

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE - CAA
NÚCLEO DE DESIGN
CURSO DE DESIGN

ERALDO DOS SANTOS RAMOS JÚNIOR

CRIAÇÃO DE PITCH BIBLE DE ANIMAÇÃO DO GÊNERO HORROR

CARUARU

2017

ERALDO DOS SANTOS RAMOS JÚNIOR

CRIAÇÃO DE PITCH BIBLE DE ANIMAÇÃO DO GÊNERO HORROR

Monografia apresentada ao Núcleo de Design da Universidade Federal de Pernambuco – Centro Acadêmico do Agreste, como requisito parcial para a conclusão do curso de Design.

Orientadora: Prof.^a Dra. Amanda Mansur Custódio Nogueira

CARUARU

2017

Catálogo na fonte:
Bibliotecária – Simone Xavier CRB

R175c Ramos Junior, Eraldo dos Santos.
 Criação de Pitch Bible de animação do gênero Horror. / Eraldo dos Santos Ramos Junior. – 2017.
 63f. ; il. : 30 cm.

 Orientadora: Amanda Mansur Custódio Nogueira.
 Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2017.
 Inclui Referências.

 1. Animação. 2. Filmes de terror. 3. Cinema. I. Nogueira, Amanda Mansur Custódio (Orientadora). II. Título.

740 CDD (23. ed.)
UFPE (CAA 2017-491)

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN**

**PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE PROJETO DE
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE**

ERALDO DOS SANTOS RAMOS JÚNIOR

“CRIAÇÃO DE PITCH BIBLE DE ANIMAÇÃO DO GÊNERO HORROR”

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o aluno **ERALDO DOS SANTOS RAMOS JÚNIOR**.

APROVADO

Caruaru, 27 de Novembro de 2017.

Profa. Amanda Mansur Custódio Nogueira

Prof. Marcos Buccini Pio Ribeiro

Prof. Eduardo Romero Lopes Barbosa

RESUMO

Com vários formatos de mídia, a animação tem um grande destaque na produção de séries animadas (animações compostos de uma quantidade de episódios e temporadas sendo elas adaptadas para a TV). Antes de produzir uma série, o gênero é apresentado junto com o conceito do projeto descrevendo todo o seu universo com características principais e trama, organizado e apresentado no formato de um *pitch bible*, que tem a importância de expor os personagens, situações, comportamentos e, ainda, informações importantes do seu enredo. Hoje existem vários tipos de gêneros, sendo um deles o horror, que se destaca por suas criaturas sombrias e seus clichês cômicos. Analisando esses elementos do horror para produção de uma animação e seguindo os processos de produção um *pitch bible* e desenvolvimento de uma série, esta pesquisa busca compreender os processos da produção de um *pitch bible* para apresentação de conceitos para uma animação com base no gênero horror.

Palavras chave: Animação. Gênero. Horror. Pitch bible.

ABSTRACT

With various media formats, animation has a major focus on the production of animated series (animations composed of a number of episodes and seasons being adapted to the TV). Before producing a series, the genre is presented along with the concept of the project describing all of its universe with main characteristics and plot, organized and presented in the form of a pitch bible, which has the importance of exposing the characters, situations, behaviors and , yet, important information of its plot. Today there are several types of genres, one of them the horror, which stands out for its dark creatures and their comic cliches. Analyzing these elements of horror to produce an animation and following the processes of producing a pitch bible and developing a series, this research seeks to understand the processes of producing a pitch bible for presentation of concepts to an animation based on the horror genre.

Keywords: Animation. Genre. Horror. Pitch bible.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Darth Vader, vilão ícone de Hollywood.....	14
Figura 2 – Jason.....	16
Figura 3 – Nosferatu, 1922.....	17
Figura 4 – Godzilla, 1954.....	20
Figura 5 – TV Fly, Kamen Rider V3, 1973.....	20
Figura 6 – Vincent Price.....	21
Figura 7 – Zé do Caixão.....	21
Figura 8 – Ash, The Evil Dead II.....	22
Figura 9 – Filme The Exorcist, 1973.....	22
Figura 10 – Hannibal Lecter.....	23
Figura 11 – Dracula.....	23
Figura 12 – Animação em movimento pelo Animation Masterclass “Richard Williams”.....	26
Figura 13 – Adventure Time, séria anima da Cartoon Network.....	27
Figura 14 – Bee and PuppyCat “storyboard page”.....	28
Figura 15 – Representação de arquétipos em Dragon Quest III (1988).....	34
Figura 16 – Saint Seiya (1986).....	36
Figura 17 – Sailor Moon (1992).....	36
Figura 18 – Choushinsei Flashman (1986).....	36
Figura 19 – Imagem representativa do vapor wave.....	39
Figura 20 – Badtv.....	40
Figura 21 – Glitchtv.....	40
Figura 22 – Personagens nos créditos em The Final Girls.....	41
Figura 23 – Título da série.....	41
Figura 24 – Mapa de Magnetape.....	42
Figura 25 – Gráfico representativo das ligações entre os tipos de personagens em VHS- B.....	43
Figura 26 – Líder/heroína (Alice).....	44
Figura 27 – Sub-líder (JooJo)	44
Figura 28 – Guerreiro de força (Akira)	45
Figura 29 – Guerreiro inocente (Ryan)	45

Figura 30 – Cérebro (Nadine)	46
Figura 31 – Aliado suspeito (Toniel)	46
Figura 32 – Pet (Spacefrog)	47
Figura 33 – Trapaceiro (Maaagi)	47
Figura 34 – Misterioso (Mysterious)	48
Figura 35 – Vilão camuflado, junto com seu capanga pet (Tilda)	48
Figura 36 – Mestre enigmático (MR.VCR)	49
Figura 37 – Vilão principal (Badtv)	49
Figura 38 – Subordinado pet (Rec.Rec)	50
Figura 39 – Monstro neutro (Moldy)	50
Figura 40 – The Doctor - The Monster Doctor Movie	51
Figura 41 – Mask Chef - Masked Unstoppable Killer Movie	51
Figura 42 – Gentle - Possession Movie	52
Figura 43 – Duke Chic - Lord Vampire Movie	52
Figura 44 – Werewolves - Teen Werewolf Movie	53
Figura 45 – Mage and Sorcerer - The Terrible Wizard Movie	53
Figura 46 – Worship People - Evil Worship Movie	54
Figura 47 – Silver Disk - UFO Movie	54
Figura 48 – Villagers - Grim Village Movie	55
Figura 49 – Zombies - Zombies Movie	55
Figura 50 – Red Clown - Evil Clown Movie	56
Figura 51 – Witch – Witch	56
Figura 52 – Titler card para capa do pitch bible VHS-B	57
Figura 53 – Titler card do filme, The Creature from the Haunted Sea (1961)	57
Figura 54 – Página do pitch bible	58
Figura 55 – Títulos baseados em subgêneros	58
Figura 56 – Representações dos filmes em fitas de vídeos	59

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 CINEMA DE HORROR	13
2.1 Introdução ao cinema	13
2.2 Gênero.....	14
2.3 Estilo cinematográfico.....	16
2.4 História do Cinema de Horror	17
3 ANIMAÇÃO.....	25
3.1 Introdução a Animação.....	25
3.2 Séries Animadas	26
3.3 Processos de Desenvolvimento	27
4 PITCH BIBLE	30
4.1 Definição.....	30
4.2 Conteúdo	31
4.3 Iniciando o Bible.....	31
4.4 Apresentação de Pitch.....	38
5 VHS-B - PITCH BIBLE.....	39
5.1 Introdução ao Projeto	39
5.2 Conceitos da Animação VHS-B.....	39
5.3 Personagens e Metodologia	42
5.4 Design do pitch.....	57
6 CONCLUSÃO	60
REFERÊNCIAS.....	61

1 INTRODUÇÃO

A animação, através de sua técnica, fornece vida a qualquer objeto inanimado e ilude o espectador, tornando a sensação de movimento real. Inicialmente exibida nas telas dos cinemas, logo conquistou o conforto das residências domésticas, após ser adaptada para o formato seriado. As séries de animação podem ser consideradas narrativas seriadas por proporcionarem histórias em meio a seus episódios. Machado (2000) diz que as séries são basicamente apresentadas nas seguintes formas:

1. Seriados - Utilizam um único modelo como fórmula para todos os episódios, com início, meio e fim. Temos como exemplo o *Mighty Morphin Power Rangers* (1993), em que a narrativa é basicamente iniciada com o cotidiano dos personagens principais (os “heróis”), em seguida aparecem os vilões planejando um ataque. Na narrativa temos: a primeira luta - o vilão fica gigante - eles derrotam o vilão gigante - e por último a lição de moral;

2. Minisséries - Quando uma história é dividida ao longo dos episódios, por exemplo, *Naruto* (2002), em quem meio as lembrança e ações proponentes à história, a narrativa segue com uma linha de tempo onde o acompanha desde seu nascimento até tornar-se adulto, em *Naruto Shippuden* (2007);

3. Serialização - Conjunto de obras com um único tema, podendo conter várias idealizações e produtores diferentes, um bom exemplo é *Black Mirror* (2011), que a cada episódio conta uma história totalmente diferente, dentro do tema abordado, que é tecnologia.

Muitas séries de desenhos animados (*Animated television series*) tornaram-se mundialmente conhecidas como, por exemplo, *Adventure Time* (2010). Exibido pela *Cartoon Network*, é o grande sucesso do canal, atingindo mais de 3.300 milhões de visualizações em apenas uma das oito temporadas (as temporadas servem para agrupar uma quantidade de episódios seguindo uma determinada ordem). Vale ressaltar que internet influenciou bastante nesse crescimento.

Atualmente existem muitas produções exclusivas para a internet, a exemplo das *web series*, que conseguem atingir o público jovem bem mais rápido que os canais convencionais. Esse formato de distribuição ajudou bastante o crescimento das empresas de mídia *Netflix* e *Youtube*, com produções de *web series* como as

originais do Netflix: *Voltron* (2016), *Rei Julien* (2014), *Knights of Sidonia* (2014), e as produções independentes com exibições gratuitas no Youtube: *Any Malu* (2015), *Bee and PuppyCat* (2013), *Bravest Warriors* (2012).

Para produzir uma série animada, é necessário um grande investimento. Propor uma boa ideia, na maioria das vezes, não é suficiente para conseguir obter financiamento, pois grandes empresas e programas de incentivos culturais buscam por ideias mais promissoras e exigem o máximo de informações relevantes de um enredo, sendo necessário que estas sejam apresentadas de forma clara, o que aumenta as chances de uma série ser aprovada. Para isso, boa parte dos investidores solicitam como análise de projeto um *pitch bible* (uma apresentação visual com todas as informações importantes de uma série, como: tipo de história, atuação dos personagens, ineditismo na trama, entre outros). Com um *pitch bible* bem elaborado, pode-se contar todo o desenrolar de um enredo em poucas páginas, identificar o rumo e alternativas que possam levar a narrativa, esclarecer qual o tipo de público e evidenciar o gênero trabalhado (feito para o consumo de uma grande massa, o gênero é uma espécie de classificação que funciona a partir de códigos, que em sua maioria, são reconhecidos por boa parte de seus espectadores. Existem vários tipos de gêneros como: faroeste, horror, ficção científica, entre outros).

Quando uma empresa analisa o modo como o filme foi montado (montagem é a forma de edição de um filme: ajustar, ordenar e selecionar todos elementos de uma cena), identifica-se o estilo presente no gênero como um conjunto de símbolos, por exemplo: filmes de horror, cuja maioria traz fortes elementos, como: grandes cortes, transições exageradas, grande uso de zoom, iluminação localizada, entre outras que influenciam diretamente na estética do filme. Exemplo disso são algumas cenas do filme *The Evil Dead II* (1987), que mostra o personagem *Ash Williams* em momentos de pânico, a luz exporta de baixo para cima em sua face exaltando expressões dramáticas de puro medo. O Cinema do horror já passou por várias mudanças. Desde o seu início, no final do século XVIII, até os dias de hoje, sempre procurou enfatizar o seu intuito de transpor o medo e a existência do desconhecido. A cada nova geração, surge novas formas de contar essas histórias, com inovações em seus símbolos, compondo outras informações na estética do horror. Como qualquer cinema do gênero, facilmente podemos encontrar vários

clichês em suas narrativas, os quais tornam-se tão cômicos quanto as próprias criaturas.

Nesses últimos anos, todas as linhas de produções relacionadas à cultura pop cresceram de forma considerável, talvez pela velocidade de informações e demanda causada pela internet, onde uma grande massa de usuários busca por mais interatividade todos os dias como, por exemplo, a plataforma de games *Steam*, que só em 2016 lançou mais de 4,2 mil títulos, o equivalente a 38% de todos seus lançamentos desde 2004. Também grandes convenções de cultura pop e quadrinhos como as *Comic Con* espalhadas por todo o mundo lançam milhares de quadrinhos todos os anos. No Brasil temos a *CCXP*, que nessa última edição de 2016 chegou a duplicar a quantidade de vagas para expositores quadrinistas/ilustradores. Movimentando ainda mais o mercado de animação em nosso país, houve um maior incentivo do próprio governo durante esses anos, investindo em produções independentes que basicamente podem ter resultado no crescimento de mais estúdios brasileiros, que posteriormente tiveram algumas séries exibidas em canais pagos e privados, como a animação de horror '*Historietas Assombradas, para Crianças Malcriadas*' (2013), exibida pela *TV Brasil* e *Cartoon Network*. Outro exemplo é primeira produção brasileira original da *Cartoon Network*, a série animada *Irmão de Jorel* (2014), vencedora do *pitching* realizado em 2009.

Esta pesquisa tem como objetivo principal o planejamento de uma série animada por meio da montagem de um *pitch bible*, analisando os conceitos estilísticos retirados a partir do "clichê" dentro do gênero do horror para abordagem de enredo, configuração de personagens e ambiente, também introduzir fundamentos sobre arquétipos que servirão para os personagens principais sendo eles externos diante o horror, ambos resultantes na narrativa do *VHS-B*. Do ponto de vista metodológico, esse estudo tem o intuito do desenvolvimento prático de um *pitch bible* para a animação *VHS-B*, de acordo com análises em recorrências estilísticas do gênero do horror, que serão adaptadas para o enredo, com acompanhamento descrito da produção visando à aplicação prática para o mercado de animação. A partir de análises de filmes, livros, artigos, séries, entre outros estudos, nos foi possível descrever e compor a estética presente no clichê do horror dentro da narrativa de uma série animada, a partir de pesquisas bibliográficas e documentais, por conter fontes secundárias e primárias, esse estudo baseia-se nos

textos de Carreiro (2009; 2011), nos livros *The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch*, de Paul Wells (2000); *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*, de Jean Wright (2005); *A televisão Levada a Sério*, de Arlindo Machado (2000); *A Jornada do Escritor - Estrutura Mítica para Escritores*, de Christopher Vogler (2015); *Como Escrever Séries - Roteiro a Partir dos Maiores Sucessos da TV*, de Sonia Rodrigues (2014); entre outras obras. Sobre as ferramentas de desenvolvimento, foram utilizados os seguintes materiais: Papel Offset 180g, vários tipos e modelos de lápis, Nanquim preto *brush* (*Pigma FB Sakura*), Softwares gráficos (*Adobe Photoshop*, e *Corel Draw*), Mesa digitalizadora (*Wacom Bamboo*) e Scanner (*Multifuncional HP Deskjet*).

2 CINEMA DE HORROR

2.1 Introdução ao Cinema

A definição de “cinema” está no seu próprio nome, com origem grega *κίνημα* – *kinema*, que significa movimento; movimento este que está presente nas imagens utilizadas no filme que também se refere à indústria onde realizavam as obras e o meio de profissão dos “cineastas”. Há mais de um século, o cinema vem encantando pessoas e transformando informações em entretenimento. Considerada a sétima arte, o cinema envolve todos os tipos de público em todo o planeta como forma de globalizar culturas e conceitos onde se propaga um vasto nível de conhecimento informativo. O historiador e crítico de cinema Ronald Bergan (2007) explica esse fenômeno da seguinte maneira:

Obstáculos entre os filmes de língua inglesa e o resto do mundo vêm desaparecendo, como comprova a mútua fertilização cultural de astros e diretores. A criança americana assiste a “animes” japoneses e a desenhos da Disney, e os jovens ocidentais conhecem tanto filmes asiáticos de artes marciais e Bollywood quanto o público do leste assiste a filmes americanos. (BERGAN, 2007, p.11)

O cineasta Sergei Eisenstein (2002) compreende o cinema como arte compartilhada “O cinema, sem dúvida, é a mais internacional das artes” (EISENSTEIN, 2002, p.11). Obviamente é um grande comunicador universal, podendo chegar a influenciar o comportamento de muitas pessoas, abordando questões sociais, fatos ocorridos em épocas distantes ou as que nunca foram vivenciadas.

Sergei Eisenstein fala que o cinema pode comunicar a ideia de paz: “o cinema, a mais avançada das artes, deve estar em posição avançada nessa luta. Que ele indique aos povos o caminho da solidariedade e da unanimidade no qual devemos nos mover.” (EISENSTEIN, 2002, p.13). Como revistas, televisão, rádio, internet, ou qualquer ferramenta de comunicação, o cinema pode contribuir em uma formação ideológica, influenciar ou até manipular pessoas.

O cinema abrange um grande discurso artístico que se divide entre duas linhas: **cinema de autoria** (feito com liberdade absoluta, sem seguir regras ou pertencer a quaisquer gêneros), tratado por muitos como superior ao **cinema de**

gênero (preso a códigos, formas e narrativas, contém linguagem mais comercial). Em meio a toda essa hierarquia onde as produções populares são discriminadas, os gêneros fílmicos possuem grandes obras. Tendo uma contribuição tão importante para o cinema quanto para os filmes autorais, eles, em meio a suas narrativas repletas de códigos, originaram alguns dos maiores ícones do cinema, como, por exemplo, o vilão *Darth Vader*.



Figura 1 – *Darth Vader*, vilão ícone de Hollywood.

Fonte: Looper¹

2.2 Gênero

O gênero, sendo ele horror, faroeste, ficção científica, ação, comédia, entre vários outros, faz parte desse grande cinema popular feito para o consumo em massa que expõe um conjunto de símbolos conhecidos entre grande parte de seus espectadores. Em maioria, só funcionam com a utilização desse sistema de códigos que, em geral, são estéticos, narrativos e totalmente estereotipados. Estes são apresentados várias vezes e em múltiplas formas, forçando o espectador a reconhecer e prever diversas situações da trama. O pesquisador Rodrigo Carreiro fala que para funcionar como cinema de gênero “exige a obediência a determinadas formas externas (cenário, figurino, etc.) e internas (tipo de personagens, estruturas narrativas, etc.).” (CARREIRO, 2009, p. 9). O crítico de cinema Eduardo Geada (1978), por sua vez, define da seguinte maneira:

¹ Disponível em: <<http://www.looper.com/25841/untold-truth-darth-vader/>> Acesso em nov. 2017.

O cinema popular de grande consumo é, por definição e por exigências industriais óbvias, um cinema de estereótipos, isto é, um cinema industrial de protótipos que são todos do mesmo tipo. (...) Do melodrama ao filme policial, é a repetição sistemática dos códigos, a utilização exaustiva da mesma retórica visual e sonora, da estrutura narrativa instituída. Assim, em cada filme, o espectador sente o prazer de reconhecer as regras do jogo a que se habituou – porque foi habituado – a gostar. (GEADA, 1978 apud CARREIRO, 2009, p. 4)

Em um dos seus artigos Carreiro completa a definição de Geada da seguinte forma:

(...) A análise de Geada encaixa perfeitamente naquilo que conhecemos como “cinema de gênero”. O faroeste, o suspense, o horror, o melodrama, a comédia e a ficção científica, entre outros, só funcionam junto à audiência a partir de inserção de certos códigos formais e narrativos, previamente conhecidos pelo espectador, dentro da ação dramática. Esses códigos são aquilo que Geada denomina, pejorativamente, de “estereótipos”. (CARREIRO, 2009, p. 4)

Tomando o cinema horror como exemplo, podem-se encontrar facilmente esses estereótipos em filmes de *slasher movies* (um subgênero do horror, onde a proposta inicial parte do princípio de sobrevivência dos personagens). Para viver, as vítimas precisam fugir a qualquer custo dos assassinos (sendo eles imortais, violentos, incrivelmente fortes ou até sobrenaturais). No decorrer das histórias, “dificuldades já esperadas” vão aparecendo juntamente com “ações idiotas e previsíveis” realizadas pelas próprias vítimas. Essas ações chegam a causar desespero, que se mistura à raiva de grande parte dos espectadores.

Para o público, o óbvio não os desanima, ao contrário, cria em suas mentes suposições de possíveis alternativas de sobrevivência ou tipos de mortes. Por exemplo: cinco jovens que foram passar o final de semana em uma cabana distante com um assassino em série à solta. Claro que a morte é fato, mas quem será que vai sobreviver? Esse questionamento cria um novo clímax na trama. Mesmo com todos esses clichês o ineditismo ainda está presente, Graeme Turner (1997) explica isso da seguinte forma:

Os produtores de filmes populares sabem que cada filme de gênero tem de apresentar duas coisas aparentemente conflitantes: confirmar as expectativas existentes do gênero e alterá-las um pouco. É a variação da expectativa, a inovação em como um roteiro familiar é representado, que oferece ao público o prazer do reconhecimento do familiar, bem como a emoção do novo. (TURNER, 1997 apud CARREIRO; 2009, p.14)

Essas inovações citadas por Graeme Turner, em sua maioria, são técnicas que os cineastas utilizam para firmar seu estilo, dando a entender que, mesmo pertencendo a algum gênero cinematográfico, um filme pode apresentar várias características próprias.



Figura 2 – Jason, exemplo de um típico assassino implacável dos *slasher movies*.
Fonte: ign²

2.3 Estilo Cinematográfico

Ao assistirmos um filme, claramente podemos identificar os personagens dispostos em um cenário. Tomemos como exemplo a cena seguinte: um homem está fumado encostado em uma janela enquanto conversa com uma mulher posicionada do lado de fora. Essa ação é bem simples, mas pode ser representada de várias formas quando questionada nas seguintes propostas: De qual maneira esses personagens serão posicionados? Em quantos diferentes enquadramentos aparecerão? Haverá cortes ou mudança de planos? Continuam naquele mesmo plano durante todo o diálogo? De que forma o efeito sonoro será explorado? Esses, entre vários outros questionamentos, são fatores que, quando aplicados em uma cena, fazem parte de um conjunto de técnicas que definem a composição de um estilo cinematográfico. O estilo atinge diretamente a forma da montagem de um filme como técnica. O pesquisador David Borwell cita essas técnicas em relação ao estilo:

² Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2015/02/04/jason-voorhees-actor-playing-villain-in-slasher-video-game>> Acesso em nov. 2017.

Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: *mise-en-scene* (encenação, iluminação, representação e ambientação), enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som. O estilo, minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas. (BORDWELL 2013, p. 17)

O estilo horror chega a causar diferentes níveis de realidade, criando medo para maioria dos espectadores. O uso do som no terror impulsiona o emocional dos espectadores que reagem com respostas rápidas diante dos momentos de aflições, os efeitos sonoros sendo eles causadores de grandes sustos, com sons abusivos em momentos de ápice durante a trama. Carreiro fala sobre os efeitos sonoros como manipuladores emocionais:

Efeitos sonoros oferecem boas condições de manipulação emocional dos espectadores porque eles normalmente dirigem sua atenção à progressão narrativa (diálogos e imagens), sem pensar sobre os demais sons que compõem a trilha sonora. (CARREIRO, 2011, p. 47)

2.4 História do Cinema de Horror



Figura 3 - Nosferatu, 1922

Fonte: Música e Cinema³

Sempre buscando as melhores formas para cruzar com o medo, as piores criaturas foram criadas no cinema de horror, chegando a se tornar, para algumas pessoas, seus piores pesadelos. O medo é a base de todos os filmes do gênero de horror. Para o escritor H.P. Lovecraft (1987) o medo é algo existente principalmente

³ Disponível em: <<http://musicaecinema.com/primeiro-filme-dracula-nosferatu/>> Acesso em jul. 2016

em coisas que não compreendemos: "A emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o mais antigo e mais forte de todos os medos é o medo do desconhecido". Esse medo do desconhecido pode referir-se principalmente ao fim da existência individual humana, "o medo da morte". Paul Wells cita a preocupação do gênero horror em representar esse medo: "O gênero de horror é predominante na preocupação com o medo da morte, o modo múltiplo no qual pode ocorrer, e a natureza prematura da sua ocorrência." (WELLS, 2000, p.10). Seguindo a base do medo, o pesquisador Rodrigo Carreiro (2011) dá uma descrição técnica sobre a origem do termo horror:

A palavra "horror" tem origem na combinação do latim *horrere* (ficar em pé) com o termo em francês antigo *horror* (arrepia). A tradução literal, portanto, seria "cabelo em pé". O termo está ligado a um estado fisiológico e cognitivo anormal. Os cineastas de horror precisam estimular respostas afetivas que conduzam a plateia a esse estado anormal. (CARREIRO, 2011, p. 47)

Sendo um dos gêneros cinematográficos mais antigos do cinema, o horror teve início no final do século XVIII. Um dos seus pioneiros foi o diretor *George Méliès* e seu filme *The House of the Devil* (1896); já no século XIX, depois da primeira guerra, provavelmente abalados com a situação econômica do país, a Alemanha expressou a crise no filme *Das Cabinet Des Dr. Caligari* (1920), de *Robert Wiene*, que marcou o início do expressionismo; após dois anos *F.W. Murnau* cria a terrível criatura *Nosferatu* (1922), adaptação de *Dracula*, de *Bram Stockerm* entre outros filmes dessa época. Esses últimos citados foram de grande importância para o início do cinema de horror. A indústria americana dá origem a outro monstro, o *The Phantom of the Opera* (1925), adaptado do livro de *Gaspar Nöe*. Com o sucesso do filme, o ator *Lon Chaney* se torna um ícone do gênero.

Chegando à década de 30, a *Universal* apresenta suas versões de *Dracula* (1931); e *Frankenstein* (1931), transformando os atores *Béla Lugosi* e *Boris Karloff* em lendas. Nos anos seguintes, foram produzidos *The Bride of Frankenstein* (1935); *The Mummy* (1932); *The Old Dark House* (1932); *The Invisible Man* (1933); *King Kong* (1933), sendo todos rodados durante um período de guerra, onde muitas pessoas viviam com medo. Esse medo contribuía bastante para essas produções. Na metade da década de 40, para atrair um público maior, a *Universal* resolve fazer

um compilado com esses monstros em *House of Frankenstein* (1944), o fascínio por criaturas horripilantes só aumentava.

Acerca do filme de terror podemos começar por referir que o seu apelo e o seu fascínio para o espectador, provêm, ironicamente, da incomodidade e do desconforto que provoca neste. É como se o espectador encontrasse o seu prazer precisamente no próprio sofrimento. (NOGUEIRA, 2010, p. 36)

Citados por Luís Nogueira, esses prazeres vindos do próprio sofrimento podem estar relacionados a uma necessidade humana de sentir-se vivo, temer a própria existência e o medo do desconhecido mencionado por Lovecraft. A procura por novos medos motiva cineastas a criar ou configurar monstros no horror para tentar estimular o medo nos espectadores. O pesquisador Paul Wells confirma essa hipótese quando coloca o “monstro” com principal característica do gênero: “O centro da identidade do gênero horror é a configuração do “monstro”, que tem sido redefinido com cada desenvolvimento na história social e cultural.” (WELLS, 2000, p.8).

Temendo uma invasão da União Soviética durante a Guerra Fria e diante surgimento da Corrida Espacial, houve uma produção de filmes do gênero ficção científica dentro do horror, entre eles: *The Thing From Another World* (1951); *The War of the Worlds* (1953); *Them!* (1954); *Invasion of the Body Snatchers* (1956); e *The Blob* (1958), produzidos em uma época de paranoia, em que se temia uma invasão da Rússia ou até mesmo de alienígenas. Nesse mesmo período, o Japão seguia criando um dos seus primeiros filmes de fantasmas, o *Ugetsu Monogatari* (1953); e um dos monstros mais famosos de todos os tempos: o *Godzilla* (1954), uma criatura gigante desenvolvida a partir de efeitos nucleares. O filme se tornou tão forte no país que mais tarde o Japão criou seu próprio gênero para séries de televisão, o *Tokusatsu*, que em maioria, sempre são compostos por seus monstros gigantes “*kaiju*” ou monstros humanoides “*kaijin*”.



Figura 4 - Godzilla, 1954

Fonte: Fique ligado⁴



Figura 5 - TV Fly, Kamen Rider V3, 1973

Fonte: Destron-kaijin⁵

No final da década de 50, o estúdio inglês *Hammer* lançou clássicos em cores, entre eles *The Curse of Frankenstein* (1957); *Drácula* (1958); e *The Mummy* (1959). Com a direção de *William Castle*, foi produzido o filme *House on Haunted Hill* (1959), com atuação de outro grande ícone do horror, o ator *Vincent Price*. O sucesso fez com que *Alfred Hitchcock* criasse seu próprio filme de horror, mesmo com pouco orçamento, *Psycho* (1960) que deu origem ao subgênero *slasher* representador por *serial killers*. Outros grandes nomes apareceram nesse período como: *The Haunting* (1963) de *Robert Wise*, *Blood Feast* (1963) de *Hershell Gordon Lewis*, *Rosemary's Baby* (1968) de *Polanski*. Ainda em 1968, com seu filme de baixo orçamento *Night of the Living Dead*, *George A. Romero* dá início ao subgênero de *zombie* (criaturas com estereótipos de morto renascidos, também conhecido como mortos-vivos). Nesse mesmo período, houve uma grande produção Brasileira reconhecida em todo o mundo: *À Meia Noite Levarei sua Alma* (1964), de *José Mojica* (Zé do Caixão).

⁴ Disponível em: <[http://fiqueligado.com.br/noticias/6010/godzilla_\(1954\)](http://fiqueligado.com.br/noticias/6010/godzilla_(1954))> Acesso em jul. 2016.

⁵ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/visuality91/destron-kaijin/>> Acesso em jul. 2016



Figura 6 - Vincent Price

Fonte: Silver Screen Suppers⁶



Figura 7 - Zé do Caixão

Fonte: Pipoca Radioativa⁷

Já em 70, os filmes buscavam retratar a realidade, como *Duel* (1971) e *Jaws* (1975), dirigidos por *Steven Spielberg*, que também produziu *Poltergeist* (1982). Ainda na década de 70, *Tobe Hooper* deixa o subgênero *slasher* mais forte estreando o seu filme *The Texas Chain Saw Massacre* (1974) e dando vida ao *Leatherface*, um dos assassinos mais icônicos de todos os tempos. Também com um baixo orçamento, *The Evil Dead* (1981) e *The Evil Dead 2* (1987), ambos de *Sam Raimi*, se tornam dois dos filmes clássicos no *horror B* (um subgênero cinema de horror feito com baixo orçamento).

Causando um grande impacto visual e crítico, *The Exorcist* (1973) foi o único filme de horror com 10 indicações ao Oscar. Adaptações de obras de *Stephen King* também fizeram muito sucesso nessa época: *Carrie* (1976), por *Brian de Palma* e *The Shining* (1980), de *Stanley Kubrick*. Criaturas diabólicas renascem como o anticristo em *The Omen* (1976). Nele, as criaturas malignas triunfam no final, o mesmo caso do filme *The Exorcist*. O horror chega ao espaço com *Alien* (1979), de *Ridley Scott*, monstro e visual feito pelo artista *H. R. Giger*. Também contribuindo com o *slasher movies*, o diretor *John Carpenter* cria o pior dia das bruxas em *Halloween* (1978), um terror psicológico com o assassino *Michael Myers*, que gerava um suspense nos espectadores por preverem a aparição de *Myers* a partir da trilha sonora.

⁶ Disponível em: <<http://www.silverscreensuppers.com/vincent-price/vincent-price-london-legacy-tour-update>> Acesso em jul. 2016.

⁷ Disponível em: <<http://pipocaradioativa.com.br/2015/09/o-fantastico-cinema-de-jose-mojica-marins-o-ze-do-caixao/>> Acesso em jul. 2016.



Figura 8 - Ash, The Evil Dead II

Fonte: Book of Thedead⁸



Figura 9 - Filme The Exorcist, 1973

Fonte: New Media Rock Stars⁹

Desde antes dos anos 80, a violência visual já estava muito presente nos filmes de horror, o que posteriormente ocasionou o surgimento de mais um novo subgênero: “o *gore* ou *splatter film*” (eleva o exagero do horror, a partir de representações gráficas de sangue e violência), com o diretor Sean S. Cunningham. Essa violência também estava presente em um dos ícones do *slasher*, sendo ele o seu personagem Jason Voorhees, que seguia o conceito de um assassino mascarado em *Friday the 13th* (1980); misturando esses terríveis assassinos com pesadelos, Wes Craven cria o bicho-papão Freddy Krueger no filme *A Nightmare on Elm Street* (1984); David Cronenberg encontra o medo por trás da ciência e a mídia em *Videodrome* (1983) e *The Fly* (1986) mostra a fragilidade do homem com temas atuais. Explorando a ideia de um falso documentário, Ruggero Deodato dá origem ao gênero com *Cannibal Holocaust* (1980), abrindo caminho para filmes como *The Blair Witch* (1999) de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, e a franquia de *REC* (2007) dirigido por Jaume Balagueró e Paco Plaza. Filmes de lobisomem também estavam em alta nos anos 80, como os clássicos *Werewolf in London* (1981) de John Landis, e *The Howling* (1981), de Joe Dante, que foi responsável pela primeira versão de *Piranha* (1948) e *Gremlins* (1984), uma mistura de comédia com horror.

⁸ Disponível em:

<http://www.bookofthedeath.ws/hosted/misc_html_files/evil_dead_2_html_files/Horror DVDs_com%20-%20Evil%20Dead%20%20DVD%20review.htm> Acesso em jul. 2016

⁹ Disponível em: <<http://newmediarockstars.com/2015/10/exorcist-still-scariest-movie-ever-made/>> Acesso em jul. 2016



Figura 10 - Hannibal Lecter

Fonte: Cinefilos Jornalismojunior¹⁰



Figura 11 - Dracula

Fonte: Cinema em Cena¹¹

Na década de 90, *Jonathan Demme* faz seu premiado filme *The Silence of the Lambs* (1991), que apresenta um canibal inteligente, o *Hannibal Lecter*. Outras duas criaturas clássicas do gênero renascem em releituras: o morto reanimado em *Mary Shelley's Frankenstein* (1994), de *Kenneth Branagh* e o rei dos vampiros em *Bram Stoker's Dracula* (1992), de *Francis Ford Coppola*. Houve mais produções de subgênero *vampire* nessa década: *Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles* (1994), de *Neil Jordan* e também filmes que misturavam *vampire* com *western*, entre eles: *From Dusk Till Dawn* (1996) com direção de *Robert Rodriguez* e produção *Quentin Tarantino*, além de *John Carpenter's Vampires* (1998), de *John Carpenter*.

Com a chegada do novo século, *Wes Craven* cria a franquia do seu filme *Scream* (1996), uma releitura em cima dos clichês de *slasher movies*. Isso faz com que *Keenen Ivory Wayans* transforme esses clichês do horror em comédia com *Scary Movie* (2000). *Danny Boyle* ressuscita o gênero de *zombies* com *28 Days Later* (2002), e alguns anos depois *George A. Romero* volta com o filme *Land of the Dead* (2005). Nesse novo século, houve muitas e distintas produções no gênero horror, com novos subgêneros, como as franquias envolvendo torturas: *Saw* (2004) e *Hostel* (2005); assombrações do oriente *Ju-on* (2003) e *Ringu* (1998), adaptados no ocidente como *The Grudge* (2004) e *The Ring*

¹⁰ Disponível em: <<http://cinefilos.jornalismojunior.com.br/hannibal-lecter-a-dissecacao-completa/>> Acesso em jul. 2016

¹¹ Disponível em: <<http://www.cinemaemcena.com.br/Coluna/Ler/558/dracula-de-bram-stoker>> Acesso em jul. 2016

(2002); ainda há mais adaptações, só que dessa vez retiradas do game “*Resident Evil*” (2002); o realismo com filmagens amadoras em filmes de documentários falsos como *REC* (2010), *Cloverfield* (2008) e *Paranormal Activity* (2007) e até mesmo monstros por trás de doenças psicológicas, como em *Secret Window* (2004) e *The Babadook* (2014).

Os monstros sofreram muitas configurações para atingir a fragilidade humana. Com base nisso, Wells (2000) analisa: “O gênero de horror tem se tornado cada vez mais preocupado com a natureza relativa e frágil da existência.” (p. 9). Com o passar das décadas, muitos monstros e subgêneros foram criados no horror. Criaturas manipuladas em várias formas para abordar diversos temas sociais, mas, claro, sem perder a essência do medo.

3 ANIMAÇÃO

3.1 Introdução à Animação

Animação vem do conceito aplicado à sua técnica de iludir seus espectadores dando movimento a objetos ou, em outras palavras, proporcionar vida a coisas inanimadas. Isso se torna possível quando se projeta uma sequência de imagens em uma velocidade que ultrapassa a visão humana, gerando a sensação de realidade e movimento. Jean Ann Wright, pesquisador e especialista em roteiro de animação, cita:

A palavra animar provém do verbo latino *animare*, significando "tornar-se vivo ou preenchendo com a respiração." Podemos tornar os nossos sonhos mais infantis ou podemos imaginar mundos ilógicos e trazê-los para a vida. Na animação podemos reestruturar completamente a realidade. Pegamos desenhos, argila, bonecos ou formulários na tela do computador, e podemos fazê-los parecer tão real o quanto queremos acreditar que eles estejam vivos. (WRIGHT, 2005, p. 1)

Há muito tempo, a animação está presente do cinema comercial até o experimental, seja em filmes em preto em branco, como o desenho *Felix the Cat* (1919) ou, com a chegada dos coloridos, o desenvolvimento de grandes produções como *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), entre outras produções da *Disney*, que superavam as expectativas do processo de *technicolor* (animações em cores), além do grande período das evoluções nas animações orientais, entre muitos, como *Akira* (1988), de Katsuhiro Ôtomo. Não bastava somente adicionar animações em filmes, como em *Mary Poppins* (1964). Assim, surge a técnica do *stopmotion* (tipo de animação que utiliza da fotografia de objetos como técnica) foi bastante utilizada em efeitos especiais para criaturas em filmes de horror e fantasia, claramente aplicado em efeitos especiais de *The Evil Dead II* (1987), com evolução em grandes produções com *puppets* (bonecos para animação em *stopmotion*), de Henry Selick para *The Nightmare Before Christmas* (1993). Abrindo outros rumos para a animação moderna, surge *Toy Story* (1995), que apresenta para o mundo os longas de animação 3D e dá vida à chegada da CG (computação gráfica), que substitui os efeitos especiais do *stopmotion*, reproduzindo cenas em grande escala, como os monstros de *The*

Lord of the Rings (2001). Atualmente, a animação está presente por todos os lados, ultrapassando totalmente as fronteiras da realidade.

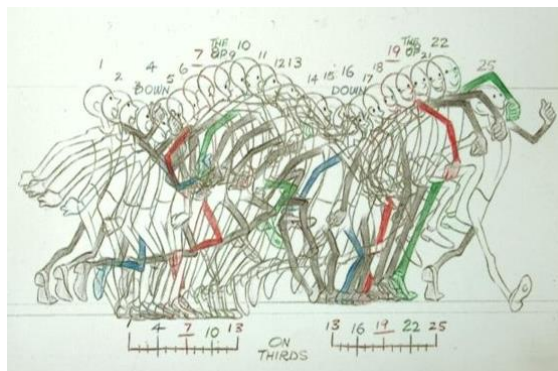


Figura 12 – Animação em movimento pelo o *Animation Masterclass* “Richard Williams”.

Fonte: The animators survival kit¹²

3.2 Séries Animadas

Sendo exibidos como seriados, minisséries ou serialização, os *animated television series* (desenhos animados) têm como maior objetivo o entretenimento infantil com formato de série com animações. Tendo a animação como construtor cinematográfico, ela dá abordagem aos mais distintos temas em enredos, indo de heróis que possuem poderes atômicos para defender a terra de deuses alienígena do mal, como “*Dragon Ball Z* (1989)”, até ursinhos de pelúcia que voam em carros-nuvem até a terra para combater o baixo-astral das crianças, como “*The Care Bears* (1981)”.

¹² Disponível em: <http://www.theanimatorsurvivalkit.com/reviews_historians.html> Acesso em nov. 2017.



Figura 13 – *Adventure Time*, série anima da Cartoon Network

Fonte: av club¹³

3.3 Processos de Desenvolvimento

Para conhecer o funcionamento da produção de uma animação, é importante entender os seus processos de desenvolvimento. Entretanto, já podemos ficar certos de que não existe ordem padrão nessas operações. Nesse sentido, Wright (2005) esclarece que “o processo de produção é ligeiramente diferente em diferentes estúdios ao redor do mundo. Mesmo em um estúdio de animação específico, cada produtor(a) e diretor(a) tem suas próprias preferências” (p. 2). Diante disso, tomamos como exemplo o *Studio Ghibli*¹⁴, que segue a mesma metodologia de produção entre muitos outros estúdios japoneses, que em suas produções gravam vozes e efeitos sonoros após quase toda a finalização da animação, ao contrário de muitas produções ocidentais como a produção brasileira: *Any Malu*, do *Combo estúdio*, tendo primeiro o roteiro dublado para depois ser animado já com o *lip sync* sincronizado (sincronia voz e lábios em animações). Mesmo não existindo um procedimento padrão para utilização desses processos, eles sempre estarão presentes no desenvolvimento de qualquer animação de estúdio, pois são etapas de produção importantes.

¹³ Disponível em: <<https://www.avclub.com/c/tv-review/adventure-time>> Acesso em nov. 2017.

¹⁴ Estudo de animação japonês, responsável pelo premiado longa *Spirited Away* (2001).

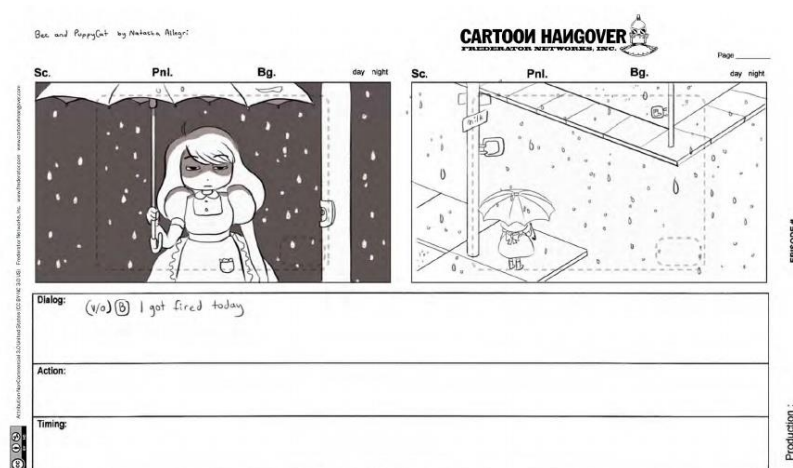


Figura 14 – Bee and PuppyCat “storyboard page”.

Fonte: Pinterest¹⁵

Considerando as seguintes etapas como processos fundamentais praticados em quase todos os estúdios e por animadores espalhados pelo mundo, pode-se propor um melhor entendimento relacionado à quantidade e diferentes tipos de processos ligados à animação. São eles:

- **Script** – Simplesmente, é o roteiro, o conceito colocado em forma de texto, que em maioria já possui narrativas adaptadas.
- **Recording** – Gravação de voz. Nesse processo, atores/ dubladores são chamados para emprestar suas vozes aos personagens animados. Esse procedimento de gravação pode ser feito antes ou depois do desenvolvimento da animação.
- **Concept Art** – Processo de criação dos elementos de um projeto. Na animação, o *concept art* consegue traduzir as ideias, as transformando em imagens, como o desenvolvimento de ambiente, personagens e objetos de modo geral.
- **Storyboard** – Comparada à narrativa gráfica dos quadrinhos, o *storyboard* é a representação gráfica do script, apresentando o desenrolar da história em uma pré-visualização ilustrada, com códigos cinematográficos e montagens de planos, apresentando planos de câmera.

¹⁵ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/86061042853606110/>> Acesso em nov. 2017.

- **Animatic** – Feito a partir das imagens do *storyboard*, torna-se uma prévia animada do projeto, simulando os movimentos antes mesmo de serem animados.
- **Slugging** – Esse processo serve para cronometrar o tempo de duração da animação.
- **Layout Design** – Responsável pelo desenvolvimento e pela composição de cenas para *storyboard*, são ilustrações com mais detalhes que também criam os elementos para produção de animação como expressões, poses, perspectiva, indicação de câmera, entre outros, até o desenvolvimento de ilustrações finais para *model sheets* e *backgrounds*.
- **Exposure Sheets** – Cria os modelos básicos para os frames (*x-sheets*), diretamente de ações apresentadas no *storyboard*, com sincronia dos frames para áudio e diálogo.
- **Animation** – Esse é o processo de animação, e onde se dá o movimento a todos os elementos, que vai da ação dos personagens até os efeitos especiais.
- **Color Design** – Processo de colorização e finalização de *layouts* e definições técnicas e gráficas. O diretor de arte, junto com a equipe técnica, define quais serão as paletas de cores necessárias e se existe utilização de computação gráfica, textura e superfície.
- **Scene Planning** – Nessa etapa, todos os prováveis erros podem ser corrigidos com a verificação dos elementos que estão em cena, para assim saber se estão funcionando corretamente ou se poderão ter sugestões de mudanças.

4 PITCH BIBLE

4.1 Definição

Antes de falarmos sobre sua definição, é importante conhecer o *pitch bible* com dois argumentos próprios. Ao separarmos as palavras “*pitch*” de “*bible*”, podemos compreender a singularidade dentro das suas funções. ‘*Bible*’ trata-se de todo o conjunto que define o conceito de uma série ou animação. Literalmente, é a bíblia do seu projeto com todo o banco de dados, incluindo personagens, roteiro, cenários, etc. ‘*Pitch*’ é a maneira de informar os elementos mais importantes de um projeto diante das várias questões abordadas em grandes empresas, é um discurso de venda para conseguir investidores.

Agora pensando nas duas palavras como uma só, encontramos um novo sentido guiado por essas mesmas razões, o pitch bible é uma incrível ferramenta feita para apresentar todo o enredo do seu show (*the show*, termo usado para se referir a um programa ou série de televisão). Direcionado para empresas de comunicação ou investidores, o site de animação *Animation Worl Network* define da seguinte forma: “O *Pitch Bible* é uma ferramenta que ajuda a transmitir o seu conceito. É uma ferramenta para ajudá-lo a apresentar e é uma licença para desencadear a memória dos tomadores de decisão.” (AWN, 2004).¹⁶

Para produzir uma série animada, é necessária a presença de um interlocutor entre o *show* e os investidores. O *pitch bible* conta sobre seu *show* de forma clara e direta, levanta os melhores argumentos para defender seu enredo ou personagens diante de uma das principais questões frequentemente levantadas nas grandes impressas: Como a ideia pode ser tão promissora a ponto de trazer audiência? Claro, os investidores querem retorno financeiro, mas por mais que seu *pitch bible* esteja bem apresentável, sua proposta de show deve ser algo inovador ou pelo menos algo que os empolgue.

¹⁶ Disponível em: <<https://www.awn.com/animationworld/pitch-bible-just-essentials>> Acesso em nov. 2017.

4.2 Conteúdo

Dentre as mais variáveis informações contidas em um *pitch bible*, estão as seguintes:

Enredo: Esclarece todos os pontos da trama; **Personagens:** Mostram informações, comportamentos e atributos especiais, isso juntamente com seus designs; **Storyboard:** Dá fluidez na narrativa, expõe os personagens a situações dentro da trama; **Sinopse de episódios:** Possibilita simular possíveis rumos que a história possa tomar. Não muito sugerido, mas ainda pode-se encontrar **Concept art:** Processo de desenvolvimento visual de cenário e personagens; **Key art:** ilustração chave para desenvolvimento técnico de toda a série; **Trailer:** Vídeo prévio da série. É incomum que possa haver um *trailer* de algo que ainda não foi desenvolvido, podendo até mesmo ser interessante, caso o projeto já tenha um **episódio piloto**. Com um piloto bem produzido, as chances de chamar atenção de um estúdio aumentam, mas financiar um episódio com recursos próprios não é fácil. Basicamente, essas são as principais informações contidas na maioria dos *pitch bible* já produzidos.

4.3 Iniciando o Bible

4.3.1 Público Alvo

Quando é identificado o público-alvo de um *show*, há de ser traçado um eixo que leva as ideias a um ponto de partida que determinará uma configuração de elementos importantes para estruturar toda sua série. Trabalhar com faixa etária ajuda a criar uma bolha de conteúdos valiosos para seus telespectadores. Quando é mencionado o termo “série animada”, de imediato pensamos em um público infantil, mesmo existindo vários shows focados em entretenimento para jovens de idade adulta, os “*young adulthood*”, como as séries *Rick and Morty* (2013) e *BoJack* (2014). Isso acontece porque grande parte da audiência dessas produções ainda deve-se ao público infantil, na faixa etária de seis a doze anos de idade.

Na fase que compreende entre 8 e 12 anos, as crianças costumam apresentar comportamento amigável e estão cheias de energia, construindo sua própria identidade e familiarizando-se com o que mais se identificam. Bastante curiosas, sempre buscam compreender o que se passa no mundo, embora não procurem informações em jornais ou livros, suas principais fontes de conhecimento estão vinculadas a uma “biblioteca pessoal de entretenimento”, onde seus comunicadores são os quadrinhos, desenhos, filmes, jogos, entre outros. Mesmo não abordando um discurso mais aberto, que provoque a construção da identidade de gênero, provavelmente pelo próprio tempo da publicação do seu livro, Wrigth (2005) cita importantes interesses relacionados a essa idade:

Os meninos de oito a doze anos podem se identificar com heróis de ação, super-heróis, estrelas de esportes (masculinas), figuras políticas, cavaleiros, soldados, astronautas e outros exploradores, figuras ocidentais, histórias de desenho animado / TV / estrelas de cinema, pais e professores, treinadores e adolescentes. Meninas das mesmas idades podem se identificar com figuras de figurino / TV / cinema, modelos, dançarinos, ginastas, patinadores artísticos, estrelas esportivas masculinas e femininas, figuras políticas masculinas e femininas, socorristas (cavaleiros, salva-vidas), mulheres bem-sucedidas, pais e professores e adolescentes. (WRIGTH, 2005, p. 52)

Existem outros públicos com idade mais avançada que procuram essas mesmas séries destinadas à fase dos dez anos. Não é de hoje que jovens e adultos consomem produtos destinados ao público infantil, o que nos permite dizer que esse público é composto de pessoas alternativas que se encantam até mais do que as próprias crianças por essas produções. Embutir, na narrativa, informações mais complexas, cria um elo mais forte com esse outro público, onde a necessidade de intelecto e vivência é importante para desfragmentar e compreender alguns símbolos expostos na trama.

4.3.2 Gênero como Enredo

Apropriar-se de um gênero para uso de enredo é comum nas séries animadas. Desse modo, a equipe de produção aproveita de todos os códigos conhecidos entre eles e o público em geral, tornando a série mais empolgante. Em *Adventure Time (2010)*, todo o enredo é trabalhando com base no gênero

Sci-fi, abordando as seguintes diretrizes: 1- **aspecto pós-apocalíptico**, onde o mundo sofreu grandes danos com a queda de bomba nuclear; 2- **deslocamento temporal**, para contar de um futuro com tecnologias atualmente não existentes, a narrativa acontece 1000 anos após o acidente nuclear; 3- **magia**, eventos fantasiosos com explicação mística sem nenhuma comprovação científica. Além do fato de este ser o próprio contexto de ignição da trama, o *Sci-fi* também está presente nos personagens que retratam cientistas, astronautas, magos, alienígenas, seres biologicamente modificados, entre outros.

Em algum momento, mesmo as séries que não foram construídas em cima de algum gênero podem chegar a utilizar algo dos seus elementos, como em *Irmão do Jorel* (2014), com o personagem *Steve Magal*, sátira do *Steven Seagal*, clássico herói imbatível do gênero *action movies* (filmes de ação), ou como também em *Family Guy* (1999), onde o *Stewie*, juntamente com o *Brian*, cruza a barreira da ciência, utilizando discursos tecnológicos abordados no *Sci-fi*.

4.3.3 Desenvolvimento de Personagens

Interlocutores dentro das histórias, os personagens deixam as narrativas mais atraentes e simulam uma perspectiva humana dentro de qualquer enredo, abordando “emoções e realidade” mesmo em personagens não humanos, como o caso do *Donkey* (*Shrek*) que, apesar de ser configurado como um animal, tem sentimentos e consciência de um homem. Isso ocorre com quase todos os personagens, provavelmente por facilitar a compreensão dos espectadores que assimilam personagens/ações. Nos desenhos animados de público infantil, boa parte dos personagens está envolvida em uma atmosfera composta por um grande teor de comédia, indo do herói ao vilão. Isso faz com que a narrativa fique mais leve. *Wright* cita os clássicos estereótipos da comédia encontrados em desenhos animados, que sempre são configurados para novos personagens:

- **The Blockhead** (O Tapado)

Nós somos mais inteligentes do que ele. Ele foi derrotado antes mesmo de começar. *Fred Flintstone* (*The Flintstones*).

- **The Nave** (O Rebelde)

O garoto que está sempre com problemas. *Bart Simpson (The Simpsons)*.

- **The Fish Out of Water** (O Peixe Fora D'água)

O deslocado. (Experimente desenvolver uma série inteira em torno desse tipo!) *Shrek (Shre)*.

- **The Naïve** (O Ingênuo)

Para sempre inocente. *Winnie the Pooh (Winnie the Pooh)*.

- **The Conniver** (O Conivente)

Não inocente, mas realmente culpado. *Wile E. Coyote (Road Runner)*.

- **The Zany** (O Palhaço)

Selvagem e louco. *Aladdin (Disney's Aladdin)*.

- **The Poor Soul** (A Pobre Alma)

O perdedor. Este personagem funciona melhor hoje, quando é criança ou animal. Tenha cuidado com personagens adultos que parecem ser vítimas. *Tweety Pie (Tweety Pie)*.

- **The Coward** (O Covarde)

Sempre o frango. *Scooby-Doo (Scooby-Doo)*

4.3.3.1 Construindo Heróis



Figura 15 – Representação de arquétipos em *Dragon Quest III* (1988).
Fonte: Qianzhan¹⁷

¹⁷ Disponível em: <<http://big5.qianzhan.com/game/detail/381/141209-9f168ab2.html>> Acesso em nov. 2017.

Posicionar personagens como arquétipo de heróis em tramas de desenhos animados sempre empolgou muitas crianças. O escritor *Christopher Vogler*, em seu livro 'A Jornada do Escritor', fala da identificação do público com o herói.

O objetivo dramático do Herói é abrir ao público uma janela para a história. Cada pessoa que ouvir uma história ou assistir a uma peça ou filme é convidada, nos primeiros estágios da narrativa, a IDENTIFICAR-SE com o Herói, fundir-se a ele e enxergar o mundo da história através de seus olhos. Narradores fazem isso ao dar a seus Heróis uma combinação de qualidade, uma mistura de características universais e únicas. (VOGLER, 2015, p. 68)

A busca da identidade do herói deve estar relacionada à totalidade do ego humano, ao mesmo momento em que ele destrói um monstro, você enfrenta seus discursos internos. Durante toda sua jornada, o herói vai conquistando vitórias, se autocompletando: "o Herói que pensa estar separado de todas as suas partes, deve se incorporar a elas e tornar-se um ser único." (VOGLER, 2015, p. 68). Mesmo as crianças não percebendo os códigos criados na construção do herói, quase sempre compreendem as importantes qualidades sobrepostas nesse tipo de personagem, como o valor da amizade, a ajuda oferecida ao próximo a qualquer custo, a honra a seus mestres, o respeito pelo próximo e até a importância de amadurecer aprendendo, entre outros. Essas crianças posteriormente poderão atribuir a si mesmas todas essas qualidades, o que pode contribuir positivamente com a sua formação social. Na construção de heróis, são utilizados arquétipos de outros personagens que ajudam nas emanções do herói, possibilitando novos caminhos para a história. *Chirtopher Vogler* cita os mais utilizados de acordo com seus ofícios:

- **Herói**
- **Mentor** (*velha sábia ou velho sábio*)
- **Guardião do Limiar**
- **Arauto**
- **Camaleão**
- **Sombra**
- **Aliado**
- **Pícaro**

Ele cita também outros exemplos de tipos arquetípicos existentes, agora inserindo o herói em histórias de contos de fadas:

Existem, obviamente, muitos outros arquétipos, tantos são as qualidades humanas dramatizadas nas histórias. Os contos de fadas são cheios de figuras arquetípicas: o Lobo, o Caçador, a Boa Mãe, a Madrasta Malvada, a Fada Madrinha, a Bruxa, o Príncipe ou a Princesa, o Estalajadeiro Ganancioso e assim por diante, que representam funções altamente especializadas (VOGLER, 2015, p. 64)



Figura 16 – Saint Seiya (1986).

Fonte: 24horas¹⁸



Figura 17 – Sailor Moon (1992).

Fonte: theprettysoldierproject¹⁹



Figura 18 – Choushinsei Flashman (1986).

Fonte: Judão²⁰

¹⁸ Disponível em: <<http://www.24horas.cl/tendencias/espectaculosycultura/netflix-hara-remake-de-los-caballeros-del-zodiaco-2466088>> Acesso em nov. 2017.

¹⁹ Disponível em: <<https://prettysoldierproject.com/2014/02/23/2-2/>> Acesso em nov. 2017.

²⁰ Disponível em: <<http://judao.com.br/relembrando-flashman/#.WgZYrcanHcs> fonte judão> Acesso em nov. 2017

A construção de heróis em animações japonesas está segmentada aos estilos *Shōnen*, focado em histórias de lutas e superpoderes direcionadas ao público jovem masculino (**Figura 16**) e o *Mahō shōjo*, histórias direcionadas a um público jovem feminino, que utiliza garotas com superpoderes mágicos (**Figura 17**). Ambos provêm da mesma ideia de combinação de personagens contidos no subgênero dos *Tokusatsus*, o *Sūpā Sentai Shirizu*, conhecido no ocidente como *super sentai*, que apresenta os personagens com certos ajustes de cores, relacionados a características distintas para tipos de heróis (**Figura 18**). Os mais usados são:

- **Vermelho** = *Líder*, sempre é determinado e corajoso, está em constante evolução.
- **Azul** = *Sub-Líder*, está sempre um passo à frente do vermelho, mas por colocar a razão na frente dos sentimentos nunca se torna um líder.
- **Rosa** = *Heroína*, amorosa sempre une o grupo.
- **Amarelo** = Representa a *força*.
- **Verde/ Preto** = Representado por ambas as cores, ele cruza o caminho entre o *Guerreiro Inocente* e o *Ante Herói*.

No decorrer das histórias, surge um novo personagem:

- **Branco** = *Purificação*, o andarilho que ressurge em forma de esperança.

Existe outra configuração, sendo para os trios de heróis em histórias japonesas:

- **Vermelho** = *Líder (corajoso - determinado)*

Sempre coloca os outros a frente de seus objetivos.

- **Azul** = *Sub-líder (solitário - prodígio)*

Rival, é o complemento do vermelho como no *yin yang*.²¹

- **Rosa** = (Heroína - sábia)

Juntamente com as outras duas cores forma a trindade.

²¹ Yin Yang vem do taoísmo (tipo de tradição religiosa/filosófica com origem asiática.), conceito que coloca a dualidade em tudo que existe no universo, como duas forças opostas que se complementam

4.4 Apresentação de Pitch

Com o *bible* finalizado, é o momento de pensar na apresentação, “o *pitch* da sua história”, que consequentemente ocasionará dúvidas como de que maneira será diagramado, o que colocar ou não colocar, qual será a melhor ordem dos elementos, etc. Todos esses questionamentos, por mais que pareçam chatos e nada atrativos, irão ajudar a melhorar a forma de interpretação, configurando o seu *slide* para a narrativa visual. É indicado nesse momento procurar referências gráficas, alisando outros *pitch bible*, que são facilmente acessíveis pelas próprias produtoras na internet. Claro que serão notáveis diferentes tipos de diagramação, que podem variar de acordo com cada *pitch bible*. Por várias razões, alguns poderão ter níveis notáveis de insuficiência técnica, é óbvio. O que realmente importa é a proposta do show *versus* a demanda dos investidores. Essa será sua oportunidade de colocar seu show no ar. Tente surpreender dando o seu melhor.

Depois de todo o design para a construção gráfica do seu *pitch bible*, é chegada a hora de apresentar sua ideia para o mundo. Ao contatar executivos de uma produtora, tenha em mente que eles são os compradores, então “venda sua laranja”, pois será necessário que os convença de que seu projeto será a melhor coisa que terão para investir. “Diga ao comprador o nome do script e do gênero. (...) Mantenha contato visual em todo o seu pitch.” (WRIGHT, 2005, p.311). Wright também cita questionamentos facilmente abordados por esses investidores:

- Qual é o conceito básico? (A versão *logline*²²)
- Quem é a estrela?
- Quem é o principal vilão?
- Por que sua série ou história são diferentes? Qual é o toque? Qual é o gancho? Por que seu projeto é emocionante?
- Como isso se relaciona com o visualizador infantil? Por que eles gostariam da série ou história? Como os personagens se relacionam com eles? Por que eles se importam com sua estrela? Eles podem trabalhar com você?

²² Logline é basicamente a história contada como um resumo, comunicando o máximo de informações em palavras-chaves.

5 VHS-B - PITCH BIBLE

5.1 Introdução ao Projeto

O projeto consiste em materializar as ideias e conceitos do VHS-B para um *pitch bible*, tendo em vista a análise de fundamentos consideráveis baseados nas exigências comuns vindas de produtores no momento da seleção de um show. Tendo como construção de enredo a abordagem no clichê do gênero de horror, o projeto utiliza também desses fenômenos estilísticos para compor personagens e cenários. Sendo assim, com resultado, um *pitch bible* com informação do enredo, informações de ambiente, descrição de personagens principais e personagens secundários.

5.2 Conceitos da Animação VHS-B

5.2.1 Abordagem



Figura 19 – Imagem representativa do vapor wave.

Fonte: slate.fr²³

Nesses últimos anos, a nostalgia toma conta da sociedade, trazendo os anos 80 de volta, a estética retrofuturística *cyberpunk* (subgênero do *sci-fi*, mistura de tecnologia com uma visão caótica social), ressurge em um novo

²³ Disponível em: <<http://www.slate.fr/story/142271/vaporwave-bande-son-hypercapitalisme>> Acesso em nov. 2017.

discurso, que trabalha a visão ultrapassada da tecnologia na utilização de artefatos eletrônicos da época, influenciando diretamente o cinema. Na internet essa fascinação por nostalgia dá origem a novos estilos musicais, como o *vapor wave* e *sea punk*, ambos com visual tecnológico baseado nos anos 90, onde criam uma narrativa estética trabalhada em cima das imperfeições de gravações domésticas tanto das fitas de vídeos (VHS) com os erros de sintonia “*bad-tv*”, quanto daquelas falhas e erros causados em disco magnético (CD), os “*glitch-tv*”.



Figura 20 - Badtv

Fonte: Própria do autor.

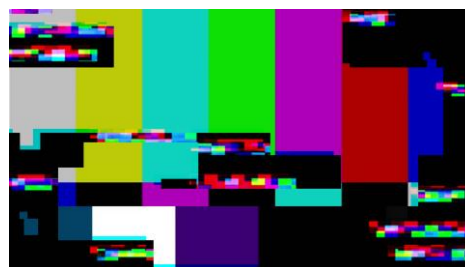


Figura 21 - Glitchtv

Fonte: Própria do autor.

A nostalgia no cinema ressurgiu com continuações de filmes, utilizando o mesmo elenco e produtores. Entre eles, *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi* (1983) - *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens* (2015); *Blade Runner* (1982) -- *Blade Runner 2049* (2017); e séries como: *Full House* (1987) -- *Fuller Houser* (2016); e *Twin Peaks* (1991), com sua 3ª temporada, lançada em 2017. Também surgem muitos *remakes* (literalmente, vem do inglês re-fazer, trata-se da refilmagem de filmes, televisão, ou jogos) como os filmes de horror *Evil Dead* (2013); *Poltergeist* (2015); *It* (2017). Novos discursos sobre o clichê do horror também surgem, o *mockumentary* (documentário falso) *What We Do in the Shadows* (2014) expõem códigos conhecidos do subgênero vampire em forma de sátira no cotidiano atual; *The Final Girls* (2015) usa o subgênero *slasher* dando destaque à “garota final” e “situações predestinadas”, contudo ainda utiliza a fita de vídeo como fator dimensional, colocando os personagens dentro da própria fita; *Happy Death Day* (2017) traz uma nova narrativa para o *slasher*, sendo similar a um game, onde mesmo morrendo, você ainda tem uma chance de destruir o imbatível assassino mascarado.



Figura 22 – Personagens nos créditos em *The Final Girls*.

Fonte: *Print Screen* no app *Netflix*.

5.2.2 O Enredo



Figura 23 – Título da série.

Fonte: Própria do autor.

Um grupo de jovens se reúne em um dia normal para assistir a filmes de horror, mas algo muito mais assustador interrompe a sessão deles. Por razões inexplicadas, uma fita de vídeo os suga, levando-os para outra dimensão chamada de *Magnetape*, um mundo configurado como uma própria fita de vídeo com direito a rebobinagem, créditos e até mesmo mofos como criatura danificadora de ambiente.

Seguindo instruções do sábio misterioso *Mr.VCR* e com seus pertences transformados em objetos mágicos, eles terão que gravar informações específicas em uma fita virgem enquanto passam por situações ocasionadas pelos cidadãos, sendo eles próprios filmes clichês de horror ao mesmo tempo em que enfrentam desafios criados como o vilão *Badtv*, que a qualquer custo vai tentar sabotar os jovens.

5.2.3 Referências para Construção de Magnetape

Magnetape funciona como uma fita de vídeo, tendo o *home vídeo* convertido em paradigma dimensional, onde funções técnicas e analógicas criam possibilidade de narrativa para VHSB. Esse mundo criado pela fita de vídeo é referente à *magnetic tape*, trata-se da fita magnética usada para gravação dentro de qualquer fita de vídeo. *Badtv* é o mesmo vilão característico de aparelhos analógicos, aqueles erros de sintonia que formavam grandes listras e chiados. Já o *Mr.VCR* é o próprio aparelho gravador de videocassete e *VCR* são as siglas de *Video Cassette Recorder*. A criatura *Rec.Rec* está ligado ao *Rec*, abreviação de *recording*, indica o status de gravação. E, por último, a criatura *Moldy*, do inglês Mofo, sendo eles os mesmos mofos que danificam fitas e aparelhos.

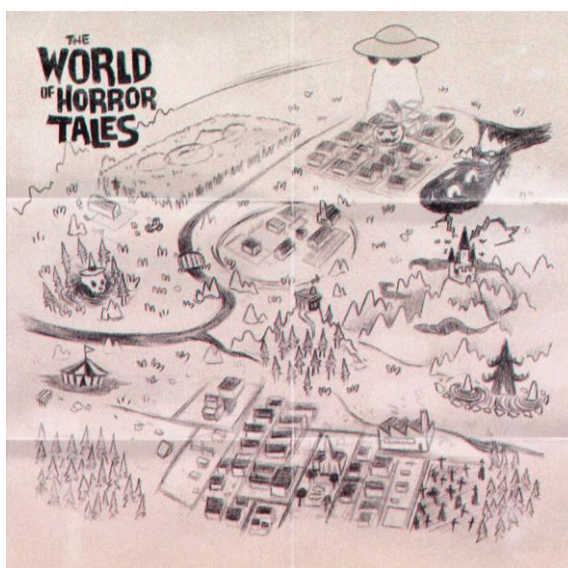


Figura 24 – Mapa de Magnetape.

Fonte: Própria do autor.

5.3 Personagens e Metodologia

5.3.1 Principais

Os personagens principais não fazem parte desse universo do horror. São crianças normais que, por motivos sobrenaturais, caíram nesse lugar, dentro de um mundo perigoso e desconhecido. Eles foram construídos sobre os fundamentos de

arquétipos do herói, para cada personagem foi aplicada um tipo de configuração, com suas qualidades próprias e funções que ocorrem separadamente, mas a principal proposta é sempre se complementarem. Utilizando-se de princípios similares na construção de gêneros japoneses como o *Shōnen* e o *Mahō shōjo*, o enredo transforma um grupo de jovens em um super esquadrão com líder/heróina, sub-líder, guerreiro de força, guerreiro inocente, cérebro e o aliado suspeito. Para dar amarração e possibilidades no enredo, temos os personagens complementares, sendo eles: pet, misterioso, trapaceiro, vilão camuflado + capanga pet, mestre enigmático, vilão principal, subordinado pet, e o monstro neutro. Observemos o gráfico a seguir:

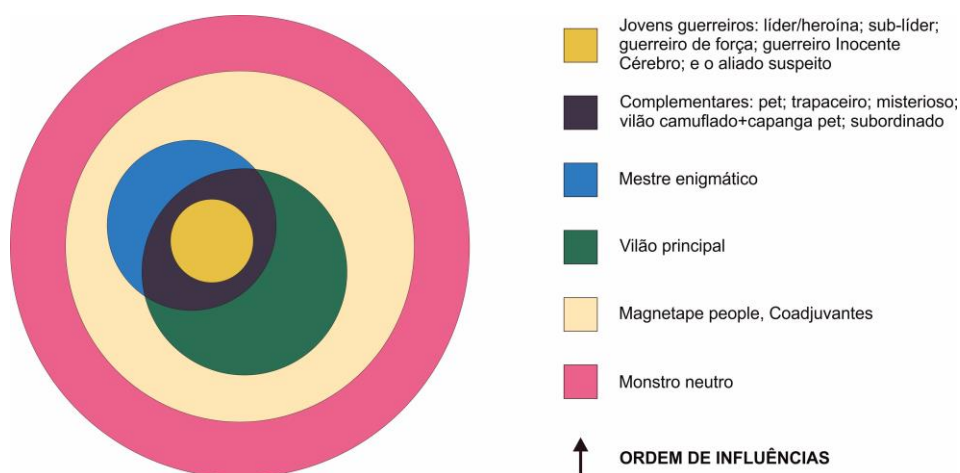


Figura 25 – Gráfico representativo das ligações entre os tipos de personagens em VHS-B.

Fonte: Própria do autor.

Organizado por ordem de influências, o gráfico vai do maior influenciador (o monstro neutro), que funciona como um agente climático que afeta a todos os personagens, seguido dos coadjuvantes, sendo eles os moradores de Magnetape (basicamente os filmes de horror), que darão base a todo o enredo, vilão principal x mestre enigmático (o guia dos garotos), onde juntos construirão interações entre os personagens complementares com os “principais” que estão localizados no núcleo do enredo, ficando cercados por todos os outros. Os personagens são apresentados das seguintes formas:



Figura 26 – Líder/heroína (Alice).

Fonte: Própria do autor.

- *Líder/heroína (Alice)* - Louca, age frequentemente por impulso, gosta de se aventurar pelo mundo, mas sempre ajuda a todos sem se preocupar muito com as consequências. Mesmo fazendo parte de um esquadrão onde todos os personagens são “os principais”, ela está configurada para ser a protagonista.



Figura 27 – Sub-líder (JooJo).

Fonte: Própria do autor.

- *Sub-líder (JooJo)* - Amigo inseparável da Alice, sempre reúne o pessoal quando ela não está presente, topa qualquer parada com grupo só para arrumar o que fazer.



Figura 28 – *Guerreiro de força (Akira).*

Fonte: Própria do autor.

- *Guerreiro de força (Akira)* – Perigosa, bruta e violenta, não tem paciência para papo furado, sempre pronta para defender seus amigos a qualquer custo.

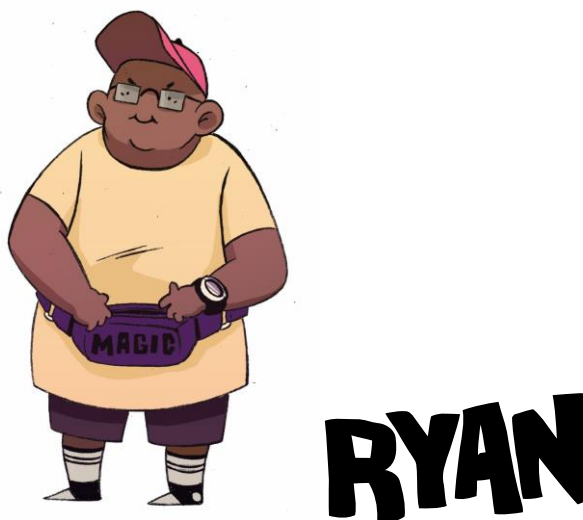


Figura 29 – *Guerreiro inocente (Ryan).*

Fonte: Própria do autor.

- *Guerreiro inocente (Ryan)* - Ama seus amigos, o mundo e todas as criaturinhas. Odeia ver pessoas tristes e usa a sua mágica para deixá-las felizes.



Figura 30 – Cérebro (Nadine).

Fonte: Própria do autor.

- *Cérebro (Nadine)* - Tímida, mas muito inteligente, consegue ligar todos os fatos e planeja os melhores planos. Apesar de ser muito nova, já compreende vários campos da ciência.



Figura 31 – Aliado suspeito (Toniel).

Fonte: Própria do autor.

- *Aliado suspeito (Toniel)* - Sempre foi esquisito e louco por filmes de horror. Mas depois que entrou na fita, algo muito estranho tomou conta. Parece querer sabotar os próprios amigos a qualquer oportunidade.



Figura 32 – *Pet (Spacefrog)*.

Fonte: Própria do autor.

- *Pet (Spacefrog)* - Mascote por acaso do grupo, pertencente à feiticeira Maaagi, ele sai do chapéu mágico e acaba conquistando os garotos.



Figura 33 – *Trapaceiro (Maaagi)*.

Fonte: Própria do autor.

- *Trapaceiro (Maaagi)* - Entidade mágica que acompanha os garotos, por estar ligada ao chapéu mágico. Mesquinha, só pensa em si própria.



Figura 34 – Misterioso (Mysterious).

Fonte: Própria do autor.

- *Misterioso (Mysterious)* - Não se sabe nada a seu respeito, aparenta ter ligações com o vilão principal, mas age por motivos próprios.



Figura 35 – Vilão camuflado, junto com seu capanga pet (Tilda).

Fonte: Própria do autor.

- *Vilão camuflado, junto com seu capanga pet (Tilda)* - Aparece para os jovens como uma pessoa amável, mas na verdade ela é bruxa suja totalmente do mal e usa a sua mascote (Satangos) para atrair as crianças. Ela tem ligações antigas com a personagem Maaagi.

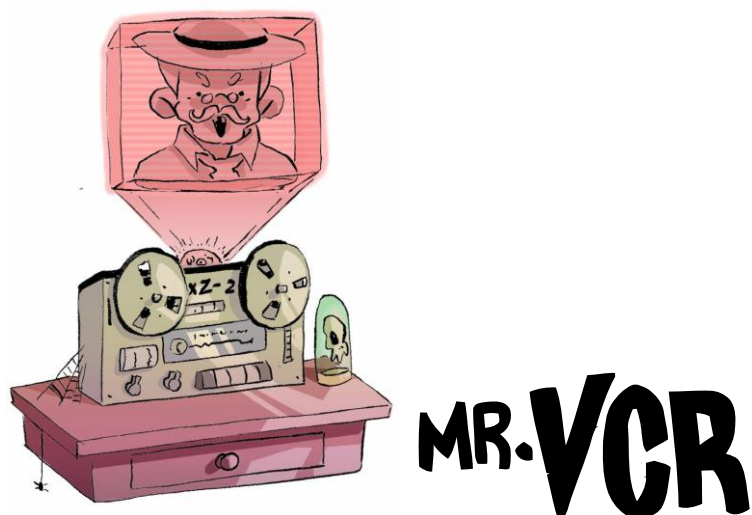


Figura 36 – *Mestre enigmático (MR. VCR).*

Fonte: Própria do autor.

- *Mestre enigmático (MR. VCR)* - É o único guia dos jovens, sempre fala por enigmas. É responsável pela fita virgem encontrada pelos garotos.

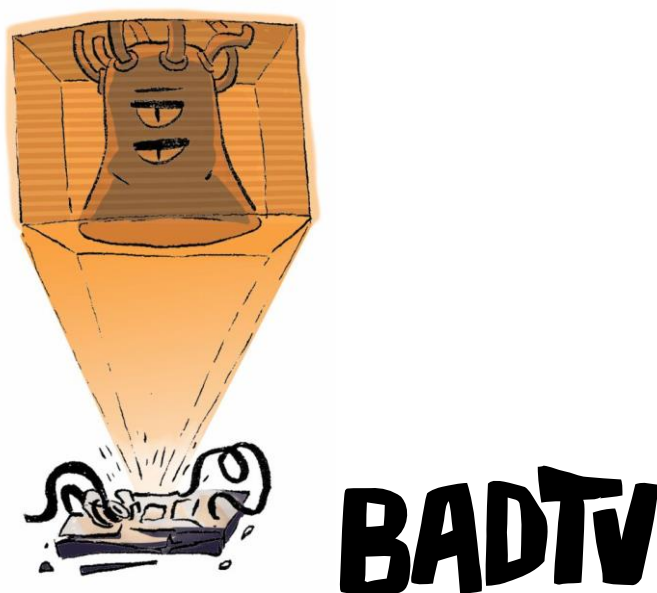


Figura 37 – *Vilão principal (Badtv).*

Fonte: Própria do autor.

- *Vilão principal (Badtv)* - Mal, realmente mal, pretende acabar com todos os que vivem em Magnetape, principalmente as crianças por atrapalhar os seus planos.



Figura 38 – *Subordinado pet (Rec.Rec)*.

Fonte: Própria do autor.

- *Subordinado pet (Rec.Rec)* - Pássaro estranho encarregado de transmitir informações para Badtv. Ele grava e transporta as informações em uma fita de vídeo.

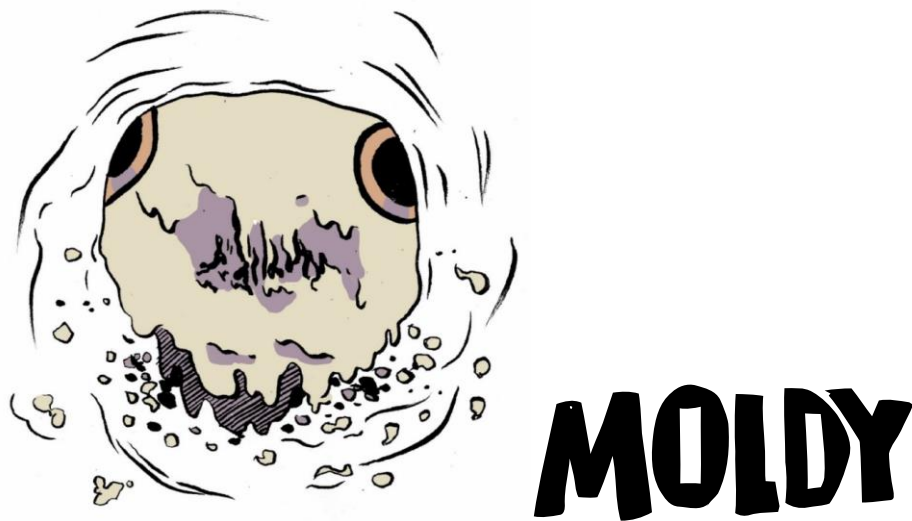


Figura 39 – *Monstro neutro (Moldy)*.

Fonte: Própria do autor.

- *Monstro neutro (Moldy)* - Os mofos são monstros neutros, não tem relação com nenhum personagem dentro de Magnetape, ele funciona como um agente climático podendo afetar a todos. Com referências reais do próprio mofo que atinge qualquer fita magnética, os mofos nunca vão se importar o com conteúdo gravado em suas fitas de vídeos.

5.3.2 Coadjuvantes – Filmes de Horror e os Cidadãos de Magnetape



Figura 40 – *The Doctor - The Monster Doctor Movie*.

Fonte: Própria do autor.

• ***The Doctor - The Monster Doctor Movie***. Referências de filmes: *Das Cabinet Des Dr. Caligari* (1920), *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1941). Popularmente conhecido como “o doutor” tem um grande vício de tomar poções químicas de refresco, mas quando os altos níveis de açúcar atingem seu sangue, ele acaba se transformando em um violento monstro.



Figura 41 – *Mask Chef - Masked Unstoppable Killer Movie*.

Fonte: Própria do autor.

• ***Mask Chef – Masked Unstoppable Killer Movie***. Referências dos filmes *Friday the 13th* (1980) e *The Texas Chain Saw Massacre* (1974). O famoso Mask Chef, é um chef de cozinha local responsável pela franquia de cereais Killer, também responsável pelo o marketing de sua empresa, sempre acaba perseguindo as pessoas até acertar uma colherada de seu cereal.

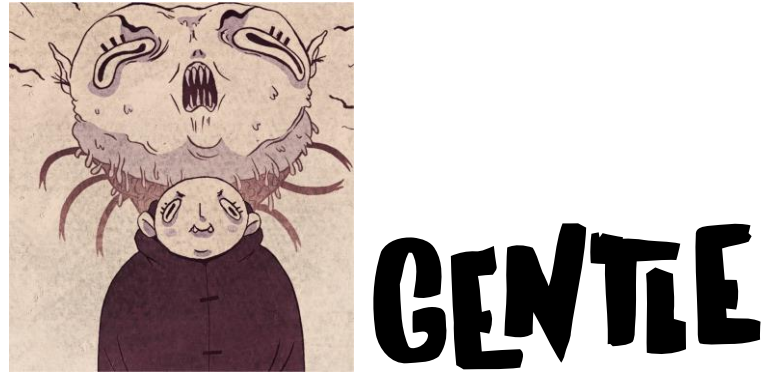


Figura 42 – *Gentle - Possession Movie.*

Fonte: Própria do autor.

• ***Gentle - Possession Movie.*** Referências de filmes: *The Exorcist* (1973), *The Omen* (1976). Gentil sempre foi chamado assim por ser muito bondoso. Mas quando pequeno, roubou um brinquedo de uma velhinha e hoje é possuído por uma entidade maligna que habitava dentro.



Figura 43 – *Duke Chic - Lord Vampire Movie.*

Fonte: Própria do autor.

• ***Duke Chic - Lord Vampire Movie.*** Referências de filmes: *Bram Stoker's Dracula* (1992), *Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles* (1994). Duque Chique, antigo estilista do tempo feudal, possui uma grande fortuna em seu castelo. Por não conseguir passar pelas plantações de alho que cerca as fronteiras do seu reino, atualmente vive na pracinha central.



WEREWOLVES

Figura 44 – *Werewolves - Teen Werewolf Movie*.

Fonte: Própria do autor.

- ***Werewolves - Teen Werewolf Movie***. Referências de filmes: *Werewolf in London* (1981), *Teen Wolf* (1985). O jovem Lobisomem Jr., mesmo sendo totalmente tapado, é o cara descolado da sua fraternidade. Junto com a sua turma de lobinhos, eles saem em noites de lua cheia para ver as estrelas.



MAGE AND SORCERER

Figura 45 – *Mage and Sorcerer - The Terrible Wizard Movie*.

Fonte: Própria do autor.

- ***Mage and Sorcerer - The Terrible Wizard Movie***. Referências de filmes: *The Raven* (1963), *The Wizard of Oz* (1939). O poderoso Feiticeiro e Mago, é um humano de 300 anos, completamente perverso, gosta de fazer travessuras com qualquer ser vivo.



WORSHIP PEOPLE

Figura 46 – *Worship People - Evil Worship Movie*.

Fonte: Própria do autor.

- ***Worship People - Evil Worship Movie***. Referências de filmes: *Eyes Wide-Shut* (1999), *The Masque of the Red Death* (1964). Em Magnetape existe uma seita secreta realizada por membros da comunidade para cultuar uma dimensão chamada realidade de discos ópticos.



UFO

Figura 47 – *Silver Disk - UFO Movie*.

Fonte: Própria do autor.

- ***Silver Disk - UFO Movie***. Referências de filmes: *Independence Day* (1996), *The Flying Saucer* (1949). Sobrevoando esse mundo, existe seres alternativos de outros planetas, as vezes eles abduzem pessoas com intuito de transportar para outros lugares.



Figura 48 – *Villagers* - *Grim Village Movie*.

Fonte: Própria do autor.

- ***Villagers* - *Grim Village Movie*.** Referências de filmes: *The Village* (2004), *The Witch* (2015). Existe algo terrível ao redor desses aldeões, seu vilarejo é marcado por coisas sobrenaturais, mas admitem que gostam que suas plantações dupliquem seus animais.



Figura 49 – *Zombies* - *Zombies Movie*.

Fonte: Própria do autor.

- ***Zombies* - *Zombies Movie*.** Referências de filmes: *28 Days Later* (2002), *Land of the Dead* (2005). Diante da poluição da cidade, todo da região industrial se tornaram zumbis, e após o termino do turno eles saem a procura de cérebros e uma padaria que serve pãozinhos e café quentinho.



Figura 50 – *Red Clown - Evil Clown Movie*.

Fonte: Própria do autor.

• **Red Clown - Evil Clown Movie.** Referências de filmes: *It* (1990), *Killer Klowns from Outer Space* (1988). Após ter sido esquecido e posteriormente não conseguir mais público em seu espetáculo, o Palhaço Vermelho jurou vingança a todos. Ele segue um lema que diz: “se você não gosta de mim, eu também não gosto de você”.



Figura 51 – *Witch - Witch*.

Fonte: Própria do autor.

• **Witch - Witch.** Referências de filmes: *The Blair Witch* (1999), *Hocus Pocus* (1993). A velha Bruxa é uma viciada em jogos, quem entra na assombrosa floresta maldita, vai dar de frente com os seus joguinhos, é claro que ela sempre ganha, porque joga sujo para cima de todos.

5.4 Design do Pitch

Todo o design e elementos dentro do *pitch bible* apresentam referências às antigas fitas de vídeos, tendo como a primeira informação, as dimensões “altura x largura” das páginas, que seguem no antigo formato de tela 4:3, literalmente colocando as pessoas de frente a uma TV analógica. Sendo a primeira página responsável por apresentar a série, ela está configurada com um *title card*²⁴ de um filme, como o exemplo representativo a (**figura 52**), essa página também já introduz sobre o que se trata a série mesmo sendo de uma forma bem sutil, mostrando a perigosa fita de vídeo em uma filmagem caseira.



Figura 52 – Titler card para capa do pitch bible VHS-B.

Fonte: Própria do autor.



Figura 53 – Titler card do filme, *The Creature from the Haunted Sea* (1961).

Fonte: Pinterest²⁵

As próximas páginas seguem com o mesmo visual, continuando com a ideia de assistir uma gravação de vídeo.

²⁴ Cartão de título é usado na maioria dos casos como abertura de filmes e séries, antigamente na "era do cinema mudo" funcionavam como intervenções de diálogos, algo próximo de um tipo de legenda.

²⁵ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/310044755576625814/>> Acesso em nov. 2017.



Figura 54 – Página do *pitch bible*.

Fonte: Própria do autor.

Para apresentar cada filme de horror “os cidadãos de *Magnetape*”, foram pensados e ilustrados e cada tipografia foi desenvolvida também sendo elas similares aos subgêneros correspondentes.



Figura 55 – Títulos baseados em subgêneros.

Fonte: Própria do autor.

Também houve uma preocupação em criar uma narrativa para apresentar esses personagens, representando esses subgêneros a partir de títulos de fitas de vídeo.

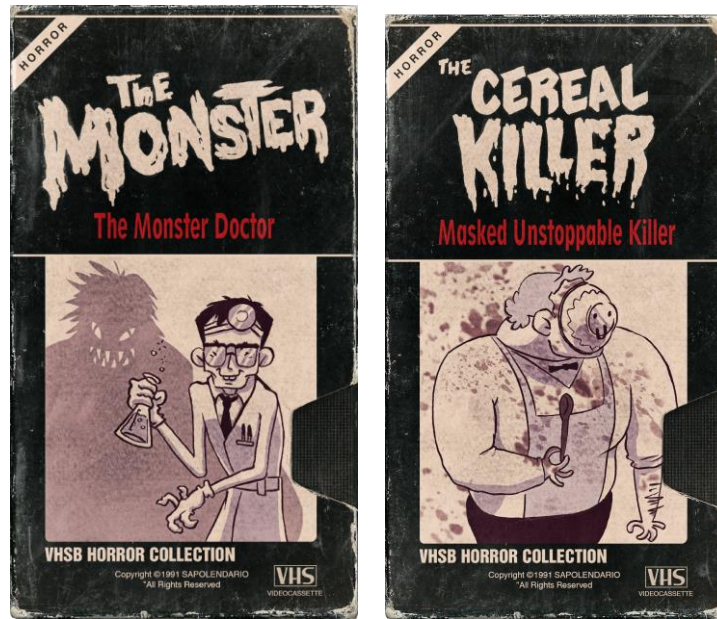


Figura 56 – Representações dos filmes em fitas de vídeos.

Fonte: Própria do autor.

6 CONCLUSÃO

Esta pesquisa levanta a importância do *pitch bible* como interlocutor de uma ideia, tendo como guia prático de experiência e questionamentos a produção da proposta de animação *VHS-B* com abordagem na análise dos fundamentos para a construção de arquétipos dentro de um discurso narrativo que também foi estudado e transformado os clichês do horror em argumento de enredo.

O intuito principal deste estudo foi arquitetar um pequeno esboço, elevando-o para um grande nível comercial a partir da perspectiva técnica abordada pelas questões mais manifestadas dentre os investidores no momento de selecionar um show. Utilizando de todos esses argumentos, o *Pitch Bible - VHS-B* pode fornecer resultados valiosos como um tipo de comunicador gráfico, podendo chegar a ser um modelo de referência visual para outros futuros *pitch bibles*.

REFERÊNCIAS

ANIMATION WORL NETWORK. **The Pitch Bible: Just The Essentials**. Disponível em: <<https://www.awn.com/animationworld/pitch-bible-just-essentials>> Acesso em 22 novembro de 2017.

BERGAN, Ronald. **Guia ilustrado Zahar de cinema**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007

BORDWELL, David. **Sobre a História do Estilo Cinematográfico**. Campinas: Editora Unicamp, 2013.

CARREIRO, Rodrigo. **Por um Punhado de Dólares?** Gênero, autoria e questões de valor na estética do spaghetti western. Pernambuco: UFPE (Universidade Federal de Pernambuco), 2009.

_____. **Continuidade Intensificada** - Questões Sobre Gênero e Autoria na Obra de Sergio Leone. Rio de Janeiro: PUC-RJ, 2010.

_____. **Representações sonoras do diabo no cinema** - Vozes Múltiplas e Músicas Mínimas em O Exorcista. Porto Alegre: Rev. Famecos (Online), 2015

_____. **Sobre o Som no Cinema de Horror** - Padrões Recorrentes de Estilo. Niterói: Universidade Federal Fluminense, PPGCOM-Revista Ciberlegenda, 2011.

EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002

GEADA, Eduardo. **Cinema e Transfiguração**. Lisboa: Relógio D'Água, 1978.

HANDRAHAN, Matthew. **New games on Steam in 2016 rose 40% over last year**. Disponível em: <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2016-12-01-new-games-on-steam-up-40-percent-over-last-year>> Acesso em: 18 julho de 2017.

História do Horror no Cinema: **Cine Especial Produção**: Telecine Cult. Rio de Janeiro, 2011, 1 DVD.

KOHAN, Silvia. **Como Escrever Diálogos** - A Arte de Desenvolver o Diálogo no Romance e no Conto. Belo Horizonte: Editora Gutenberg, 2016.

LOVECRAFT, Howard. **O Horror Sobrenatural na Literatura**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987.

MACHADO, Arlindo. **A televisão Levada a Sério**. São Paulo: Editora Senac, 2000.

MCDONNELL, Chris. **Adventure Time - The Art of Ooo**. United State :Abrams, 2014.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II** - Géneros Cinematográficos. Covilhã :LabCom Books, 2010.

PROCRASTINATION. Artists' Alley, **O Coração da CCXP**, Recebe 462 Artistas em 2016. Disponível em: <<https://procrastination.com.br/ccxp/artists-alley-o-coracao-da-ccxp-recebe-462-artistas-em-2016>> Acesso em 22 julho de 2017.

RODRIGUES, Sonia. **Como Escrever Séries** - Roteiro a Partir dos Maiores Sucessos da Tv. São Paulo: Aleph, 2014.

SANFELICE, Leandro. **O Irmão de Jorel**. Revista Telaviva, v.252, p34,35. São Paulo, outubro 2014. Disponível em: <https://issuu.com/telaviva/docs/tv_252_outubro> Acesso em 22 julho de 2017.

TURNER, Graeme. **O cinema como prática social**. São Paulo: Summus Editorial, 1997.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor** - Estrutura Mítica para Escritores. São Paulo: Aleph, 2015.

WELLS, Paul. **The Horror Genre** - From Beelzebub to Blair Witch. London: Wallflower Press. 2000.

WRIGHT, Jean. **Animation Writing and Development** - From Script Development to Pitch. Burlington: Elsevier, 2005.