



**UnB**

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

“Estela”

Construindo uma série de animação

Maria Cristina Monteiro de Oliveira

Brasília  
2º/2016

Maria Cristina Monteiro de Oliveira

**Estela**  
Construindo uma série de animação

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado à Universidade de Brasília  
como requisito parcial para obtenção de  
título de bacharel em Comunicação  
Social, habilitação em Publicidade e  
Propaganda.

**Professor orientador:** Wagner Antônio  
Rizzo.

Brasília  
2º/2016

Maria Cristina Monteiro de Oliveira

**Estela** | Construindo uma série de animação

**Banca Examinadora**

Professor Dr. Wagner Antônio Rizzo  
Orientador

Professora Dra. Gabriela Pereira de Freitas  
Examinadora

Professor Me. Maurício Gomes da Silva Fonteles  
Examinador

Professor Me. Sérgio Ribeiro Aguiar dos Santos  
Suplente

Brasília  
2º/2016

*Oh, I get by with a little help  
from my friends.*  
The Beatles

## AGRADECIMENTOS

À minha mãe, por nunca duvidar do meu sucesso e por ser minha maior fonte de motivação e sabedoria. À memória da minha avó, a minha 'Vó Dita, que, mesmo não estando mais entre nós, continua me guiando através de tudo que me ensinou.

Aos professores Tiago Barros, Denise Moraes e Maurício Fonteles pelos valiosos conselhos e puxões de orelha que contribuíram muito para o desenvolvimento deste trabalho e também para o meu crescimento pessoal. Agradeço principalmente ao professor Wagner, meu orientador, por todo o apoio durante este longo e tortuoso processo e por nunca ter desistido de mim.

Agradeço especialmente aos meus amigos, irmãos de alma e de trabalho Rayk e Morgana, que embarcaram nesta empreitada comigo e sem os quais este produto não existiria, que me ajudaram em incontáveis momentos e que acreditaram em mim quando eu mesma não conseguia. Ao Pedro, Audrey, Andressa, Ana, Luís, Ândrea, Gustavo, Roberta, Débora, Lalá e Alanna por me ouvirem e incentivarem sempre que precisei.

# SUMÁRIO

## MEMÓRIA DA PESQUISA

0. Resumo .....	7
1. Introdução.....	8
2. Problema de Pesquisa .....	8
3. Justificativa.....	9
4. Objetivos.....	10
5. Referencial teórico.....	11
5.1 Como é feito um (bom) roteiro para série?.....	12
6. Metodologia	
6.1 O processo criativo .....	13
7. Estela	
7.1 A proposta da série .....	15
7.2 <i>Storyline</i> .....	15
7.3 Sinopse .....	16
7.4 Argumento .....	16
7.5 Lista de episódios .....	17
7.6 Personagens .....	18
7.7 Cenário.....	25
7. Considerações Finais .....	27
8. Referências bibliográficas .....	27
9. Filmografia .....	28
10. Anexos	
10.1 Roteiro .....	30

## **RESUMO**

A presente memória tem como objetivo elucidar o processo criativo utilizado para o desenvolvimento do roteiro do episódio piloto da série de animação "Estela". Este trabalho pretende analisar as particularidades da escrita para narrativas seriadas e o papel da construção dos personagens para o sucesso de uma produção. Com base nestes estudos, cria-se também o conceito visual dos personagens e cenário da série em questão.

Palavras-chave: roteiro, narrativa, série, animação, design.

## **ABSTRACT**

This paper aims to elucidate the creative process used for the script development of the pilot episode of the animated series "Estela". This work intends to analyze the particularities of scriptwriting for serial narratives and the role of the character's construction for the success of an audiovisual production. Based on these studies, the author also created the concept art for the main characters and background.

Key words: script, storytelling, series, animation, design.

## **1. INTRODUÇÃO**

Oitenta por cento do tempo de produção de um filme de animação é gasto no desenvolvimento da história, direção de arte e design dos personagens. Os outros vinte por cento são usados na produção da animação em si e na pós-produção. (BEIMAN, 2008).

O presente trabalho procura desvendar e entender esses oitenta por cento a que a autora Nancy Beiman se refere, através do desenvolvimento da proposta criativa da série “Estela”, composta pelo roteiro do episódio piloto e o design dos personagens. O produto retrata a história de uma garotinha de oito anos e do seu novo melhor amigo, um alienígena que escapou da destruição do seu planeta natal e encontrou refúgio aqui na Terra.

O universo da animação sempre foi alvo do meu interesse. Ao longo dos anos tive acesso a diversos produtos do gênero: longas, curtas e séries, das mais variadas técnicas e estéticas que consegui encontrar. E munida destas referências, surgiu em mim o desejo de não apenas consumir, mas sim produzir as minhas próprias animações. E, como aprendido durante o curso de Comunicação, antes de produzir qualquer coisa é preciso ter um bom roteiro.

Então, me propus a desenvolver o roteiro do episódio piloto de uma série de animação. Mas por que uma série e não um longa ou curta-metragem? A razão advém da curiosidade em saber por que nos envolvemos tanto com os personagens de uma série. O que nos motiva a acompanhar a vida daquelas pessoas toda semana, muitas vezes, por anos a fio? E principalmente, o que eu teria de fazer para escrever uma história que fizesse isso com os espectadores? Esta memória é o resultado da pesquisa desenvolvida para responder a essas perguntas.

## **2. PROBLEMA DE PESQUISA**

O problema de pesquisa pode ser sintetizado na pergunta: Como desenvolver a narrativa de uma série de animação?



### 3. JUSTIFICATIVA

Contar histórias é um hábito que temos desde os tempos mais remotos. Através delas expressamos nossos sentimentos e ideias. Sejam elas reais ou fictícias, quando alguém conta uma história sempre imprime uma nova perspectiva acerca de um tema, experiência ou fato. O Audiovisual é uma das ferramentas mais poderosas dessa arte de contar histórias. Por meio dele, conhecemos mundos e seres distantes da nossa realidade, terras nunca antes conhecidas, tramas onde heróis enfrentam inimigos, externos e internos, a fim de conquistar seus objetivos, derrotar seus medos.

Foi por essa arte de criar histórias que eu me apaixonei, e agora, no fim da graduação, me sinto na obrigação de me aprofundar no assunto desenvolvendo um roteiro original para uma série de animação.

A escolha pela televisão se deve ao teor íntimo que ela possui, ela está dentro das nossas casas, nós recebemos as histórias no nosso ambiente mais pessoal e não o contrário, como no cinema, onde nós temos de nos dirigir até a história.

Outro fator relevante é o aspecto prático da produção televisiva: existe maior demanda, logo existe mais emprego, como salienta o roteirista Jeffrey Scott, em seu livro “*How to write for animation*”<sup>1</sup>.

(...) Quem não gostaria de escrever o próximo Rei Leão ou *Toy Story*? Mas apesar da fascinação dos roteiros de longas-metragens de animação, se trata de um simples fato matemático: existem muito mais oportunidades na TV que no cinema de animação. Então, faça um favor a si mesmo – e à sua carreira – e comece pela televisão. Você será bem pago enquanto aprimora suas habilidades e assim terá mais chance de vender aquele longa no qual você investiu seu coração. (SCOTT, 2007, p.28)

Nos últimos 10 anos, a produção de séries animadas para a TV mais que dobrou no Brasil. Muito influenciada pela chamada Lei da TV Paga (Lei 12.486/2011<sup>2</sup>), que determina, entre outros pontos, que os canais pagos devam veicular majoritariamente produções nacionais no horário nobre<sup>3</sup>. Com isso a procura por séries, em *live action*<sup>4</sup> e animação, cresceu vertiginosamente.

---

<sup>1</sup> “Como escrever para animação”, tradução da autora.

<sup>2</sup> Fonte: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2011-2014/2011/Lei/L12485.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12485.htm)

<sup>3</sup> Período em que mais pessoas assistem a TV, compreendido entre às 18h e 1h, tendo seu pico entre às 20h e 23h.

<sup>4</sup> Termo utilizado para se referir a produções cinematográficas que não são animadas.

Além disso, as produções independentes também têm se destacando na Internet, especialmente no *YouTube*. Tendo em vista esse cenário favorável, e outros fatores que serão discutidos no decorrer deste trabalho, por que não aliar o objetivo antigo de desenvolver uma série de animação ao bom momento do mercado?

Entretanto, este crescimento não significa, necessariamente, um aumento na variedade dos produtos, tampouco das temáticas. A grande maioria das séries de animação nacionais tem teor humorístico ou educativo. Guardando o devido mérito destes gêneros, é necessário que sejam ofertadas mais opções ao público.

Com Estela, tentei trazer elementos da cultura nacional, aqueles que geralmente são menosprezados por grandes produções e que raramente chegam ao cinema ou a TV, como famílias de configuração “não-tradicional” – que apesar de serem classificadas como tal, estão cada vez mais numerosas que as chamadas “tradicionais”<sup>5</sup> – trazendo um novo ponto de vista para o âmbito televisivo.

Neste produto, foi utilizado como modelo familiar um núcleo formado unicamente por mulheres. O crescimento da presença feminina na esfera do trabalho trouxe à tona uma situação cada vez mais constante na atualidade que é a mudança de gênero na manutenção da família (MENDES, 2002). O percentual de domicílios brasileiros chefiados por mulheres passou de 24,9% ,em 2000, para 37,3%, em 2010 (IBGE, 2012). Trazer esta característica, presente em tantos lares brasileiros, para Estela, mais que um diferencial é uma tentativa de dar visibilidade a uma realidade ainda pouco explorada nas séries de animação.

## **4. OBJETIVOS**

### 4.1 Geral

Entender o processo de criação uma narrativa para série de animação.

### 4.2 Específicos:

- Estudar a importância da construção de personagens para narrativas seriadas;

---

<sup>5</sup> Tradicional seria a estrutura familiar formada por pai, mãe e filhos. As não-tradicionais seriam as configurações monoparentais (com apenas um dos pais e os filhos), os avós e os netos, famílias homoafetivas, dentre outras. As famílias não-tradicionais também são classificadas como novos arranjos familiares, sobre o termo e seus processos adaptativos ver Castells (1999) e Goldani (1994).

- Desenvolver o roteiro do episódio piloto e o design dos personagens da série Estela.

## 5. REFERENCIAL TEÓRICO

Por se tratar de um trabalho com o foco no entendimento do processo de concepção de uma série de animação, a maior parte das referências são relacionadas a este assunto. Os principais guias sobre o processo da criação para animação foram os livros *Dream Worlds*, de Hans Bacher, e *Prepare to Board*, de Nancy Beiman, que retratam todo o processo de concepção de uma animação, desde o início – com a ideia – até a finalização do produto.

Quanto à escrita do roteiro e desenvolvimento dos personagens, os autores mais significativos para a conclusão da narrativa de Estela foram Robert McKee, com seu livro “Story – Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro”, e Linda Seger, com o livro “*Creating Unforgettable Characters*”.

McKee aborda praticamente todos os aspectos formais necessários à escrita de um roteiro, porém não pretende ditar regras ou receitas, ao contrário, apresenta princípios, os motivos pelos quais eles funcionam e a comprovação do seu funcionamento mostrando exemplos de filmes consagrados. Seger, por sua vez, é mais dogmática, ela define algumas etapas que devem necessariamente ser seguidas para o melhor desenvolvimento e profundidade dos personagens.

Além destes, as obras “*How to write for animation*”, de Jeffrey Scott, que elucida o processo de escrita para animação e também características próprias do seu mercado; e “*Writing the TV drama series*”<sup>6</sup>, de Pamela Douglas, que descreve características específicas da construção narrativa para séries, também foram de extrema importância para o entendimento da criação de seriados e do mercado da animação.

As referências audiovisuais são principalmente de cunho narrativo, ou seja, possuem temáticas e progressões semelhantes à utilizada em Estela. Os filmes que mais inspiraram este trabalho foram Lilo & Stich (2002), Cada um na sua casa (2015), Gigante de Ferro (1999), Mary e Max (2009), E.T. – O Extraterrestre (1982) e Super 8 (2009). Todos eles contam histórias de crianças que fazem amizade com seres de realidades distantes das suas. A premissa de que a amizade pode nascer de qualquer

---

<sup>6</sup> “Escrevendo séries dramáticas para TV”, tradução da autora.

lugar e de que o outro, mesmo diferente, sentir as mesmas coisas que você foi a faísca que deu início à criação desta história.

### 5.1 Como é feito um (bom) roteiro para série?

Um dos primeiros pontos abordados por Linda Seger em *“Creating Unforgettable Characters”*<sup>7</sup> é a máxima de que devemos escrever sobre coisas que conhecemos. Principalmente, nos primeiros roteiros. Mas não se engane, isto não torna a tarefa menos trabalhosa que escrever sobre algo que você nunca viu, porém a

constante observação e pesquisa geral ao longo da vida rendem muitos detalhes que levariam meses ou anos para serem aprendidos se você fosse escrever sobre uma área da qual você não tem experiência. (SEGER, 1990, p.4)

Partindo desse princípio, resolvi trazer algumas das minhas recordações da infância para a construção de Estela, para dar maior verossimilhança à história. Foi assim que acabei incluindo as férias no campo, sem outras crianças para brincar, onde as horas parecem não passar. Acrescentei também a convivência entre diferentes gerações, avós e netos, que também partiu do meu histórico de vida.

Outro ponto de crucial importância é a identificação entre público e personagens, que pode significar o sucesso ou fracasso de uma série. Isto porque os personagens das séries são “visitantes que vêm te contar histórias” (DOUGLAS, 2007, p.24), semana a semana, e você não recebe na sua casa, no seu lugar de intimidade, pessoas que você não gosta, certo? Principalmente se você puder evitá-las apenas trocando de canal.

Ainda que o universo da história tenha seu caráter atrativo, se não há empatia com os personagens o público fatalmente perde o interesse. Ao mesmo tempo, se a história não for tão envolvente quanto os personagens que dela fazem parte, a série também corre o risco de acabar antes do esperado.

Bons personagens são essenciais se você quer criar ficção de qualidade. Se os personagens não funcionam, a história e o tema não serão suficientes para envolver o público e os leitores. (SEGER, 1990, p.xxi)

---

<sup>7</sup> “Criando Personagens Inesquecíveis”, tradução da autora.

Todos esses princípios foram considerados na construção de Estela. Apesar de aqui estarmos desenvolvendo apenas o episódio-piloto e o design dos personagens, a ideia é dar prosseguimento ao projeto depois da graduação, para quem sabe, levar essa história para diversas casas e transformar Estela e os demais personagens em amigos queridos de mais pessoas.

## **6. METODOLOGIA**

### **6.1 O Processo Criativo**

Quando comecei a escrever este roteiro, surgiu a questão: essa história cabe em um curta ou um longa-metragem? Quanto mais eu escrevia, mais possibilidades apareciam e então a constatação foi: por que não uma série?

Estela é fruto de várias inspirações e inquietações, ela foi sendo construída a partir de diferentes ideias que acabaram se encaixando e resultando na história da amizade entre uma garotinha de oito anos e um ser que veio do espaço. É até por este motivo que eu utilizo o termo “construir”<sup>8</sup> em vez de “criar” uma história.

O processo criativo foi uma espécie de colagem, um mosaico formado por vários elementos provenientes das mais diversas origens. A escrita do roteiro também não se deu de maneira linear, primeiro surgiram os personagens e algumas cenas específicas (como a da queda do meteoro, por exemplo) e a ideia da trama em si só veio muito depois. Auxiliada por ótimos livros e pessoas, os caminhos da narrativa se delinearam e a história finalmente tomou forma.

Assim que eu conversei com meu orientador sobre a intenção de fazer o roteiro de uma série como trabalho de conclusão do curso de Comunicação, ele me passou um exercício: escrever duzentas possíveis situações que os personagens poderiam vivenciar. Este exercício foi um dos métodos mais eficazes na construção da história. Ao imaginar diversas alternativas, o enredo foi se delineando e a trama tomou forma. Auxiliou inclusive na definição das personalidades dos personagens, além de render ideias para toda uma temporada.

---

<sup>8</sup> “Walt Disney disse que filmes de animação são construídos ‘como se constrói um prédio de tijolos. Nossos tijolos seriam as personalidades’”. (Entrevista feita por Nancy Beiman a Ken Anderson, em 1979)

A decisão de utilizar a técnica da animação 2D e não do *live action* se deve, principalmente pela maior liberdade criativa que ela proporciona. A animação é capaz de retratar elementos invisíveis ou aparentemente inimagináveis (WELLS, 2012, p.84), e foi exatamente essa capacidade de transcender o real que sempre me fascinou.

Outro fator decisivo para esta escolha se deve a possibilidade de produção do filme em si. Uma história como Estela, que contém elementos de fantasia científica, seria muito onerosa se produzida em *live action*, necessitaria de um orçamento muito maior e, ainda assim, provavelmente não seria capaz de transmitir a leveza e poesia de uma produção animada. Então, por que não já partir para a animação de uma vez?

No início do processo, eu fiquei receosa de desenvolver este projeto, uma série de animação, devido ao meu pouco domínio da técnica do desenho. Este foi um ponto que durante muito tempo tolheu o meu processo criativo, em diversos momentos me vi cortando uma cena não pela sua relevância ou ritmo na história, mas pelo pensamento de que eu não conseguiria transformá-la em imagem através do meu desenho. E a consequência disto era que trabalho não fluía, foi aí que eu me dei conta: filmes não precisam ser, e na maioria das vezes não são, feitos por uma pessoa só. Então, chamei dois amigos ilustradores com experiência em animação e design de personagens para trabalharem comigo, o Washington Rayk e a Morgana Boeschstein, ambos ex-alunos do curso de Comunicação Social. Eles me ajudaram a desenvolver a parte visual da série, mas a contribuição não ficou limitada a esse âmbito, as conversas com os dois também auxiliaram no processo de construção da narrativa e, principalmente, dos personagens.

Se há um ponto em que os livros sobre produção de animação e de séries (inclusive as de *live action*) são unânimes é a de que o trabalho em equipe durante o processo de criação (e nas etapas seguintes) é fundamental. Ficou decidido, então, que a Morgana ficaria responsável pelo desenho dos personagens e o Washington pelo cenário.

Outro ponto a ser destacado quanto ao trabalho em equipe foi a experiência de passar para outras pessoas imagens que estavam, até então, só dentro da minha cabeça. Conseguir comunicar as minhas ideias e propostas para a história e personagens foi um grande desafio. No entanto, ver a interpretação que os outros membros tiveram do roteiro ajudou a evidenciar elementos que eu mesma não tinha percebido.

## 7. “ESTELA”

### 7.1 A proposta da série

A história de Estela se passa em uma cidadezinha do interior, na pequena Monte Verde. A ideia é não especificar em qual estado a cidade se localiza, mas dar uma ideia de que fica na região central do país. A cidade possui um centro urbano – com comércio, escolas, hospital – e o restante formado por pequenas propriedades rurais.

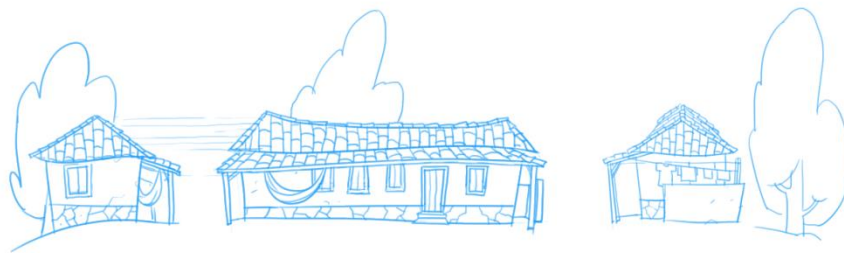


Figura 1 - Casa da família de Estela

O intuito da série é trazer elementos típicos da cultura brasileira, que sirvam tanto para identificação quanto para a reflexão do público. Procurou-se, então, trazer uma temática mais atual ao desenvolver a estrutura familiar de Estela, que consiste na mãe, filha e avó. Uma configuração muito comum no Brasil, mas que ainda é pouco explorada nos produtos audiovisuais. Os atributos físicos dos personagens também foram pensados para refletirem características étnicas do Brasil. A pele morena, os cabelos cacheados, a fala coloquial, todos foram incluídos para que houvesse maior identificação com o público.

Estela é direcionada para o público entre 6 e 11 anos. No entanto, tentei desenvolver a trama de forma que houvesse empatia com os personagens independente da idade do espectador. Por isso foram tratados temas de cunho universal como abandono, tédio, amizade, perda e adaptação, experiências pelas quais todos passam em diversas fases da vida.

### 7.2 *Storyline*

Uma garotinha encontra na amizade com um ser de outro mundo a maneira para superar as próprias adversidades.

### **7.3 Sinopse**

A mudança para a casa da avó no interior não estava nos planos de Estela, mas depois da separação dos pais, não houve muita opção. Para a menina, estas serão as férias mais tediosas de todas. Apesar das tentativas de Dona Dita, Estela continua fechada e retraída. O trabalho da mãe lhe toma a maior parte do tempo e Estela já quase não a vê. É então que em uma noite de lua cheia, ocorre uma chuva de meteoros, e tudo muda. Estela sai à procura da pedra misteriosa que passou incandescente no céu e, em seu lugar, encontra um novo amigo e nesta amizade uma nova perspectiva de vida.

### **7.4 Argumento**

#### **Episódio piloto**

Estela está sentada na cama olhando fixamente para uma pedra negra e disforme que aperta em uma das mãos. A menina enxuga as lágrimas com a outra mão e esconde a pedra debaixo do travesseiro ao escutar passos próximos da porta. A mãe entra animada, trazendo uma caixa e pede para a menina acompanhá-la até o lado de fora da casa. Ao se aproximar da mãe, Estela abaixa o rosto escondendo as lágrimas que ainda sobravam. A menina vai até a varanda e lá encontra os carregadores da mudança. A mãe assina um documento, o entrega ao rapaz do caminhão e logo em seguida Dona Dita, avó de Estela, sai trazendo lanche para todos. Dona Dita se esforça para agradar a neta, mas essa faz questão de não lhe dar muita atenção. A menina recusa com antipatia o lanche oferecido pela avó e volta para dentro da casa.

A mãe sai para trabalhar e Estela passa os dias e noites na frente da TV, sem nada fazer. Até que um dia a luz acaba e ela e a avó ficam na varanda, contemplando as estrelas.

É noite, Estela e a avó se balançam nas cadeiras da varanda. A avó ronca sonoramente enquanto a menina observa o céu. De repente, passa em alta velocidade uma estrela cadente, em seguida outra e mais outra e logo ocorre uma chuva de meteoros. Vários riscos de luz iluminam o céu quando um maior passa com velocidade e cai em algum lugar próximo. O impacto foi tão forte que derrubou uma das plantas penduradas. A avó se assusta com o barulho e leva a menina para dentro de casa.



No dia seguinte, a garotinha sai antes de todos acordarem e se dirige à mata próxima, onde o meteoro caiu. Estela segue os rastros de galhos queimados e encontra uma cratera enorme. No meio do buraco está uma pedra disforme que é quase do seu tamanho. A menina chega até a pedra com dificuldade. Ela limpa a terra que estava sobre a rocha, deixando à mostra sua superfície negra e brilhante. Apesar do tamanho, a pedra é incrivelmente leve. A menina toca em um ponto prateado na pedra e esta emite um choque elétrico. O choque não se repete e Estela leva o meteoro para casa.

Dias depois, sai do meteoro uma criatura esférica e vermelha que sai flutuando pelos ares. Estela, a princípio, sente medo, mas logo em seguida, vendo o medo na expressão da criatura, sente compaixão e cuida dela. É o início da amizade que mudará suas vidas.

## 7.5 Lista de Episódios

<b>Episódio</b>	<b>Storyline</b>
Piloto – “Recém-chegados”	Estela vai morar na casa da avó e lá faz amizade com um alienígena que saiu de dentro de um meteoro.
Episódio 2 – “Esconde-esconde”	Estela tenta entender mais sobre o alienígena Três enquanto esconde a presença dele para as outras integrantes da família, tentativa esta que é frustrada pela sagacidade de Dona Dita.
Episódios 3 e 4 – “O outro lado”	A história do ponto de vista de Três, desde a fuga do seu planeta até o seu encontro com Estela. São mostrados os motivos da saída dele e a sugestão de que outros seres como ele também possam estar na Terra.

## 7.6 Personagens



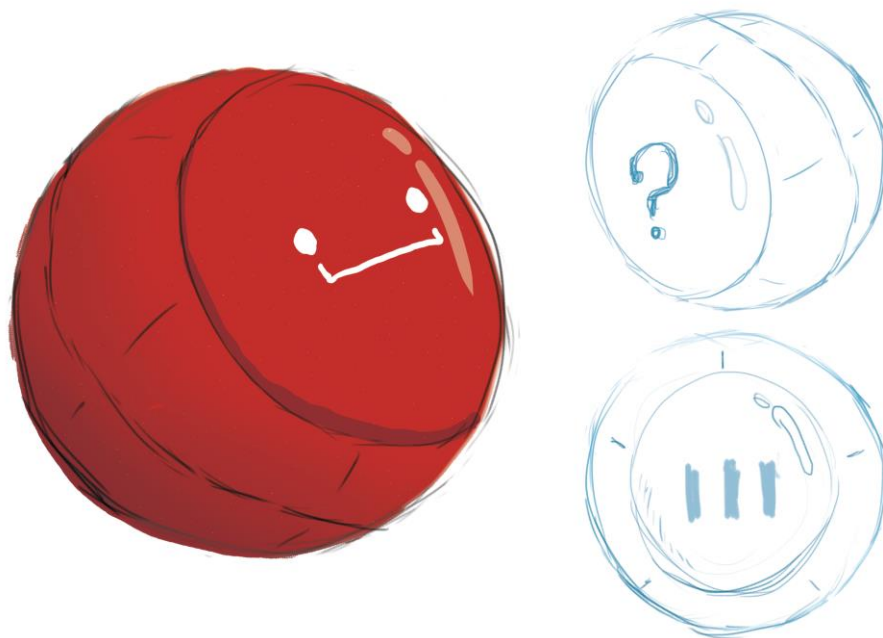
### Estela

Estela é uma criança curiosa, questionadora, teimosa e ligeiramente egoísta. A mudança repentina em sua vida faz com que ela fique introspectiva e, à primeira vista, antipática. A avó é quem mais sofre com essa fase, pois por mais gentil e atenciosa que ela seja, a menina não dá brecha para que se forme um vínculo entre as duas.

Estela e a mãe, Tereza, são muito próximas, as duas sempre estiveram juntas até que elas se mudam para a casa da avó. Tereza tem de trabalhar e a menina quase não a vê mais. Estela sente falta do pai, que acaba virando uma figura ausente na vida da criança após a separação. Ela carrega consigo um meteorito que o pai lhe deu quando era menor, porque esta é a melhor lembrança que ela guarda dele.



Figura 2- Variações da aparência de Estela



## Três

Três foi o primeiro elemento desta história e sua primeira aparição aconteceu em um exercício desenvolvido na disciplina de Oficina de Roteiro. Naquele tempo ele não tinha nome e não passava de uma singela bolinha de borracha vermelha que servia como elemento de ligação entre os protagonistas daquele roteiro. A bolinha acabou me acompanhando em outras tentativas de escrita e eu vi que ela merecia ser mais que um mero objeto.

Por se tratar de um ser totalmente fictício, Três foi sem dúvida o que mais demandou pesquisa dentre todos os personagens. Assim que houve a definição de que ele seria um alienígena surgiram as dúvidas: como seria a sua estrutura física e a sua mecânica de movimentação? De onde ele tiraria energia? Como ele se comunicaria? De que forma ele interage com os outros personagens e o ambiente? Estas questões não precisam necessariamente ser explicadas dentro da série, mas eu achei de extrema importância que eu tivesse tais informações para definir como o comportamento dele se desenvolveria.

A principal referência visual para a construção de Três foi a personagem Eva<sup>9</sup>, do filme WALL-E<sup>10</sup>. Tanto a sua forma de movimentação quanto a espécie de display onde suas expressões aparecem tiveram inspiração em EVE. Entretanto, diferente de EVE que utiliza só os olhos para expressar sentimentos, Três tem uma gama maior de expressões já além dos olhos e boca ele reproduz sinais de pontuação e outros ícones gráficos em seu display. Outra referência ao modo que ele se expressa é o personagem BMO, da série Hora da Aventura, do Cartoon Network.

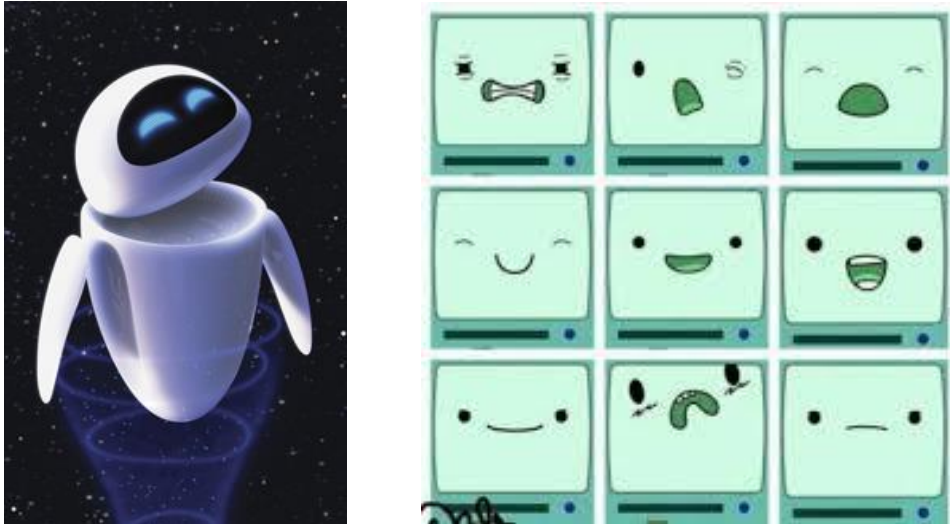


Figura 3 e 4- referências para o desenvolvimento de Três<sup>11</sup>

Três chega danificado, física e emocionalmente, tanto da viagem quanto do que passou em seu planeta: a guerra da qual ele fugiu. Ao vê-lo naquela condição, Estela desenvolve o instinto de protegê-lo, ao perceber que ele tinha mais medo dela que ela dele. O vínculo que os dois desenvolvem faz com que a menina, gradativamente, se abra também para as outras pessoas.

O nome do personagem é na verdade III, que tem um significado específico que será revelado ao longo da trama, mas Estela o interpreta como o numeral 3, e por isso o nome ficou o mesmo do número: Três.

<sup>9</sup> EVE no original, que é a abreviação de Extraterrestrial Vegetation Evaluator, mas que na dublagem brasileira foi traduzido como Eva.

<sup>10</sup> Longa-metragem produzido pela Pixar, em 2008, e dirigido por Andrew Stanton.

<sup>11</sup> Fonte: <https://pixarplanet.com/blog/eve-in-apples-eye/>



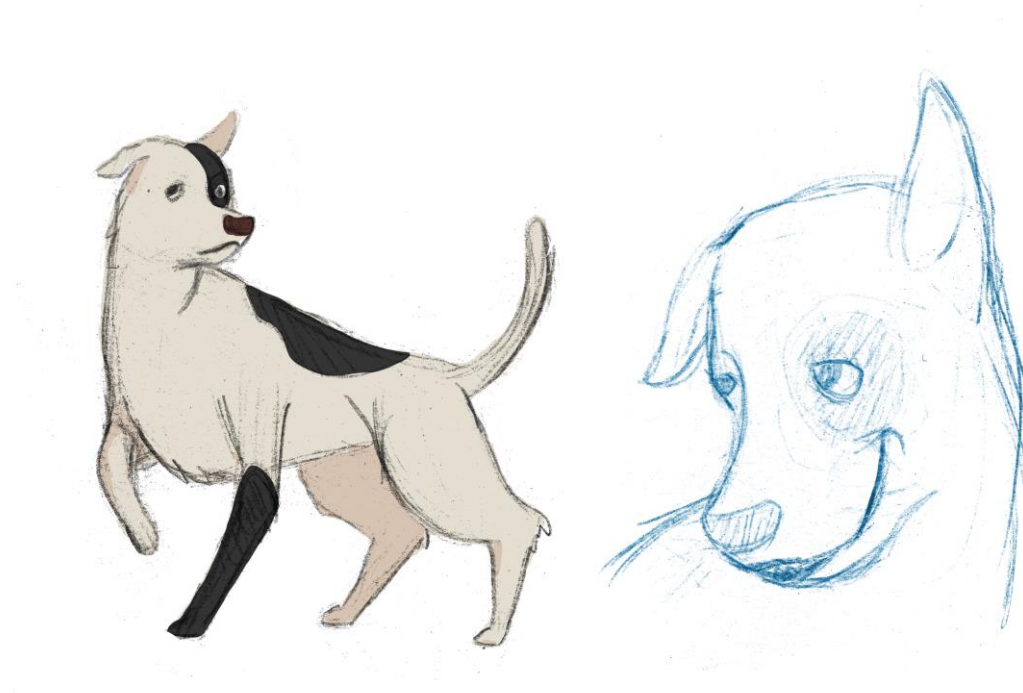
## **Tereza**

Tereza é mulher trabalhadora, guerreira, carinhosa, divertida, concentrada e muito otimista. Resolve mudar-se com a filha para a casa de Dona Dita, sua mãe, no interior na cidade de Monte Verde, para dar um novo rumo à sua vida. Recém-separada do marido, volta ao mercado de trabalho depois de ter ficado anos como dona de casa, cuidando da filha. Ela é enfermeira, e essa volta ao trabalho faz com que ela recupere sua autoconfiança que ficou abalada com a separação.



### **Dona Dita**

Seu nome é Benedita, mas prefere ser chamada de Dita. É a avó de Estela. Uma senhora muito simpática que tenta agradar a todos com comidinhas e carinhos. Ela é viúva há alguns anos, mas quando a filha mais velha, Lúcia, tem de ir para outra cidade, Tereza, a caçula, e a neta vêm morar com ela. O motivo da mudança não é só esse, Tereza havia ficado com problemas financeiros depois que o marido a abandonou e morar na casa da mãe foi a melhor opção. Porém, Dona Dita não comenta sobre isso, afinal, adorou ter companhia novamente.



### **Pirata**

Pirata é o cão de guarda da família. É muito companheiro e carinhoso, mas por ter a idade avançada, 10 anos, seu comportamento é sereno e seus movimentos lentos. Ganhou esse nome graças à mancha preta que tem na cabeça e que lembra um tapa-olho de pirata.



### **Juca**

Juca é o papagaio de estimação de Dona Dita. Fala, canta e assovia o tempo todo e tem fama de prever o futuro. Dona Dita o encontrou na estrada, quando voltava da caminhada, ainda filhote, traficantes de animais tinha destruído seu ninho e levado seus irmãos. Juca foi deixado para trás porque sua asa fora danificada, até hoje ele tem uma leve deformação que o impede de voar.



## 7.7 Cenário





## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de criação não é fácil, tampouco simples, ainda que você tenha excelentes mestres e manuais. Entretanto, isso não faz com que este seja menos prazeroso. A experiência de trabalhar com animação foi um presente que a graduação me proporcionou.

Ao término deste estudo, as impressões deixadas foram profundas. O conhecimento que eu adquiri durante este processo tem um valor inestimável. Porém, tenho a convicção de que apenas arranhei a superfície das infinitas possibilidades que uma série de animação tem a oferecer.

Aprender sobre as características das séries e entender melhor o porquê da fascinação que elas exercem sobre o público me deram uma nova perspectiva e uma gana ainda maior de conhecer e, quem sabe, trabalhar com a área, que esta ganhando cada vez mais força no Brasil.

Explorar temas e personagens tipicamente brasileiros também foi uma experiência enriquecedora. E o objetivo daqui em diante é transformar este roteiro em um produto e tirar esta série do papel.

## 9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACHER, Hans. *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Oxford: Elsevier, 2008.

BEIMAN, Nancy. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*. Oxford: Elsevier, 2007.

BOESCHENSTEIN, Morgana Nascimento. *No jardim suspenso: monomito, imaginário e pré-produção da HQ*. 2015. 98 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: <<http://bdm.unb.br/handle/10483/11600>> Acesso em 30 de outubro de 2016.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

CARDOSO, Glênis. *Madria - roteiro de longa-metragem*. 2014. 53 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <<http://bdm.unb.br/handle/10483/8516>> Acesso em 22 de outubro de 2016.

CASCUDO, Luís da Câmara. *Superstição no Brasil*. São Paulo: Global, 2002.

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

DENIS, Sébastien. *Animação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2007.

DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV drama series: how to succeed as a professional writer in TV*. Los Angeles: Michael Wiese Productions, 2007.

JOHNSON, Ollie; THOMAS, Frank. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Nova Iorque: Disney Editions, 1984.

JULIUS, Jessica. *The Art of Big Hero 6*. São Francisco: Chronicle Books, 2014.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. *A Arte da Animação*. São Paulo: Senac, 2005.

MCKEE, Robert. *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*. Curitiba: Arte e letra editora, 2006.

MENDES, M. A. *Mulheres chefes de família: a complexidade e ambiguidade da questão*. Apresentado no XIII Encontro da Associação Brasileira de Estudos Populacionais, Ouro Preto, MG, 4 a 8 de novembro de 2002. Disponível em: <[http://www.abep.nepo.unicamp.br/docs/anais/pdf/2002/GT\\_Gen\\_ST38\\_Mendes\\_texto.pdf](http://www.abep.nepo.unicamp.br/docs/anais/pdf/2002/GT_Gen_ST38_Mendes_texto.pdf)>. Acesso em 7 de outubro de 2016.

PIZARRO, Mariana Rezende. *Quem tem medo do escuro? A criação da identidade visual para personagens animados*. 2015. 38 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: <<http://bdm.unb.br/handle/10483/12184>> Acesso em 2 de novembro 2016.

SCOTT, Jeffrey. “Understanding the World of Animation”, in *How to Write for Animation*, p 21-28.

SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. Nova Iorque: Henry and Holt Company LLC, 1990.

SOLOMON, Charles. *The History of Animation: Enchanted Drawings*. Nova Iorque: Wing Books, 1994.

THOMAS, Bob. *Disney's Art of Animation: from Mickey Mouse to Beauty and the Beast*. Nova Iorque: Welcome Enterprises, 1991.

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. Londres: Faber & Faber, 2009.

## FILMOGRAFIA E VIDEOGRAFIA

*BRAVEST Warriors*. Criação: Pendleton Ward. Direção: Breehn Burns. Produção: Fred Seibert. Burbank: Cartoon Hangover. 2012 (5 min). Disponível

em:<[https://www.youtube.com/watch?v=HdHljdGrwxM&ab\\_channel=BravestWarriors](https://www.youtube.com/watch?v=HdHljdGrwxM&ab_channel=BravestWarriors)>. Acesso em 21 de outubro de 2016.

CADA um na sua casa. Direção: Tim Johnson. Produção: Mireille Soria, Chris Jenkins e Suzanne Buirgy. Roteiro: Tom J. Astle e Matt Ember. Los Angeles: 20th Century Fox. 2015. 1 DVD (94 min)

E.T. – O Extraterrestre. Direção: Steven Spielberg. Produção: Kathleen Kennedy, Steven Spielberg. Roteiro: Melissa Mathison. Los Angeles: Universal Pictures. 1982. 1 DVD (114 min)

GIGANTE de Ferro. Direção: Brad Bird. Produção: Pete Townshend, Des McAnuff, Allison Abbate e John Walker. Roteiro: Tim McCanlies. Los Angeles: Warner Bros. Entertainment. 1999. (86 min)

IRMÃO do Jorel. Criação: Juliano Enrico. Direção: Juliano Enrico e Rodrigo Soldado. Produção: Felipe Tavares. São Paulo: Cartoon Network. 2014 (11 min). Disponível em:< <https://youtu.be/ecwf7iwPgUI> > Acesso em 19 de outubro de 2016.

*LILO & Stitch*. Direção: Dean DeBlois e Chris Sanders. Produção: Clark Spencer e Lisa M. Poole. Burbank: Walt Disney Home Entertainment. 2002. (85 min)

MARY e Max – Uma Amizade Diferente. Direção: Adam Elliot. Produção: Melanie Coombs. Roteiro: Adam Elliot. Melbourne: Icon Entertainment International. 2009. 1 DVD (92 min)

OS Goonies. Direção: Richard Donner. Produção: Harvey Bernhard e Richard Donner. Roteiro: Chris Columbus. Los Angeles: Warner Bros. Entertainment. 1985. 1 DVD (114 min)

*STEVEN Universe*. Criação: Rebecca Sugar. Direção: Elle Michalka, Nick DeMayo e Ian Jones-Quartey . Produção: Jackie Buscarino . Burbank: Cartoon Network. 2013 (11 min). Disponível em: <<http://tocatoon.com/steven-universe/steven-universe-1a-temporada/steven-universe-jailbreak-s01e49/>> Acesso em 20 de setembro de 2016.

SUPER 8. Direção: J.J. Abrams. Produção: J.J. Abrams, Bryan Burk, Steven Spielberg. Roteiro: J.J. Abrams. Los Angeles: Paramount Pictures. 2011. (112 min)