-Ra and the Princesses of Power*; 2018-2020). Nesse caso, o título não se preocupa em apresentar o conceito da série, mas o protagonista carismático que desperta a vontade da audiência a retornar para assistir à série.

Diante disso, qual título devo escolher para minha série? Bem, só você pode ser capaz de definir se quer um título mais conceitual, que traduza o tom ou o conflito central da série, ou se prefere nomear a obra em referência ao seu protagonista ou grupo de protagonistas. De qualquer forma, algumas recomendações são:

- Não utilize termos ou nomes difíceis de pronunciar;
- Atente para o tamanho, pois muitas vezes um título longo tende a ser ou menos memorável, ou, o que acontece muito frequentemente, encurtado pelos fãs ou pelo *player* financiador. Veja o caso de *Flapjack*, cujo título no Brasil é *As Trapalhadas de Flapjack* e, no original, *The Marvelous Misadventures of Flapjack* (2008-2010), porém raramente é referenciado assim;
- Certifique-se que o título seja compreensível e correlacionável com o conteúdo e a narrativa da sua série;
- Não esqueça de pesquisar se o título escolhido já não foi atribuído a alguma outra obra.

O título é a palavra ou grupo de palavras que mais vai ser repetido quando mencionarem a sua série, portanto é seu elemento de comunicação mais

importante. Medite sobre sua *logline*, pois nela está a dimensão dramática que precisa ser refletida no título de sua obra.

### Gênero

Há muitas definições sobre o que é um gênero narrativo, e não pretendo aprofundar a discussão

teórica sobre o assunto. Por isso, parto de uma conceituação de simples entendimento. Segundo Mc

Kerlie, o gênero narrativo se refere, nas artes, “a cada uma das diferentes categorias ou classes nas quais é possível organizar as obras segundo traços comuns de formas e conteúdo” (2016, p. 4). Assim, quando falamos em séries animadas de ação, estamos lidando com uma série de traços comuns desse gênero, como a presença de um herói ou de uma heroína e de lutas e tiroteios cheios de adrenalina como parte essencial da ação dramática, dentre outros.



*Uma vez que, como consumidores, possuímos letramento acerca dos gêneros narrativos, eles servem para nos comunicar quais expectativas podemos ter em relação a uma determinada obra.”*

A professora e pesquisadora Itania Gomes (2011) argumenta que os gêneros servem a uma estratégia de comunicação da indústria criativa. Uma vez que, como consumidores, possuímos letramento acerca dos gêneros narrativos, eles servem para nos comunicar quais expectativas podemos ter em relação a uma determinada obra. Histórias de terror devem assustar, as de comédia devem fazer rir, e por aí vai. Assim, a seleção dos gêneros e subgêneros de sua obra reflete a sua intenção artística e já informa ao leitor de sua bíblia quais traços formais, estéticos e narrativos ele pode esperar encontrar em sua série.

Há um debate interminável dentro do mercado e em meios acadêmicos sobre o *cartoon* ser, por si, um gênero. Eu mesmo passei por essa discussão em minha tese doutoral (LIMA, 2020) e defendo que não se pode compreender a animação como um gênero narrativo,

mas sim como uma tipologia de obra somente equivalente ao *live-action*. Séries animadas podem ser de terror, de comédia, de não ficção e abraçar quaisquer gêneros ou subgêneros existentes. *Hora de Aventura* é uma série de ação, aventura e fantasia, ao passo que *Scooby-Doo, Cadê Você!* (*Scooby-Doo, Where Are You!*; 1969-1970) é uma série de comédia e terror. Então, cabe a você ler e conhecer os gêneros e se aprofundar naqueles que você deseja adotar em sua obra.

Recomendo que, em sua bíblia de venda, conste gêneros e subgêneros que sejam amplamente conhecidos para quem vai ler. Caso haja um subgênero menos popular, como *tokusatsu* ou ficção histórica soviética, pode haver a possibilidade de o *player* ou parecerista não compreender a proposta. Então, parta de gêneros reconhecíveis e familiares e desenvolva detalhes ligados a subgêneros muito específicos em sua bíblia de roteirista. Outra recomendação

é não citar uma dezena de gêneros, pois isso pode fazer com a que a obra pareça estar sem identidade, apostando em traços formais muito distintos entre si. É óbvio que obras hibridizam elementos formais de diferentes gêneros, mas escolha bem quais você quer destacar para não confundir o seu leitor.

## Número de episódios e duração

O mercado costuma trabalhar com a quantidade de episódios de formas diferentes, dependendo se o conteúdo original é ou para *streaming*, ou feito para exibição semanal ou diária na televisão. As temporadas produzidas para a TV costumam ter a quantidade de episódios ou em múltiplos de 13 (13, 26 ou, mais raramente, 52), ou acima de dez, este último específico para séries animadas da grade de meia hora, como *Avatar: A Lenda de Aang*. Já em plataformas de *streaming*, há maior liberdade de definição da quantidade de episódios, mas o formato tende a

emular o tamanho das temporadas feitas para os canais de televisão.

Como escolher a quantidade de episódios da sua série? Isso vai depender de alguns fatores, como o orçamento e a minutagem de cada episódio. Os canais de TV preferem temporadas de 26 episódios de até 11 minutos, ou pelo menos dez episódios da grade de meia hora, pois assim conseguem preencher uma boa quantidade de semanas de programação. Entretanto, é comum no mercado brasileiro a produção de temporadas de 13 episódios de até 11 minutos devido

a limites orçamentários. Assim, muitas empresas independentes costumam lançar duas temporadas de 13 episódios em canais pequenos, para depois conseguir agrupar os 26 episódios em uma única temporada e veicular em *players* de maior envergadura, como a Cartoon Network ou o Disney Channel.

Temos, ainda, a questão da minutagem. Nesse sentido, há duas grandes categorias de tempo para séries animadas: a grade de 15 minutos e a grade de meia hora<sup>19</sup>.

A grade de 15 minutos agrupa as séries cujos episódios têm cinco, sete ou 11 minutos de duração e que normalmente são voltadas para o público infantil. Nessa categoria, estão obras como *Hora de Aventura*, *Masha e o Urso* (no original, *Masha u Medvedь*; 2009-), *Pocoyo* (2005-) e *Irmão do Jorel*, dentre outras. Devido à curta duração, essa minutagem se adequa a narrativas focadas em um núcleo pequeno e que geralmente giram em torno de uma única situação dramática. Os episódios de até 11 minutos são agrupados para a exibição na grade de meia hora. *Hora de Aventura*, por exemplo, foi exibido em duplas de episódios de 11 minutos, enquanto *Peppa Pig* (2004-) é transmitido em trios de episódios, cada um com sete minutos.

Já na grade de meia hora estão as séries cujos episódios variam de 20 a 26 minutos. Quase toda

a animação voltada para adultos é realizada nessa minutagem, mas séries para crianças e adolescentes também exploram esse tamanho. *Big Mouth*, *Os Simpsons* (*The Simpsons*; 1989-), *Avatar: A Lenda de Aang*, *DuckTales: Os Caçadores de Aventuras* (*DuckTales*; 1987-1990) e *Gravity Falls: Um Verão de Mistérios* (*Gravity Falls*; 2012-2016) são algumas das obras que se encaixam nessa duração. Desenhos animados de meia hora possuem espaço para desenvolvimento de pelo menos duas tramas por episódio, o que pode abarcar uma maior complexidade na tessitura da narrativa.

Diante desses dois elementos, qual duração e quantidade de episódios sua série vai ter? Tudo depende da natureza de sua obra. Se ela é uma comédia adulta, é provável que ela seja mais competitiva se tiver uma duração de meia hora e ao menos dez episódios. Caso seu *cartoon* seja para crianças e em uma TV pública ou regional, com menos orçamento, talvez seja melhor se comprometer com 13 episódios de sete minutos de duração. Contudo, se for um grande lançamento para o Disney Channel ou a Cartoon Network, é possível projetar 26

episódios de sete ou 11 minutos. Nunca perca de vista que, quanto mais episódios e maior a minutagem, mais cara a série será.



*O mercado costuma trabalhar com a quantidade de episódios de formas diferentes, dependendo se o conteúdo original é ou para streaming, ou feito para exibição semanal ou diária na televisão. Qual duração e quantidade de episódios sua série vai ter? Tudo depende da natureza de sua obra.”*

## Público-alvo

Há diversas formas de abordar o público-alvo para séries animadas. Há segmentações por classe econômica, identidade de gênero e raça, mas neste e-book tratarei da faixa etária. Isso porque a divisão de público consumidor de desenhos animados é muito

marcada pelo fato de que as crianças são as principais fãs desse gênero. De acordo com a pesquisa Papagaio Pipa 2013, voltada para o consumo infantil, os *cartoons* são a principal fonte de entretenimento audiovisual para 80% das crianças entre quatro e 11 anos de

19. Recentemente, a HBO Max, serviço de *streaming* do conglomerado WarnerMedia, fez uma aposta na minissérie derivada de *Hora de Aventura* com episódios de duração de uma hora, mas esse tipo de iniciativa é incomum e, portanto, não a abordamos neste e-book.

idade (CARMONA, 2016). Por conta disso, o mercado de desenhos animados costuma ser separado em duas grandes faixas etárias: adultos e crianças.

O público-alvo adulto é visto como aquele que consome *cartoons* de humor ácido, como *Big Mouth* ou *Os Simpsons*, ou de violência mais exagerada, como o desenho de aventura e fantasia *Castlevania* (2017-) ou a ficção científica *Rick e Morty* (*Rick and Morty*; 2013-). Sobre essa faixa, notamos que é formada por séries de meia hora e que a maioria da produção é voltada para narrativas de humor satírico, totalmente inapropriadas para crianças.

Já o público-alvo infantil é segmentado em diversas faixas que lidam com diferentes estágios do desenvolvimento sensorial, cognitivo e emocional da criança. Independentemente da faixa, esses são produtos que pressupõem o consumo familiar, uma vez que os pais e/ou responsáveis podem estar assistindo ao conteúdo junto com as crianças – e os *cartoons* que

conseguirem agradar pais e filhos simultaneamente têm maior chance de ser um sucesso de audiência. Certamente, você já assistiu a algum episódio de desenho que tinha uma piada visualmente engraçada para a criança, mas cujo humor tinha uma ironia ou duplo sentido que somente um adulto entenderia. Esse é o tipo de série familiar que costuma ser buscado pelos grandes *players*, pois, se os pais gostarem de assistir à obra com as crianças, eles tenderão a elencar aquele conteúdo como obrigatório para seus filhos. Além disso, eles ficam mais suscetíveis a comprar produtos licenciados da obra ou de anúncios comerciais feitos nos intervalos de programação, o que gera mais lucro para os *players*.

A seguir, apresento a segmentação do público-alvo infantil e as principais características da programação para cada faixa. As descrições foram feitas a partir dos trabalhos de Carmona (2016), Szejnblum (2016) e Nesteriuk (2011).

- **Toddlers ou primeira infância (até três anos):** são crianças que se relacionam somente com seu entorno familiar mais próximo. São curiosas e ainda estão apreendendo elementos básicos do mundo, como cores e formas. Os *cartoons* para essas crianças precisam ter um conteúdo simples e claro, e a explicação da narrativa e de informações relevantes do universo ficcional precisa ser apresentada de forma redundante para que a criança possa entender. Obras para essa faixa: *Dora, a Aventureira* (*Dora the Explorer*; 2000-2012) e *Pocoyo*;
- **Pré-escolar ou segunda infância (três a seis anos):** possuem vasta imaginação, gostam de piratas e dragões, princesas e castelos e ainda diferenciam pouco a fantasia da realidade. As personagens adultas precisam parecer crianças. O humor é essencial, sobretudo por meio de *gags* visuais. As crianças nessa faixa etária riem por qualquer razão, seja por um ruído diferente, seja em função de uma voz exagerada, ou ainda uma personagem colorida. O núcleo das histórias ainda é familiar. Obras para essa faixa: *Jake e os Piratas da Terra do Nunca* (*Jake and the Never Land Pirates*; 2011-2016) e *Peppa Pig*;
- **Kids ou crianças (seis a oito anos):** querem saber os porquês e as razões de tudo. Também querem agitar o corpo e ver movimento (pois suas funções motoras estão bem desenvolvidas). Começam a ter mais empatia, importam-se em fazer amigos e querem viver pequenas aventuras – dormir na casa de um colega, ir a uma festinha de aniversário etc. Começam a sentir medo. Ainda querem ver muita fantasia em seus programas de TV. Obras para essa faixa: *Hora de Aventura* e *Irmão do Jorel*.
- **Tweens ou pré-adolescentes (oito a 12 anos):** já lidam com a sexualidade e com a paixão, passam a se importar ainda mais com os amigos e a imaginar aventuras maiores – passar um final de semana longe dos pais, por exemplo. Problematizam a certeza dos adultos, começam a discordar deles e a procurar sua autonomia. São mais inteligentes e dominam um maior vocabulário. Obras para essa faixa: *Doug* (1991-1999) e *Ginger* (*As Told By Ginger*; 2000-2006).

Talvez você esteja se perguntando: e o público adolescente? Há um corolário repetido no mercado ocidental<sup>20</sup> de que adolescentes só gostam de *live-action* e rejeitam a animação porque já não são mais crianças. Não tenho como comprovar ou recusar esse corolário, mas o fato é que a categoria adolescente é muito incomum quando pensamos em desenho animado, e, por falta de literatura, preferi não a abordar no e-book.

Independentemente de seu público ser adulto ou infantil, estude os gostos e os programas que sua audiência pretendida costuma consumir. Entender o comportamento dos públicos vai lhe ajudar a ter mais consciência sobre os possíveis efeitos dramáticos que

sua obra vai ter sobre os futuros espectadores. Esse conhecimento também é importante para negociar com os *players* e argumentar sobre suas escolhas dramáticas baseadas no público-alvo destinado. Uma boa maneira de se informar melhor sobre os públicos-alvo é assistir a apresentações de executivos de canais, de plataformas de *streaming* e de produtoras de desenhos animados, além de fuçar o site de seus programas favoritos.

De posse de sua *logline* e dos elementos contextuais do formato, vamos ao terceiro capítulo do e-book, onde você vai aprender a estruturar a sinopse curta do seu *pitch document*.

É só virar a página...



20. Os *animes* japoneses possuem uma segmentação maior por faixa etária, que inclui produtos voltados para adolescentes e idosos, mas neste e-book estamos focados somente no mercado ocidental de *cartoons*.

## 3. Estrutura dramática básica: a sinopse curta

No capítulo final do nosso e-book, trato do desenvolvimento da sinopse curta, texto que lança as bases da estrutura dramática da série, introduzindo e/ou aprofundando personagens, ambientação, temporalidade e o conflito central da narrativa. É por meio desses textos que o motor narrativo da obra é explicitado e que o leitor pode compreender como o núcleo argumental da sua série vai funcionar.

Avante!

### Storyline e curva dramática clássica

No capítulo anterior, falamos da importância de elaborar uma ideia que seja capaz de gerar múltiplas histórias para sustentar vários episódios. Chamamos esse mecanismo de geração de histórias de motor narrativo, sendo este um termo corrente entre os profissionais do audiovisual brasileiro. Na *logline*, é possível apontarmos para o caráter de multiplicidade

de nossa série, mas é no texto da sinopse curta que desenvolvemos as engrenagens básicas desse motor narrativo. Antes, porém, precisamos compreender um texto intermediário, que é a *storyline*, que geralmente é utilizada em filmes, e não em séries, mas que nos auxilia a entender como construir uma sinopse curta.

### E o que é a *storyline*?

De acordo com Comparato, “é o termo usado para designar, com um mínimo de palavras, o conflito matriz de uma história [...] justamente a síntese de uma

história” (2009, p. 59). Ainda segundo ele, a *storyline* deve apresentar o essencial da narrativa, que ele resume nos seguintes pontos:

- **A apresentação do conflito (alguma coisa acontece);**
- **O desenvolvimento do conflito (alguma coisa deve ser feita);**
- **A solução do conflito (alguma coisa se faz).**

Esses três pontos equivalem aos três momentos da narrativa clássica: exposição, complicação e desenlace.

A *exposição*, ou apresentação, é o começo da história, quando somos introduzidos ao protagonista e ao seu conflito central, geralmente acompanhado de um incidente incitante. Em *Toy Story* (1995), por exemplo, é na fase de exposição que entendemos que o protagonista Woody é o boneco favorito de Andy. E é também na exposição que surge seu antagonista, Buzz Lightyear, o astronauta de brinquedo que logo se torna o novo preferido da criança. A chegada de Buzz, que é o incidente incitante, traz junto o conflito dramático do filme: a disputa pela atenção de Andy. Correntemente,

a apresentação é chamada por roteiristas de Ato 1 de um filme.

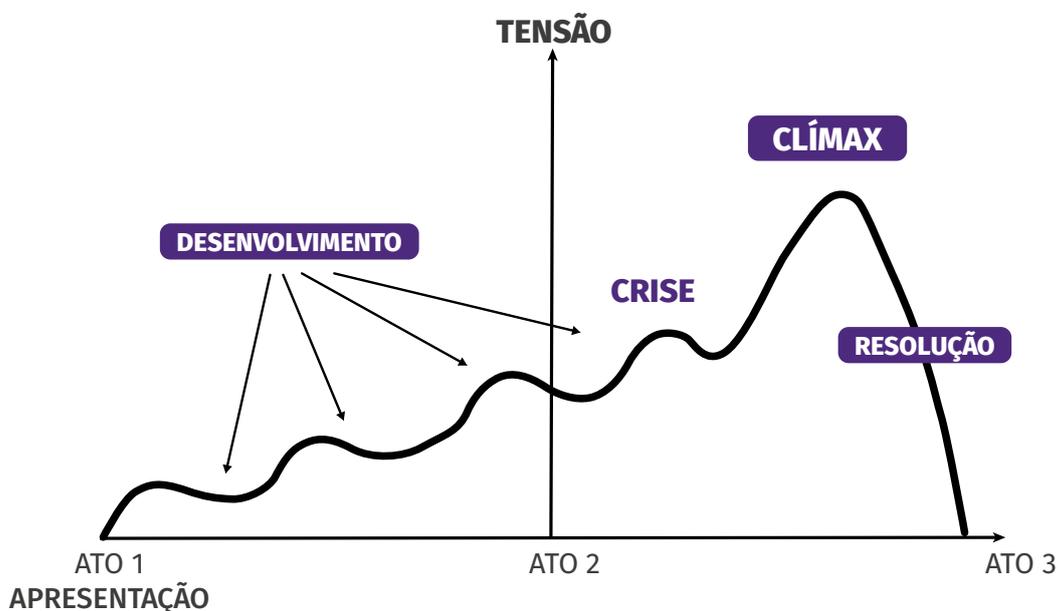
A *complicação*, ou desenvolvimento, é o meio da história, quando protagonistas enfrentam o antagonista ou as forças antagônicas para tentar atingir seus objetivos. O meio da história se inicia, normalmente, após um ponto de virada, que é um evento narrativo de grande impacto para o conflito central. Em *Toy Story*, o ponto de virada é construído a partir do momento em que Andy precisa escolher entre Woody e Buzz para levar a um jantar familiar, e o caubói expulsa o astronauta do quarto do garoto. Assim, o menino o escolhe para o jantar, e parece que Woody venceu a

batalha, mas Buzz se infiltra no carro da família e vai para o jantar junto com eles. A partir daqui, complica-se o conflito central, pois eles voltam a se confrontar, e ocorre o ponto de virada: ambos caem do automóvel da família e agora precisam cooperar para conseguir retornar até seu dono. Os desafios crescem nessa fase até atingir a crise dramática: quando os protagonistas parecem ter perdido sua melhor chance de cumprir sua missão dramática e estão fadados ao insucesso. Em *Toy Story*, isso ocorre quando Woody tenta salvar Buzz de um cachorro com a ajuda dos outros brinquedos, mas falha, e tudo aponta para a impossibilidade de retornarem para as mãos de Andy, que, para piorar, está de mudança. A fase de complicação da narrativa é atribuída ao Ato 2 da trama e costuma ocupar mais da metade do tempo de duração de uma história.

Por fim, o *desenlace*, ou conclusão, é o fim da história, quando os protagonistas têm a chance definitiva de resolução do conflito. O desenlace é iniciado após mais um ponto de virada, que propicia uma nova oportunidade de resolução após a crise dramática. Em *Toy Story*, esse segundo ponto de virada se dá quando alguns dos brinquedos de Andy, que haviam cortado laços com Woody por ele ter agredido Buzz, notam que o caubói está cooperando com o astronauta e resolvem

ajudá-los. O ponto mais importante do desenlace é o clímax, o momento em que os protagonistas (e o público) estão cientes de que estão diante da chance derradeira de atingir seu objetivo e resolver o problema da narrativa. Ou ele consegue vencer, ou não haverá mais nenhuma oportunidade. Em *Toy Story*, isso acontece depois que Woody consegue ativar o foguete nas costas de Buzz, e eles precisam voar até o caminhão de mudanças de Andy, ou vão se perder para sempre do garoto. O desenlace termina com o epílogo, que mostra as consequências do sucesso ou insucesso da tentativa derradeira dos protagonistas. A fase de desenlace corresponde ao Ato 3 de um longa-metragem.

No gráfico a seguir, podemos observar a estrutura de uma narrativa clássica. A curva dramática, como chamamos a linha que sobe e desce no gráfico, reflete o aumento e a diminuição da tensão gerada pelo conflito central. Um bom filme apresenta eventos narrativos que tornam a história cada vez mais emocionante até o clímax, quando a narrativa atinge o ápice das emoções. Os momentos finais do Ato 3 são, normalmente, cenas de relaxamento da tensão, já que o conflito dramático foi encerrado.



Compreendendo a narrativa clássica como uma história com início, meio e fim encadeados em uma unidade dramática que prioriza o aumento da tensão

gerada pelo conflito, fica a pergunta: como a *storyline* dá conta disso? Vejamos o exemplo:

“Era uma vez um príncipe cujo pai, o rei, foi assassinado pelo seu próprio irmão com o fim de usurpar o trono. Esse crime conduziu o jovem a uma crise existencial que desembocou numa onda de mortes, incluindo a sua” (COMPARATO, 2009, p. 30).

O trecho acima é uma *storyline* escrita por Comparato a partir da obra *Hamlet*, de William Shakespeare. Nele, é possível identificar, com clareza, os pontos essenciais de uma curva dramática clássica. O incidente incitante da narrativa é a morte do rei, e o ponto de virada é a descoberta da traição, que gera em Hamlet o objetivo dramático de buscar a vingança contra o tio, seu antagonista. O meio da história é marcado por crises existenciais que culminam, no clímax dramático, em uma onda de mortes, inclusive a do próprio protagonista. Em poucas linhas, entendemos a progressão narrativa, o conflito central, o núcleo dramático (protagonismo vs. antagonismo) e como a história termina, bem como apreendemos que o trágico impregna o tom e a atmosfera da obra. Em suma, podemos afirmar que a *storyline* é similar à *logline*, mas mais orientada para a síntese da história e mais longa, normalmente com um tamanho de até seis linhas.

Estamos abordando, contudo, exemplos de curva dramática e *storyline* em filmes. Quando tratamos de séries, o que muda? O primeiro problema é a dificuldade em haver um fim bem delineado de uma narrativa seriada, já que a proposta é retardar a resolução da obra para gerar mais e mais episódios. Por isso que a *storyline* da série precisa ter uma forma própria, que apresente seu núcleo dramático e elementos de arco narrativo, sem deixar de explicitar o mecanismo de geração de múltiplas histórias. Como fazer isso?

Uma vez que a *storyline* não dá conta do motor narrativo e do caráter aberto das histórias serializadas, mostra-se necessária a escrita de um outro texto, a sinopse curta. A sinopse curta nada mais é do que um desenvolvimento da *storyline*, ou da *logline*, em um texto maior, que apresenta não apenas a curva dramática, mas também personagens, temporalidade e localização.

## Sinopse curta e motor narrativo

Comparato apresenta a seguinte fórmula para apresentar quais elementos precisam estar presentes em uma sinopse ou argumento<sup>21</sup>:

- **O que ocorre (conflito dramático principal);**
- **Quando e onde ocorre (temporalidade e localização);**
- **A quem ocorre (personagens);**
- **E de qual forma (qual é a história?);**
- **O que + quando + onde + quem + qual = sinopse ou argumento.**

Observemos o exemplo:

“Em um futuro distante, a galáxia de Ubuntu reúne diversos planetas que cooperam para o avanço de suas culturas e sociedades segundo o lema ‘Sou o que sou pelo que nós somos’. Os Astronautas de Ubuntu formam um grupo de assistência que atende a chamados de ajuda e enfrentam desafios das mais variadas formas: desde ajudar um gato-robô a descer de uma árvore até fechar um buraco negro com armadilhas laser. A pequena Jamila, uma menina genial

21. Em sua obra, Comparato (2009, p. 68) equivale termos como argumento e sinopse como tendo o mesmo significado, mas usos diferentes de acordo com o mercado ou a instituição que os empregam. Ele defende que é mais importante diferenciar tamanhos e funções. Exemplo: a sinopse curta é normalmente chamada de sinopse geral e apresenta a narrativa de forma abrangente. Já a sinopse longa, que costumeiramente é nomeada de argumento, é a história detalhada com todos os principais eventos narrativos.

de 7 anos de idade, sonha em se tornar uma Astronauta como a sua mãe, Tereza. Acompanhada de seu robô-aranha-impressora Anazzi e do seu melhor amigo, o menino-ciborgue Akin, Jamila embarca por acidente na nave de sua mãe pouco antes dela partir em missão. Tereza encontra a filha e os amigos quando já estão no espaço. Tereza repreende Jamila, mas não tem alternativa a não ser levá-la pelos mais diversos planetas de Ubuntu, ajudando pessoas das mais diversas etnias planetárias”.



Créditos do desenho: Renato Barreto.

Essa é a sinopse curta de *Jamila, Aprendiz de Astronauta*<sup>22</sup>, série de minha autoria voltada para crianças na faixa etária dos quatro aos seis anos de idade, de caráter episódico e cuja bíblia de série foi financiada pelo Prêmio das Artes Jorge Portugal, do Programa Aldir Blanc do Estado da Bahia (Fundação Cultural do Estado/Funceb e Secretaria de Cultura do Estado/SecultBA). No texto, apresento o universo ficcional, uma galáxia afrofuturista protegida por um corpo de Astronautas (*onde* e *quando*), porque esse é um dado de relevo para entendermos o objetivo dramático da protagonista. Jamila (*quem*), como entrega o título, quer ser uma astronauta como sua mãe e se esconde em sua nave (incidente incitante), não deixando escolha para ela (ponto de virada) a não ser levar a filha para participar em diferentes missões. Obviamente, cada episódio vai ter seu incidente incitante e seus pontos de virada, mas a sinopse

curta da série deve nos ofertar uma informação mais geral e, mais importante, apontar para o que gera a multiplicidade de histórias, nesse caso, o fato de que a mãe da Jamila atende a chamados de ajuda em vários planetas (*o que*) e que a nossa protagonista participa nas aventuras (*qual*). O antagonismo depende do episódio, por isso é importante citar exemplos, como o gato-robô e os buracos negros, para dar mais concretude à proposta.

O que podemos depreender, então, é que a sinopse curta de série introduz o conflito, um tanto do seu desenvolvimento, mas não a sua conclusão, porque precisa focar em apresentar como o *meio* da história pode se alongar por episódios múltiplos. O motor narrativo, em *Jamila*, está focado em atender a chamados de ajuda de diferentes planetas, o que tem potencial para infinitas histórias.

22. Como o desenvolvimento da série está em progresso, tanto nomes como personagens e situações podem ser alterados até a produção.

Vamos dar uma olhada em outro exemplo:

“Em 2121, um grupo de adolescentes participa de corridas da HyperFórmula, o *eSport* em realidade virtual mais popular do planeta. Bel, uma garota negra e pobre, mas com um talento nato para os jogos, é chamada a substituir emergencialmente um hiperpiloto da Equipe Sônica e se torna a nova promessa para vencer o Torneio HyperFórmula. Assim, Bel é convidada oficialmente a integrar o time e passar a residir na elitista Escola HyperFórmula. Junto com a oportunidade vem as pressões para o sucesso e também a necessidade de enfrentar o preconceito de classe dos demais pilotos, especialmente Beto, que ela substituirá e agora faz parte de uma equipe rival. Junto aos seus colegas de equipe, a insegura Tess e o bonachão Dudu, Bel treina para vencer as corridas e melhorar de vida, enquanto faz amigos e rivais nas pistas”.

*HyperFórmula*<sup>23</sup> é uma série com continuidade narrativa que mescla *live-action* e animação, de autoria minha e da roteirista Lara Carvalho<sup>24</sup>, cujo desenvolvimento da bíblia também foi financiado pelo Prêmio das Artes Jorge Portugal, do Programa Aldir Blanc do Estado da Bahia. Novamente, essa é uma obra que demanda contextualização do universo ficcional, pois a história é futurista e gira em torno de um *eSport*. Temos a apresentação da protagonista (Bel), do antagonismo (Beto e demais pilotos que a enfrentam nas pistas e na convivência escolar), aliados (Tess e Dudu), objetivo e conflito dramático (tornar-se campeã do Torneio HyperFórmula e melhorar de vida), incidente incitante (ser chamada emergencialmente para pilotar) e ponto de virada (ser chamada permanentemente para a Equipe Sônica e a Escola HyperFórmula). E como o desenvolvimento se estende por várias histórias? Cada capítulo apresenta uma corrida até a final, no



Créditos do desenho: Renato Barreto.

último episódio. Em cada segmento, há também o aprofundamento da relação emocional entre as personagens, o que fortalece o universo ficcional e gera possibilidade de novas histórias. Vencendo ou perdendo o Torneio HyperFórmula, Bel tem uma carreira e relações a seguir explorando em novas temporadas, portanto um motor narrativo claro.

Ainda em *HyperFórmula*, é possível verificar que o conflito dramático da personagem, vencer o torneio, tem uma camada adicional de drama, que é sair da pobreza. A sinopse é um texto que permite aprofundar o conflito central que a *logline* aponta, e isso pode ser realizado adicionando uma camada de urgência, tal como aproveitar uma rara oportunidade de ascensão social ou enfrentar um prazo para a resolução do conflito, como a necessidade de derrotar um vilão e impedir que ele destrua o planeta. Camadas de urgência dramática aprimoram o conflito e podem torná-lo mais relacionável.

23. Como o desenvolvimento da série está em progresso, tanto nomes como personagens e situações podem ser alterados até a produção.

24. Lara Carvalho conta histórias. Disponível em: <https://www.laracarvalho.com/>.

Por último, deixo um exemplo final para elucidar o funcionamento da sinopse curta:

“2121, Salvador. Cosme, Dandara e Tereza são trigêmeos adotados por Lucas, um coreógrafo de dança afro-brasileira. Ele os acolheu ainda bebês, quando foram deixados na porta de sua casa junto à Canastra dos Ancestrais, uma arca mágica. Eles são nerds e possuem um clubinho intitulado Afrofuturistas, uma menção ao movimento que celebra as nerdices feitas por pessoas pretas, onde colecionam *gadgets*, HQs e todo tipo de brinquedo e material relacionado à cultura afro-brasileira e *sci-fi*. Ao completar dez anos, eles descobrem a existência de criaturas subterrâneas chamadas Kips, seres arditos, que desejam tomar a Canastra dos Ancestrais. Os Kips possuem alergia ao Sol e creem que com a Pedra Preta Solar, uma relíquia de poder africana guardada na Arca, serão capazes de apagar o astro-rei – o que colocará toda a vida na Terra em risco. E, por isso, as essências de três heróis ancestrais retidas na Canastra concedem poderes para que os trigêmeos possam protegê-la. Cosme adquire os poderes espectrais e furtivos de Zumbi dos Palmares; Dandara herda a força e a liderança de Nzinga, a rainha guerreira angolana; e Tereza ganha a inteligência e inventividade de Ananse, a mulher-aranha mitológica que ensinou os homens a contar histórias. Juntos eles formam um grupo que usa poderes *hi-tech* e ancestrais para derrotar vilões e inventar brincadeiras”.



O exemplo é da série animada *Os Afrofuturistas*<sup>25</sup>, de minha autoria, uma série em desenvolvimento para o público entre sete a 11 anos de idade, cuja bíblia e uma história em quadrinhos estão sendo financiadas pelo programa Itaú Cultural e pela Secretaria de Cultura

do Estado da Bahia. Desafio você a ler e encontrar *o que, quando, onde, quem* e *o qual* da sinopse curta, bem como os elementos que conformam seu motor narrativo e o núcleo argumental ou dramático (personagens, conflito central, incidente incitante etc.).

Pense um pouco antes e veja na próxima página se acertou...

.....

....

...

..

.

25. Como o desenvolvimento da série está em progresso, tanto nomes como personagens e situações podem ser alterados até a produção.

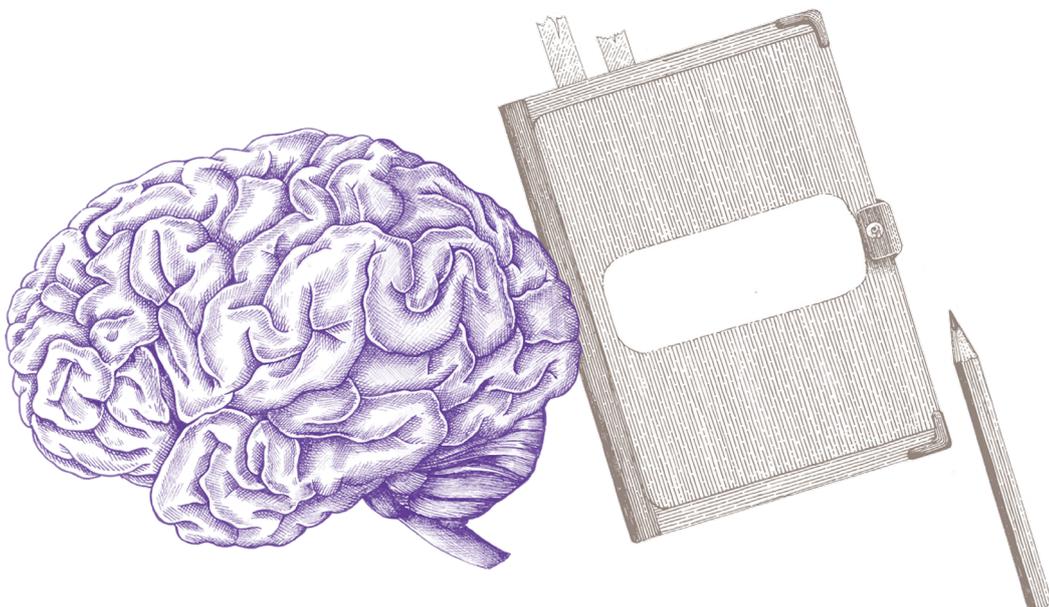
Pois bem, nesse exemplo, temos:

- **Quem:** protagonistas (trigêmeos), aliado (Lucas) e antagonistas (Kips);
- **Quando e onde:** Salvador em 2121;
- **Que:** proteger a arca mágica dos Kips;
- **Qual:** enfrentar os planos ardilosos dos Kips com poderes mágicos e *hi-tech* vindos de heróis afro-brasileiros, enquanto brincam e se relacionam com a cultura pop feita por artistas pretos.

O núcleo argumental ou dramático é uma junção dos pontos referidos e revela o motor narrativo da série, pois as aventuras giram em torno de sucessivos ataques dos Kips contra as crianças que, por sua vez, inventam novas brincadeiras e lidam com produtos da cultura pop em cada episódio. Assim, a multiplicidade de histórias e de situações está garantida.

Resumindo o exposto, podemos concluir que a sinopse curta de séries animadas não precisa apontar a resolução do conflito, como no caso da *storyline* de filmes, mas tem que apresentar claramente o motor narrativo da obra. Formalmente, a sinopse curta de série deve:

- Apresentar o núcleo dramático principal (protagonistas, antagonistas e, quando necessário, personagens secundárias);
- Narrar o início da história, o incidente incitante, o conflito central e o primeiro ponto de virada;
- Explicitar o motor narrativo, ou seja, mostrar os obstáculos e os objetivos dramáticos com potencial para prolongar o *meio* da história por múltiplos episódios;
- Aprofundar o conflito dramático, se for o caso – séries para crianças até seis anos de idade geralmente se sustentam em conflitos dramáticos simples;
- Ter tamanho ideal de até 15 linhas;
- Introduzir personagens já com nomes próprios;
- Trazer elementos do universo ficcional que auxiliam no entendimento da proposta;
- Ser escrita de forma majoritariamente narrativa, evitar o texto argumentativo, e buscar expressar o tom da obra por meio das palavras escolhidas.



# Reflexões finais

Neste breve e-book, tivemos a oportunidade de compreender quais são os itens básicos que conformam o *pitch document*. Você pode estar pensando: “eu ainda estou começando a fazer meu projeto e já tenho que pensar na venda?”. Mais do que pensar na venda, é importante pensar no seu público. Todo escritor de séries deseja ser produzido e quer que sua história seja vista pelo maior número de pessoas – e tenho certeza que esse também é o seu objetivo. Por essa razão, o *pitch document* é uma excelente ferramenta de estruturação de ideias visando a uma primeira formatação do projeto e, por consequência, instiga você a pensar sobre elementos importantes da comunicação com o público, como a escolha do gênero e o recorte da audiência.

Para além desse pensamento de construção da obra como um produto destinado a um determinado público, o *pitch document* também é um documento criativo que sintetiza os principais aspectos da dramaturgia da sua obra, como o conflito principal e o motor narrativo. Ao levarmos em consideração que, uma vez que seu projeto seja aprovado para produção, você vai escrever centenas ou talvez milhares de páginas, é uma boa ideia sintetizar seus principais *insights* nesse documento de poucas páginas. Assim, além de servir para a venda, a bíblia para *pitch* também pode ser empregada na comunicação com outras pessoas que venham a colaborar ou a ter contato com a sua obra.

Pois bem, agora que você já sabe como produzir os itens que conformam o formato mínimo de um *pitch document*, o que você está esperando? É hora de arregaçar as mangas, colocar a mente para funcionar,

dar asas à imaginação e começar a escrever o incrível universo ficcional que está aí dentro de você. Não se preocupe em fazer um trabalho perfeito ou em seguir uma determinada fórmula, porque é errando que se aprende, e não há um método 100% infalível de escrita. Por essa razão, recomendo que você aproveite as dicas deste e-book, mas também busque por outras fontes, assista a entrevistas com roteiristas, acompanhe eventos de mercado e faça o que mais for possível para aprender novas técnicas e dicas de criação de séries animadas.

E esse é só o começo! Ainda há muitas etapas de desenvolvimento até uma bíblia completa que não foram abordadas neste volume, mas espero ter lhe ajudado com o pontapé inicial. Torço para que, em breve, seu *pitch document* seja selecionado em um edital ou em uma rodada de negócios.

**Boa sorte e bom trabalho!**

## Sites recomendados

- **Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA):** <https://abca.org.br/>;
- **Associação Brasileira de Roteiristas Autores (ABRA):** <https://abra.art.br/>;
- **ComKids:** <https://comkids.com.br/>;
- **Cartoon Brew:** <https://www.cartoonbrew.com/>;
- **Cartunália:** <https://www.facebook.com/cartunalia/>;
- **Festival de Roteiro Audiovisual (ROTA):** <https://www.rotafestival.com/>;
- **Festival de Roteiro Audiovisual de Porto Alegre (FRAPA):** <https://www.frapa.art.br/>;

- **NordesteLAB:** <https://nordestelab.com.br/>;
- **Rio2C:** <https://www.rio2c.com/>;
- **Roteirista João Nunes:** <https://www.joaonunes.com/>;
- **Roteirista Marcelo Lima:** <https://www.marceloroteiros.com/>;
- **Serie\_lab Festival:** <https://www.serielfestival.com.br/>;
- **Tertúlia Narrativa:** <https://www.tertulianarrativa.com/>;
- **Writer's Room 51:** <https://www.writersroom51.com/>.



# Sugestões de séries animadas

## **Invencível (Invincible; 2021-)**

**Criação: Robert Kirkman.**

Robert Kirkman, o autor de *The Walking Dead* (2010-), adapta sua HQ homônima em uma série cuja primeira temporada conta com três episódios com duração média de 45 minutos cada. É um formato pouco convencional para os canais de TV, mas que funciona perfeitamente no *streaming*. A trama tem violência explícita, humor exagerado, piadas com clichês de narrativas de super-heróis e muita, mas muita canastrice no modo como desenvolve suas cenas de ação e aventura. Além de tudo isso, *Invencível* apresenta o início de uma saga familiar que vai ganhar embalos emocionais nas próximas temporadas – se continuar se mantendo fiel às HQs.

## **Steven Universo (Steven Universe; 2013-2019)**

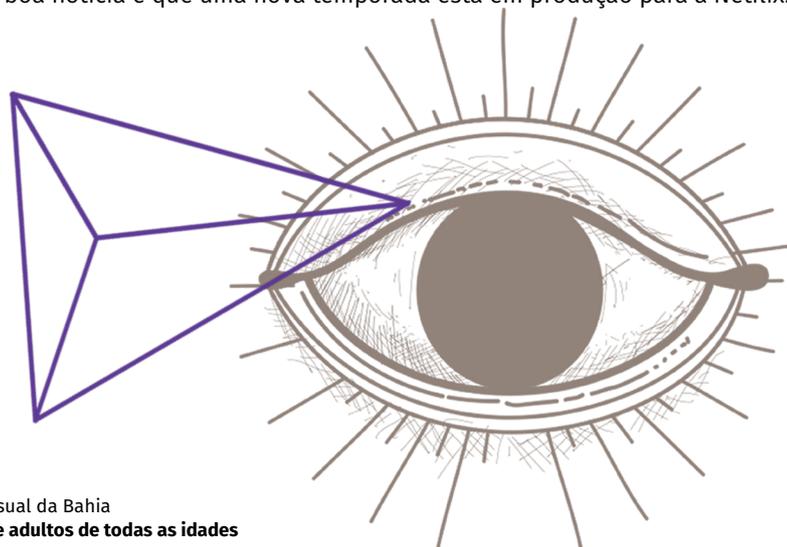
**Criação: Rebecca Sugar.**

*Steven Universo* é o primeiro desenho animado da Cartoon Network criado e comandado por uma mulher em mais de 20 anos de existência do canal – o que é um marco um tanto vergonhoso. Sorte dos espectadores que a oportunidade foi dada a Rebecca Sugar, que se arvorou em sua experiência como *storyboarder* em *Hora de Aventura* e como quadrinhista de obras independentes para construir um universo ficcional singular e extremamente complexo. *Steven Universo* é um dos meus *cartoons* favoritos e isso se deve à maestria de Sugar em trazer temas sensíveis e personagens tridimensionais que expandem as capacidades narrativas de obras serializadas em episódios curtos – cada episódio de *Steven Universo* tem 11 minutos de duração, com exceção para episódios especiais. É uma série recomendada para crianças, adolescentes e adultos que gostam de histórias emocionantes, narrativa melodramática, segmentos musicais e muita, muita fofura.

## **Bee and PuppyCat (2013-)**

**Criação: Natasha Allegri.**

Uma garota desempregada viaja por diversos planetas/dimensões arrumando trabalhos esquisitos, como ser uma babá intergaláctica, acompanhada de seu animal de estimação (um cão? um gato?) chamado PuppyCat. O visual é fofo, e as histórias quase ingênuas (apesar de terem um tema de fundo sério) deixam qualquer dia mais leve. A série é criada por Natasha Allegri, uma das principais artistas envolvidas na produção de *Hora de Aventura*, e se encontra disponibilizada gratuitamente no canal *Cartoon Hangover*, no YouTube, com opção de legendas em português. A boa notícia é que uma nova temporada está em produção para a Netflix.



### Castlevania (2017-)

Criação: Warren Ellis.

Baseada na famosa franquia de *games* de caçadores de vampiros, *Castlevania* é uma das investidas da Netflix na animação adulta. Assim como *Invencível*, trata-se de um desenho com violência explícita e exagerada, mas seu tom é sombrio e sério, ainda que possua um protagonista canastrão como Trevor Belmont. A série tem sido um sucesso e se encaminha para uma quarta temporada. Essa é uma obra para quem gosta de histórias de vampiros, que tocam em temas como religiosidade, preconceito e os limites da humanidade e que contam com cenas de ação bem-feitas.

### Angry Birds: Bubble Trouble (2020-)

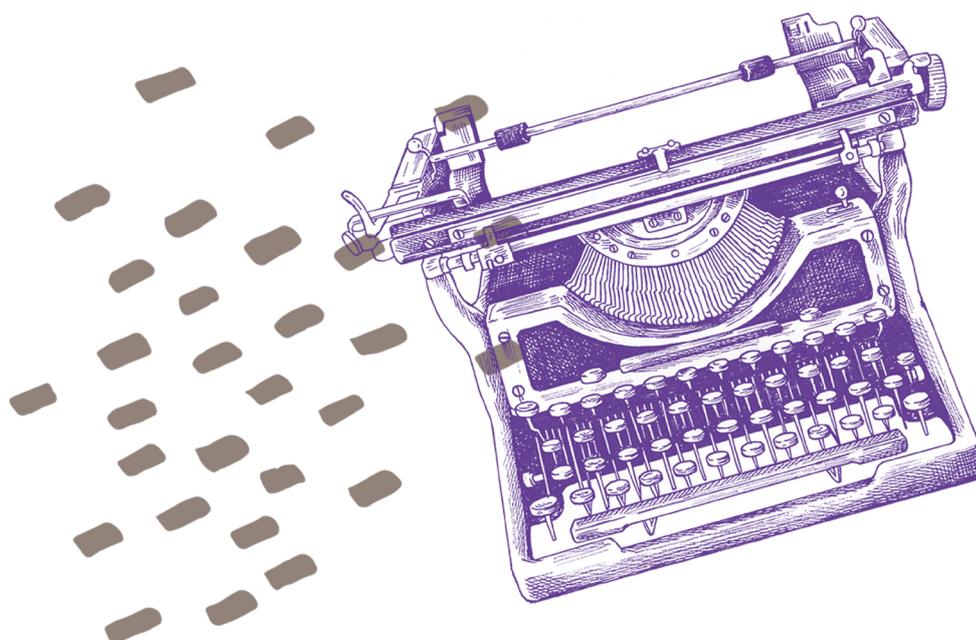
Criação: Jordan Nugem.

Uma série internacional criada por um brasileiro? Sim! Esse *cartoon*, baseado na franquia de jogos para celular *Angry Birds*, é o resultado de um concurso promovido pela Rovio, dona da propriedade intelectual. A empresa pediu aos estúdios parceiros de diversas partes do mundo para propor ideias para uma série baseada no game *Angry Birds Dream Blast*, lançado em 2018. Quem levou a melhor foi o roteirista brasileiro Jordan Nugem, que fez uma proposta em parceria com o estúdio Hype. Já foram produzidos 20 episódios de um minuto de duração, que apresentam os passarinhos coloridos em situações imaginárias muito divertidas.

### Irmão do Jorel (2014-)

Criação: Juliano Enrico.

Se você está no Brasil, gosta de animação e ainda não assistiu a *Irmão do Jorel*, só tenho uma coisa a dizer: largue este e-book e vá conferir agora mesmo. A obra, que é produzida pelo Copa Studio, é um dos desenhos animados mais competentes feitos no Brasil, com uma grande legião de fãs e um brilhante humor nonsense.



## Sugestões de leitura

ARAÚJO, João. **Construção de mundos ficcionais em séries para TV e outras telas**. Volume 2 – Para botar no papel. Salvador: Benditas, 2020. Coleção narrAtiVas.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. 3. ed. São Paulo: Summus Editorial, 2009.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. **As séries televisivas**. Lisboa: Edições Texto&Grafia, 2011.

LIMA, Marcelo. **Serialidade e narrativa nos desenhos animados: o caso de *Steven Universo***. 2020. 324 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia (UFBA). Salvador, 2020.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora Senac, 2011.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2017.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: Sérgio Nesteriuk, 2011.

NUNES, João. Mês das perguntas: como apresentar séries de televisão? **João Nunes**, [s.l.], 2014. Disponível em: <https://www.joaonunes.com/2014/guionismo/mes-das-perguntas-como-apresentar-series-de-televisao/>.

SOUZA, Jaqueline. *Logline: seu roteiro em uma linha*. **Tertúlia Narrativa**, [s.l.], 2016. Disponível em: <https://www.tertulianarrativa.com/post/2016/07/26/logline-seu-roteiro-em-uma-linha>.

TEIXEIRA, João Senna. **Regimes de serialidade**. Volume 3 – Para botar no papel. Salvador: Benditas, 2020. Coleção narrAtiVas.

## Referências adicionais

CARMONA, Beth. **Qualidade na produção infantil**. São Paulo: ComKids/LatinLab, 2016. (Apostila).

GOMES, Itania Maria Mota. Gênero televisivo como categoria cultural: um lugar no centro do mapa das mediações de Jesús Martín-Barbero. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 18, n. 1, p. 111-130, 2011.

MC KERLIE, Yanina. **Concepção e formatação**. São Paulo: ComKids/LatinLab, 2016. (Apostila).

SCOTT, Jeffrey. **How to write for animation**. New York: The Overlook Press, 2003.

SZEJNBŁUM, Silvana. **O público-alvo: pensando nas audiências**. São Paulo: ComKids/LatinLab, 2016. (Apostila).



**Neste livro, abordo o desenvolvimento de alguns dos itens que compõem uma bíblia de venda de série animada, de maneira que você possa ser capaz de delinear o núcleo dramático principal e os dados contextuais do formato de sua obra. De posse desse documento, você será capaz de apresentar seu projeto de série animada em editais e chamadas públicas, bem como para os *players* do mercado em rodadas de negócios e sessões de *pitching*.”**

**Marcelo Lima**

REALIZAÇÃO:



PARCERIA:



FINANCIAMENTO:



PROGRAMA DE FORMAÇÃO  
**NARRATIVAS**  
AUDIOVISUAL DA BAHIA

