

## Processo de Criação de um Documento de *Pitching* de Série de Animação<sup>1</sup>

Victor Hugo dos Santos Góes<sup>2</sup>  
Krishna Tavares<sup>3</sup>  
Universidade Cruzeiro do Sul

### Resumo

Com um cenário otimista na área de animação no Brasil nos últimos tempos, esse artigo tem como objetivo analisar a estrutura de construção de um documento de *pitching* de série de animação, que é um instrumento usado para vender ou conseguir parceria, para produção de novas ideias no mercado do audiovisual. Assim iremos refletir sobre as complexidades que é um processo que envolve diversas áreas do conhecimento.

**Palavras-chave:** animação; Brasil; documento de *pitching*; série.

### Introdução

O mercado de produção de animação está em constante crescimento no mundo e não é diferente no Brasil. Embora venha caminhando com passos tímidos, é inegável o crescimento das produções de animação no Brasil nos últimos tempos, e que vem ganhando destaque com produções dignas de competir ao Oscar.

Foi o que ocorreu com o longa-metragem de Alê Abreu, “O Menino e o Mundo” que concorreu ao Oscar 2016<sup>4</sup> e acabou levantando muitos olhares para o que está sendo produzido aqui no Brasil. Em 2014 o longa já havia recebido o Prêmio Cristal de melhor longa de animação<sup>5</sup> no Festival de Cinema de Animação de Annecy, realizado na cidade de Annecy na França, que no ano anterior já havia premiado outra animação brasileira, “Uma História de Amor e Fúria” de Luiz Bolognesi, com o mesmo prêmio<sup>6</sup>.

Partindo para televisão temos séries como “Irmão de Jorel”, autoria de Juliano Enrico, que ganhou um concurso do canal Cartoon Network, virando a primeira série de

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na DT 4 – Comunicação Audiovisual do XXIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de junho de 2019.

<sup>2</sup> Recém graduado no curso de Rádio, TV Internet pela Universidade Cruzeiro do Sul.

<sup>3</sup> Orientadora do trabalho. Mestra em Documentário, Professora do corpo docente do curso de Rádio, TV e Internet da Universidade Cruzeiro do Sul.

<sup>4</sup> G1. A indicação ao Oscar de O Menino e o Mundo e o ramo de animação no Brasil. 2016.

<sup>5</sup> ANCINE. "O menino e o mundo" vence Festival de Annecy, na França. 2014.

<sup>6</sup> G1. "Uma história de amor e fúria" vence Festival de Annecy. 2013.

animação brasileira da emissora e obteve título de desenho animado mais assistido em 2014<sup>7</sup>.

Se formos para âmbito comercial de licenciamentos, temos a série “Peixonauta que rendeu 250 produtos licenciados e 12 aplicativos, sendo exibida em 79 países. Essa receita permitiu que a segunda temporada fosse produzida com recursos dos licenciamentos da série e retornando o investimento”<sup>8</sup>.

Essas produções aconteceram graças a um forte investimento do Estado Federal através de editais, como em novembro de 2010, que o FSA (Fundo Setorial do Audiovisual) anunciava uma nova linha de financiamento, voltada para a produção de animação independente para televisão aberta ou fechada, incluindo projetos de coprodução internacional.

Um dos termos do edital era a exigência de um interveniente, uma empresa emissora ou programadora de televisão, que assumisse a responsabilidade pela aquisição da primeira licença de exploração comercial da série e também pela exibição em sua janela de programação. De acordo com Sérgio Nesteriuk foram oito projetos contemplados:

Oito projetos de séries de animação foram contemplados com aporte de cerca de R\$ 6,7 milhões e devem ser exibidos a partir de 2012: “Osmar, a Primeira Fatia do Pão de Forma” de Ale McHaddo (44 Toons/TV Cultura), “Zica e os Camaleões”, de Ari Nicolosi (Cinema Animadores/TV Brasil), “Historietas Assombradas para Crianças Malcriadas”, de Victor Hugo Borges (Glaz Entretenimento/TV Brasil), “Meu Amigãozão”, de Andrés Lieban (LD – Laboratório de Desenhos/TV Brasil), “O Baú do Lú”, de Victor Hugo Borges (Neoplastique Entretenimento/TV Cultura), “Boa noite, Martha”, de Vivian Altman (Otto Desenhos Animados/TV Cultura), “Brichos”, de Paulo Munhoz (Tecnokena Audiovisual e Multimídia/TV Brasil) e “Godofredo”, de Eva Funari (Um Filmes/TV Cultura). (NESTERIUK, 2011, p.123)

Outro fator que fortaleceu o mercado de animação brasileiro foi a Lei 12.485/2011<sup>9</sup>, conhecida com o Lei da TV Paga. A lei abre oportunidades de crescimento no mercado nacional para as produtoras, obrigando as programadoras terem em sua grade de programação o equivalente a 3 horas e 30 minutos por semana de conteúdos nacionais e independentes inéditos.

<sup>7</sup> ANIMA MUNDI. Irmão do Jorel: o novo sucesso animado brasileiro, 2015.

<sup>8</sup> SEBRAE. Boletim: O Crescente Mercado da Animação no Brasil, 2014, p.6.

<sup>9</sup> ANCINE. Sancionada Lei 12.485, que regula mercado de TV por assinatura no Brasil.

---

Sendo assim, com os investimentos tanto na parte pública, quanto da parte privada, o mercado de animação no Brasil vem com grandes oportunidades de crescimento, fortalecendo as produções já existentes e criando novas oportunidades para as futuras produções.

Para realizar este projeto temos como base a metodologia qualitativa, analisando o processo de criação de um documento de *pitching* de série de animação, com isso para alcançar o objetivo através da metodologia qualitativa, serão utilizadas técnicas como a pesquisa exploratória, que permite uma maior familiaridade com o tema pesquisado, sondando sempre em consonância com outras fontes que dão base ao assunto abordado, como é o caso da pesquisa bibliográfica que partirá com o objetivo de reunir as informações e dados que servirão de base para a construção científica.

O documento de *pitching* é uma ferramenta utilizada no mercado audiovisual para vender uma ideia ou buscar parcerias para produção de conteúdo, normalmente é apresentado por um autor ou produtor proponente da série para produtores e executivos de estúdios ou canais interessados na realização de um novo projeto.

De início devemos levantar a problemática da nomenclatura que existe no Brasil, em que muitas vezes se confunde bíblia com documento de *pitching*, sendo assim iremos utilizar com bibliografias os livros: “Dramaturgia Para Séries de Animação” Sérgio Nesteriuk; “O Guia Prático dos Roteiros de TV” de Bill Labonia.

Em “Dramaturgia Para Séries de Animação”, Nesteriuk apresenta a ideia de um documento para a apresentação à um produtor proponente ou produtores executivos e ele o chama de Bíblia de Comercialização.

A bíblia de comercialização possui textos resumidos contendo a apresentação geral da série, descrição das personagens principais, sinopses técnicas de cerca de cinco episódios, a arte da série (cenários, objetos de cena, logo etc.) e o contato dos responsáveis. (2011, p.226)

De acordo com Bill Labonia a nomenclatura pode causar situações conflitantes, assim destaca que “é preciso fazer uma diferenciação entre Bíblia e Documento de *Pitch*. [...] Quando você é um roteirista independente, o que você chama de “bíblia” é na verdade um documento de *pitch*”<sup>10</sup>. Labonia prefere classifica a bíblia, apenas ligada a produção,

---

<sup>10</sup> LABONIA, B. O Guia Prático dos Roteiros de TV, 2017, p. 113.

---

constituindo-se por um glossário de informações, onde contém toda a mitologia da série, sendo usada já na produção pelos roteiristas, diretores, produtores, etc.

Para não haver confusão, vamos assumir a nomenclatura de documento de *pitching* neste trabalho, sendo a ferramenta responsável pela venda da ideia de um produto audiovisual. Assim podemos seguir para o decorrer desse artigo e seguir refletindo os principais pontos de um documento de *pitching* de série de animação, sendo eles: o conceito geral da série, a apresentação da série, a apresentação do universo série, os personagens e por fim as sinopses dos episódios da temporada.

### **Conceito da série**

Para Nesteriuk, “criar um projeto de série de animação é um processo que envolve diversas dimensões e variáveis”<sup>11</sup>, pois se pode criar todo um universo em que as regras estabelecidas são de acordo com o autor da animação, em que pode ser usada referências pessoais e procurará aliar aspectos teóricos, conceituais, retóricos, técnicos e estilísticos a favor do desenvolvimento de um projeto inventivo e criativo.

O documento de *pitching* se inicia com a primeira página apresentando o conceito geral da série, que segundo Labonia “mais conhecido como *pitch* de uma página”, ele completa dizendo que “esse é o documento mais lido por produtores e agentes. Muitos deles nem chegam a ler o roteiro e decidem a partir do *pitch* de uma página”<sup>12</sup>.

Aqui, é necessário um poder de síntese capaz de apresentar o projeto em um único parágrafo, priorizando o tema, o enredo central e o tom da série. O primeiro passo é pensar em uma sentença conceitual, isto é, apresentando a ideia central da narrativa em uma única frase, tornando-a portanto mais universal.

Pode ser definido em linhas gerais como uma espécie de “frase-conceito”, que explicita em seus aspectos subjetivos uma narrativa qualquer. Serve como fio condutor, uma espécie de bússola norteadora para o desenvolvimento do conceito geral da série e mesmo de cada episódio. (NESTERIUK, 2011, p.158)

O conceito geral da série deve conter informações centrais que vão vender o projeto, sempre em linhas gerais, com cerca de oito linhas, sendo um exercício

---

<sup>11</sup> NESTERIUK, S. *Dramaturgia de Série de Animação*, 2011, p.150.

<sup>12</sup> LABONIA, B. *O Guia Prático dos Roteiros de TV*, 2017, p. 120.

minimalista que muitas vezes pode ser mais difícil do que o próprio desenvolvimento de um roteiro. “Imagine que você está sentado de frente para um produtor ou agente. Ele te pergunta ‘O que você tem para mim?’ Sua resposta deve ser curta, direta e confiante. E essa resposta é a sua LOGLINE”<sup>13</sup>, que um texto do conceito geral da série que deve ser bastante claro e objetivo, possibilitando um entendimento em linhas gerais das principais características e elementos propostos pela série. Como exemplo Nesteriuk usa a série de animação “Tromba Trem” criada por Zé Brandão.

Um elefante sem memória, uma tamanduá vegetariana e uma colônia de cupins paranoicos que acredita ser de outro planeta viajam juntos num trem a vapor pela América Latina. Tromba Trem é uma série de animação no formato “filme de estrada”, em que a cada episódio conhecemos uma nova personagem. (2011, p.159)

Podemos notar a qualidade de concisão, logo na primeira sentença, localizamos as protagonistas e adjetivos que melhor definem suas personalidades (“colônia de cupins paranoicos”, “tamanduá vegetariana” e “elefante sem memória”), o ambiente (América Latina) e a ação central da série (uma viagem em um trem a vapor). Em seguida, é feita uma referência ao gênero narrativo audiovisual “filme de estrada” (roadmovie) e mencionado o fato de que, a cada episódio, conheceremos uma nova personagem. Também é possível inferir que variações narrativas serão apresentadas pelas situações decorrentes do relacionamento dessas personagens antagônicas durante a viagem.

Nesteriuk destaca também que não precisa engessar, “o conceito geral de uma série, quando escrito como ponto de partida para o desenvolvimento das demais etapas, vai se transformando e atualizando automaticamente”<sup>13</sup>, isso aconteceu durante o desenvolvimento do projeto, em que conforme novas ideias se apresentam, as estruturas ou o foco da série vai evoluindo.

Ainda pensando em um ambiente de reunião, Labonia diz “se a *logline* for bem feita, a próxima pergunta vai ser: Conte-me mais sobre isso”<sup>14</sup>. Sendo a pergunta que mais se deseja ouvir, assim levando para a próxima página, que contém a apresentação da história da série com começo, meio e fim.

<sup>13</sup> NESTERIUK, S. Dramaturgia de Série de Animação, 2011, p.159.

<sup>14</sup> LABONIA, B. O Guia Prático dos Roteiros de TV, 2017, p. 120.

---

## Apresentação da série

Nessa parte do documento de *pitching*, desenvolve-se mais sobre o conceito geral e se introduz outros aspectos importantes que se julgar necessárias para uma melhor compreensão do projeto.

Ao final da leitura da apresentação do projeto, o avaliador não deve ter nenhuma dúvida quanto às questões centrais da série, como o tema, o tom, o enredo condutor, o relacionamento entre as personagens, o estilo visual, as técnicas de animação a serem utilizadas e o público-alvo a quem se destina. (NESTERIUK, 2011, p.160)

Como uma apresentação de um projeto independe do seu objetivo mercado logico, deve ser abordado questões fundamentais sempre destacando a importante, justificando a relevância do projeto, sua pertinência e seus diferenciais.

Um ponto muito crucial a ser destacado é o público-alvo, como diz Labonia “antes de escrever qualquer coisa, é preciso pensar para quem eu estou escrevendo isso? Quem é a minha audiência?”<sup>15</sup>. Pois o público-alvo será determinante quando for escolher uma emissora ou canal para oferecer o projeto para compor sua grade ou catalogo online.

Para entendermos o que é público-alvo, primeiro devemos segmentar o mercado em pequenos grupos, por meio de semelhanças existentes entre as pessoas. Nesse sentido, o público-alvo que compõe um determinado segmento tende a ter percepções semelhantes em relação a um determinado produto ou obra.

Segundo Nesteriuk, no caso específico das séries de animação, o principal critério para segmentação do público-alvo costuma ser os das faixas etárias: “*toddlers* (até três anos de idade), *preschoolers* (de três à seis anos), *kids* (seis à oito anos), *tweens* (oito à doze anos) e *teens* (doze à quinze anos)”<sup>16</sup>.

Com isso se dando ao próprio processo de definição da um público-alvo, inevitavelmente acaba-se alienando alguma faixa de público e isso é natural, Labonia afirma que “com certeza é que ninguém consegue agradar todo mundo”<sup>17</sup>.

Após definir o público-alvo, conhecendo suas características e demandas, é apresentado o tema principal da série, que “em um primeiro momento isso pode ocorrer

---

<sup>15</sup> LABONIA, B. O Guia Prático dos Roteiros de TV, 2017, p. 123.

<sup>16</sup> NESTERIUK, S. Dramaturgia de Série de Animação, 2011, p.160.

<sup>17</sup> LABONIA, B. O Guia Prático dos Roteiros de TV, 2017, p. 124.

de forma mais descritiva, podendo evoluir para temas secundários ou para outros níveis de leitura do tema principal”<sup>18</sup>. Podemos entender que, tão importante quanto o tema, é determinar a maneira pela qual ele será abordado, o que pode ser feito pelo gênero e do tom da série. Com isso os objetivos da série de animação devem estar presentes, permitindo visualizar de maneira mais clara a intencionalidade e a motivação por trás do projeto. Separados em “objetivo geral” e “objetivos específicos”.

O objetivo geral entende-se como uma espécie de anseio, uma intenção maior que o projeto deseja atingir. Já os objetivos específicos representam as formas mais diretas e objetivas pelas quais se pretende atingir esse objetivo geral.

Se pensarmos, a título de exemplo, em uma série de temática ecológica, o objetivo geral poderia ser o desejo de abordar, de maneira lúdica e divertida, a relação do homem com a natureza, incentivando o desenvolvimento de uma consciência ecológica nos futuros adultos, atuais espectadores da série. Os objetivos específicos seriam os meios pelos quais isso poderia se concretizar, isto é, por meio da realização de um conjunto de eventos relacionados à série, pela associação do protagonista às causas ecológicas, do vilão à poluição etc. (NESTERIUK, 2011, p.165)

Nesteriuk ainda destaca que, “deve haver ainda uma clara articulação entre forma e conteúdo do projeto”<sup>55</sup>, isto pode ser entendido pelas escolhas de linguagem, de estética, dando uma forte impressão de retórica e não que pareçam coisas pensadas e desenvolvidas.

## **Universo da série**

Nesta etapa deve-se contextualizar o universo da série de animação, “onde a história se passa, qual o ano, qual o contexto em que aqueles personagens vivem”<sup>19</sup>. Local esse que entendemos que não se limita apenas a onde as ações acontecem, mas como um conjunto integrado, no qual as realidades criadas existem e se relacionam. Este universo deve ser sujeito ao “domínio de certas regras, princípios ou convenções responsáveis pela integração de suas partes constituintes”<sup>20</sup>, sendo assim um todo articulado e coerente.

<sup>18</sup> NESTERIUK, S. *Dramaturgia de Série de Animação*, 2011, p.165.

<sup>19</sup> LABONIA, B. *O Guia Prático dos Roteiros de TV*, 2017, p. 122.

<sup>20</sup> NESTERIUK, S. *Dramaturgia de Série de Animação*, 2011, p.169.

---

Sendo assim, mais do que pensar em cada um dos elementos do universo isoladamente, é necessário pensar em um sistema, com as propriedades essenciais de um todo que não possam ser encontradas em nenhuma de suas partes de forma isolada.

Partes essas que constituem redes, que por sua vez podem se conectar a outras redes e assim por diante. Nesteriuk diz que essas redes podem ser elas “sociais, físicas, psicológicas, morais, ou quaisquer outras”<sup>21</sup>, ele ainda chega as comparar com teias de relações, operando em diversos níveis que escapa à compreensão, ultrapassa a lógica e a razão, “a dimensão do imaginário, do enigma, do mágico, da crença, do sublime, enfim, do inominável, que nos permite olhar além da superfície simbólica de uma realidade mais imediata”<sup>21</sup>.

Assim por conta da riqueza existente em um universo narrativo, a multiplicidade de seus elementos constituintes e da diversidade de suas formas de relacionamento e interação, é importante atentar para a necessidade da presença de uma visão e de uma prática interdisciplinar. Nesteriuk reforça isso dizendo.

A interdisciplinaridade permite que áreas do conhecimento historicamente separadas e aparentemente distantes entre si possam se relacionar de maneira integrada, sem suturas. Assim, conhecimentos de campos como os da mitologia, psicologia, sociologia, filosofia, antropologia, administração, narratologia, artes, design, comunicação, entre outros, são importantes para melhor criação e conhecimento destas relações formadoras do universo. (2011, p.170)

Nesteriuk diz ainda que, um “universo narrativo de uma série não deve ser pensado como algo monolítico, estático, imutável, mas como um sistema aberto e orgânico”<sup>22</sup>. Nesse sistema, estrutura e processo caminham em uma relação de indissociabilidade e de mútua transformabilidade, assim como um jogo, o universo narrativo de uma série deve prever quais serão suas peças, espaços, regras, estratégias, resultados possíveis e as maneiras pelas quais esse jogo poderá ser jogado.

## Personagens

Chegamos na parte de apresentação dos personagens em um documento de *pitching*, que de acordo com Nesteriuk é um dos “elementos centrais de uma série de

---

<sup>21</sup> NESTERIUK, S. Dramaturgia de Série de Animação, 2011, p.171.

<sup>22</sup> NESTERIUK, S. Dramaturgia de Série de Animação, 2011, p.169.



animação, talvez a personagem seja o mais fundamental”<sup>23</sup>, para ele a própria etimologia dos termos “animação” e “personagem”, reforçam sua proximidade no latim, sendo anima - alma, dar vida - e persona - pessoa. A personagem é “entendida como a representação de uma entidade que pratica e, principalmente, vive as ações apresentadas em uma história”<sup>24</sup>, seja por ações visuais como a movimentação e características físicas ou até, psicológicas como a forma de pensar e sentir.

A construção de uma personagem forte depende tanto da capacidade de observação do roteirista quanto de sua inventividade. Criar uma personagem é, portanto, um exercício complexo e envolve duas esferas complementares, uma interna (psicológica) e outra externa (visual). (NESTERIUK, 2011, p.181)

As personagens de modo geral costumam ser classificadas em diferentes categorias: importância em relação à história, sua função narrativa e ao nível de desenvolvimento psicológico.

Partindo de características externas para internas, é importante pensar que a personagem é a locomotiva que nos conduz pelos trilhos da história, é interessante se pensar de uma forma direta ou indireta levante questionamentos sobre o tema estabelecido. Para isso é importante pensar na construção das personagens que possam criar conflitos gerando mudanças com valores significantes. Segundo Robert McKee os “valores da história são as qualidades universais da experiência humana que podem mudar do positivo para o negativo, ou do negativo para o positivo, a cada momento”<sup>25</sup>. Seguindo esse pensamento Linda Seger diz:

01 – a obtenção da primeira ideia sobre a personagem, a partir da observação ou da experiência; 02 – a criação de um esboço de suas principais características; 03 – a descoberta da essência da personagem, para lhe conferir uma certa consistência; 04 – a descoberta dos paradoxos da personagem, para lhe conferir complexidade. (2006, p.36)

O próximo passo é pensar as personagens por meio de sua visualidade, aperfeiçoar a personalidade e afinando seu estilo, “costuma-se começar pelos aspectos gerais para gradativamente passar ao plano de detalhes específicos”<sup>26</sup>. No processo de criação de uma

<sup>23</sup> NESTERIUK, S. *Dramaturgia de Série de Animação*, 2011, p.180.

<sup>24</sup> NESTERIUK, S. *Dramaturgia de Série de Animação*, 2011, p.181.

<sup>25</sup> MCKEE, R. *Story*, 2013, p.43.

<sup>26</sup> NESTERIUK, S. *Dramaturgia de Série de Animação*, 2011, p.183.

---

personagem, diferentemente do que acontece em um livro ou em uma história em quadrinhos, se deve pensar na movimentação, “isso implica, principalmente, a definição de uma anatomia coerente, que costuma ser mais bem explorada no campo do desenho dinâmico”<sup>17</sup>. Sendo assim, a dinâmica visual da personagem representa a principal maneira pela qual as personagens se expressam, pela qual sua dimensão interna se exteriorizará.

Após ser definido como serão as personagens dentro do universo da série, a apresentação no documento de *pitching* costuma ser de forma híbrida, dividi entre textos e ilustrações. Na parte textual, se explora a dimensão interna das personagens de forma concisa e concentrada, “as principais características e informações são selecionadas e apresentadas, de forma condensada, em até meia página de texto para as personagens principais e em até um parágrafo para as secundárias”<sup>27</sup>.

As ilustrações, por sua vez, se organizam na forma de que o Nesteriuk denomina de “*modelsheet*”. As *modelsheet* são responsáveis pela apresentação da dinâmica visual de cada personagem, em que é apresentado em uma única folha e traz alguns elementos próprios.

No centro da página, mostra-se uma imagem principal da personagem. Essa imagem principal pode ser considerada como uma “imagem síntese”, isto é, uma imagem que representa da melhor maneira possível a personagem. (NESTERIUK, 2011, p.184)

Objetos ou acessórios que acompanham as personagens também podem, aparecer sozinhos, como uma espada, varinha ou mochila, acompanhados de textos breves, com pouquíssimas palavras.

Assim como acontece com os demais elementos visuais de um projeto de série de animação, ao ver e interpretar as imagens apresentadas em seu projeto, um avaliador enxerga mais que ilustrações: enxerga a própria animação.

## **Sinopses técnicas**

O próximo passo em um documento de *pitching*, após apresentar os personagens, é a apresentação de pelo menos cinco sinopses dos primeiros episódios da série de

---

<sup>27</sup> NESTERIUK, S. Dramaturgia de Série de Animação, 2011, p.184.

---

animação. Uma sinopse é o “resumo da história, no máximo, com dez linhas, que apresente os elementos principais de uma determinada história.”<sup>28</sup>.

Para entender melhor o que é uma sinopse técnica, de uma sinopse comum, Nesteriuk divide o termo em dois: sinopse técnica e sinopse comercial. A sinopse comercial é a presente em embalagens, sites, jornais, materiais gráficos e etc. Em termos gerais, ela é destinada ao público final de um produto.

Já a sinopse técnica, costuma ser feita ainda na pré-produção, sendo o primeiro passo para o desenvolvimento de um episódio. Diferentemente da sinopse comercial, a sinopse técnica está destinada para avaliadores do projeto ou para a equipe de produção, “possui caráter técnico, por isso dispensa o uso de adjetivos como o artifício persuasivo. A história do episódio é apresentada de maneira sintetizada, sempre com início, meio e fim, incluindo spoilers”<sup>19</sup>, não para o público final da série.

Em outras palavras, não se deve ter dúvida do quê, como, onde e por que motivos acontecerão os eventos principais daquele episódio: seja em seu início, desenvolvimento ou final. O objetivo é justamente contar a história de forma resumida, sem deixar nada “no ar”; quanto mais claro, melhor. Labonia diz que é importante “se concentre em contar a história, definindo os principais beats do *plot*”<sup>29</sup>, é a estratégia certa para escrever sinopses técnicas objetivas.

Depois da leitura do projeto da série, incluindo o roteiro com o episódio piloto, o avaliador consegue prospectar novos episódios a partir das sinopses técnicas. Em outras palavras, é capaz de, a partir de poucas linhas elaboradas, visualizar as ações das personagens, suas falas e ações dentro do universo narrativo da série. (NESTERIUK, 2011, p.188)

Três parágrafos, cada um referente a um ato: introdução, desenvolvimento e conclusão. “Se a sinopse for bem feita, você pode ser capaz de direcionar a reunião para onde você quer”<sup>30</sup>.

Apesar de ter uma função bem específica, a sinopse técnica deve deixar claro o gênero narrativo e procurar revelar o próprio tom da série. Assim, ao se ler o texto de uma série de humor, por exemplo, não se pode ter dúvidas que a história é, ou pode ser divertida e engraçada.

---

<sup>28</sup>NESTERIUK, S. *Dramaturgia de Série de Animação*, 2011, p.189

<sup>29</sup>LABONIA, B. *O Guia Prático dos Roteiros de TV*, 2017, p. 122

<sup>30</sup> LABONIA, B. *O Guia Prático dos Roteiros de TV*, 2017, p. 121.

---

## Considerações finais

Com certeza ter escolhido escrever um artigo com o tema voltado para o gênero de animação, foi uma experiência muito enriquecedora, ao mesmo tempo que sofremos com uma falta de literatura acadêmica no Brasil voltada para esse universo, tornando o trabalho muito mais difícil do que outros gêneros no audiovisual, ter decidido tratar esse assunto foi algo inspirador, pois percebendo essa falha, vejo como oportunidade para investimento em futuros trabalhos.

Sobre o documento de *pitching* é interessante analisar a forma como é estruturado sua apresentação, indo de passo-em-passo descrevendo a ideia de um conteúdo audiovisual, nesse caso a animação, como se fosse um telescópio em que a cada página nos aproximamos mais do universo e observamos cada detalhe. Indo de uma ideia geral, para uma mais detalhada.

Outro ponto sobre o documento *pitching* é a sua abertura e flexibilidade, pois dependendo para quem pretendesse apresentar esse documento, podemos acrescentar mais conteúdo ou simplificá-lo.

Iniciando pela primeira página com uma simples frase, que carrega o peso de todo o conceito da série de animação, condensado toda a narrativa de uma forma universal, tendo o poder de fazer com que o leitor desista de primeira ou atice sua curiosidade e o faça seguir em frente e passe para etapa, a de apresentação da série.

Na apresentação da série se contextualiza o conceito geral, introduzindo outros aspectos importantes com: o tema, o tom, questões centrais, o enredo, o relacionamento entre as personagens, estila visual e o público-alvo. Essas questões são fundamentais para destacando a importância, justificando a relevância do projeto, sua pertinência e seus diferenciais.

Após a apresentação da série segue-se para a descrição do universo da animação, aprofundando-se características como: onde se passa a história, em qual ano, o contexto que os personagens vivem, etc. Assim criando um sistema com propriedades que forma um todo que não possam ser encontradas em nenhuma de suas partes isoladas.

Depois de descrever o universo da série, a próxima etapa é apresentar os elementos que vão interagir nesse mundo, criando conflitos e fazendo as histórias andarem para frente, as personagens. Apresentas de forma híbrida, entre textos e ilustrações, as

personagens são descritas suas características internas e geram ações e sua aparência através dos *modelsheet*, destacando suas partes físicas.

A última etapa do documento de *pitching* é a apresentação dos episódios da série de animação. Nessa etapa são necessárias pelo menos cinco sinopses técnicas dos primeiros episódios, que dispensam adjetivos e é direta nos acontecimentos com *spoilers*.

Após finalizar esses estudos de como de construí a estrutura de um documento de *pitching*, o próximo passo deve ser pôr em pratica todo conhecimento, explorando diferentes formas de se apresentar uma ideia de série de animação. Testar diferentes abordagens, com diferentes ideias de séries, assim obtendo o conhecimento empírico e possivelmente expandindo-o.

Com isso outros caminhos que esse podem ser percorridos seria a escrita de um roteiro do piloto da série de animação, ajudando a um futuro parceiro do projeto ou interessado em adquirir os direitos comerciais, entender como serie o clima da série, conhecendo o jeito de cada personagem na prática, como os seus cacoetes que os dão personalidade.

## Referências bibliográficas

- LABONIA, B. **Roteirista Empreendedor** - O Guia Prático Dos Roteiros De TV, 2011.
- MARCHETTI, A. **Trajetória do Cinema de Animação**. 1ª Edição. São Paulo, 2017.
- MCKEE, R. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2013.
- NESTERIUK, S. **Dramaturgia de série de animação**. 1ª Edição. São Paulo, 2011.
- SEGER, L. **Como Criar Personagens Inesquecíveis**. 1ª Edição. São Paulo: Bossa Nova, 2006.
- SEBRAE. **Boletim: O Crescente Mercado da Animação no Brasil**, 2014.
- ANCINE. **Sancionada Lei 12.485, que regula mercado de TV por assinatura no Brasil**. Disponível em: <<https://www.ancine.gov.br/pt-br/sala-imprensa/noticias/sancionada-lei-12485-que-regula-mercado-de-tv-por-assinatura-no-brasil>>. Acessado em: 19/04/2018.
- ANCINE. **"O menino e o mundo" vence Festival de Annecy, na França**. 2014. Disponível em: <<https://www.ancine.gov.br/pt-br/sala-imprensa/noticias/o-menino-e-o-mundo-vence-festival-de-annecy-na-fran>>. Acessado em: 15/04/2018.
- ANIMA MUNDI. **Irmão do Jorel: o novo sucesso animado brasileiro**. 2015. Disponível em: <<http://www.animamundi.com.br/pt/blog/irmao-do-jorel-o-novo-sucesso-animado-brasileiro/>>. Acessado em: 15/04/2018.
- G1. **A indicação ao Oscar de O Menino e o Mundo e o ramo de animação no Brasil**. 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/sp/santos-regiao/blog/espaco-de-cinema/post/indicacao-ao-oscar-de-o-menino-e-o-mundo-e-o-ramo-de-animacao-no-brasil.html>>. Acessado em: 15/10/2018.
- G1. **"Uma história de amor e fúria" vence Festival de Annecy. 2013**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2013/06/uma-historia-de-amor-e-furia-vence-festival-de-annecy.html>>. Acessado em: 15/04/2018.