

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL: RADIALISMO**

LETICIA FORTI BONATELLI

**NARRATIVA DOS JOGOS NA TV: Bíblia de série e roteiro piloto da animação
“Chinho Gato”**

BAURU

2022

LETICIA FORTI BONATELLI

**NARRATIVA DOS JOGOS NA TV: Bíblia de série e roteiro piloto da animação
“Chinho Gato”**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social: Radialismo, sob orientação da Prof^a Dr^a Leticia Passos Affini.

BAURU

2022

| | |
|-------|---|
| B699n | <p>Bonatelli, Leticia Forti</p> <p>Narrativa dos jogos na TV : bíblia de série e roteiro piloto da animação "Chinho Gato" / Leticia Forti Bonatelli. -- Bauru, 2022</p> <p>115 p. : il., tabs., fotos</p> <p>Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Comunicação Social: Radialismo) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru</p> <p>Orientadora: Leticia Passos Affini</p> <p>1. Narrativa. 2. Complexidade narrativa. 3. Roteiros de televisão. 4. Estrutura narrativa de jogos eletrônicos. I. Título.</p> |
|-------|---|

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

LETICIA FORTI BONATELLI

**NARRATIVA DOS JOGOS NA TV: Bíblia de série e roteiro piloto da animação
“Chinho Gato”**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social: Radialismo, sob orientação da Profª Drª Leticia Passos Affini.

BANCA EXAMINADORA

Profª Drª Leticia Passos Affini (Orientadora)

Departamento de Comunicação Social

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design – UNESP - Bauru

Prof. Dr. Bruno Jareta de Oliveira

Departamento de Comunicação Social

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design – UNESP - Bauru

Profª Beatriz Holanda dos Reis Dantas de Góes

Mestranda pelo programa de Pós-graduação em Meios e Processos Audiovisuais

Escola de Comunicação e Artes – USP – São Paulo

Roteirista e criadora do Narratologia

Bauru, 22 de março de 2022

Em memória da prima Mariana, da tia
Marlene, do vô Cido, da vó Maria e da
vó Nair.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos docentes e colegas do curso de Comunicação: Rádio, TV e Internet que fizeram essa jornada comigo, vou guardar para sempre os momentos de aprendizado e diversão que passamos juntos.

Agradeço aos projetos de extensão FAAC WebTV e PET-RTVI por completarem minha graduação com paixão pela televisão e pesquisa. O PET, indiretamente, ainda me deu o que foi inspiração desse trabalho: o gato nomeado “Bruce”, mas que toda a família conhece por “Chinho”. Nunca esquecerei a reunião do dia 26 de fevereiro de 2019.

Agradeço aos meus pais, Valmir e Maria Inês, por não medirem esforços para que eu completasse os estudos. Sempre se doaram para que eu focasse apenas na graduação.

Se não fosse pelo amigo Gabriel Oliveira, eu nunca teria me divertido de verdade com os *videogames*. Obrigada por me mostrar a melhor parte desse mundo e me ajudar a ser uma melhor roteirista.

Agradeço aos amigos da Três2, Leandro, Natália, Rafael e Tainá, pelas boas memórias na graduação e por me ajudarem a manter a sanidade durante o período de pandemia.

Agradecimento especial aos artistas que fizeram parte deste projeto, Gabriela, Leandro e Renato. “Chinho Gato” não teria a mesma vivacidade sem as cores, formas e carinho que vocês se dedicaram ao ilustrar diferentes traços da série.

Agradeço à minha orientadora, Prof^a Dr^a Letícia Passos Affini, por todo conhecimento compartilhado ao longo da graduação, pela confiança desde a Iniciação Científica e por ter acreditado neste trabalho.

RESUMO

O presente trabalho relata o processo de produção da bíblia de venda e do roteiro piloto da animação autoral “Chinho Gato”. Utilizamos a metodologia de pesquisa aplicada e dividimos o projeto em três etapas dentro da pré-produção: elaboração, execução, finalização e revisões. O trabalho traz a lógica dos jogos para a televisão de acordo com os estudos da narrativa complexa e da narrativa para jogos de Jason Mittell, Jan Simons, Warren Buckland e Ernest Adams. O relatório apresenta a bíblia de venda, *beat sheet* e o roteiro piloto com a descrição das etapas de criação, referências estéticas, escolha dos itens para a bíblia e desenvolvimento. Vislumbramos a possibilidade de criação de um produto original elaborado a partir da integração das teorias do roteiro de seriado e de *videogames*.

Palavras-chave: roteiro, bíblia de série, narrativa complexa, *games*

ABSTRACT

The present work reports the production process of the series bible and the pilot script of the authorial animation “Chinho Gato”. We used applied research methodology and divided the project into three stages within pre-production: elaboration, execution, finalization and revisions. The work brings the logic of games to television according to studies of complex narrative and games narrative by Jason Mittell, Jan Simons, Warren Buckland and Ernest Adams. The report presents the series bible, beat sheet and the pilot script with the description of the creation process, aesthetic references, choice of items for the bible and development. We envision the possibility of creating an original product elaborated from the integration of screenplay theory from TV shows and videogames.

Keywords: screenplay, series bible, complex narrative, games

“Isso é tudo que se precisa na vida: um computador, uma câmera e um gato.”

(Agnès Varda)

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|-----|
| Figura 1 – Personagens de <i>Uncharted</i> | 30 |
| Figura 2 – <i>Puzzle</i> da constelação em <i>Uncharted: A Thief's End</i> | 30 |
| Figura 3 – <i>Puzzle</i> solar em <i>Uncharted: A Thief's End</i> | 31 |
| Figura 4 – Dica para abrir o diário em <i>Uncharted: Drake's Fortune</i> | 31 |
| Figura 5 – Diário do Nate em <i>Uncharted: Drake's Fortune</i> | 32 |
| Figura 6 – Representações da mitologia em <i>Uncharted</i> | 32 |
| Figura 7 – Cartaz em comemoração de 10 anos da franquia <i>Uncharted</i> | 33 |
| Figura 8 – Representação do “instinto de sobrevivência” em <i>Tomb Raider</i> | 34 |
| Figura 9 – Representação da mitologia em <i>Tomb Raider</i> | 34 |
| Figura 10 – Protagonista de <i>Stray</i> | 35 |
| Figura 11 – Representação do <i>gameplay</i> de <i>Stray</i> | 36 |
| Figura 12 – Cartaz do filme Indiana Jones no Templo da Perdição | 37 |
| Figura 13 – Cartaz do filme <i>Contra o Tempo</i> (2011) | 38 |
| Figura 14 – Emily e Alexander | 39 |
| Figura 15 – Top 10 séries na Netflix em 2020..... | 92 |
| Figura 16 – Rascunho do desenvolvimento das personagens | 94 |
| Figura 17 – Esboço da narrativa com a representação das fábulas..... | 95 |
| Figura 18 – Aplicativo compartilhado para referências..... | 97 |
| Figura 19 – Esboços identidade visual da série | 97 |
| Figura 20 – Modelo do logo escolhido..... | 98 |
| Figura 21 – Segunda versão do logo com textura e cores | 98 |
| Figura 22 – Arte final da identidade visual..... | 99 |
| Figura 23 – Esboços do personagem Chinho | 100 |
| Figura 24 – Resultado final da ilustração do personagem Chinho | 100 |
| Figura 25 – Esboços e resultado final da personagem Balhofas..... | 101 |
| Figura 26 – Esboço e resultado final da personagem Carlos..... | 101 |
| Figura 27 – Esboço e resultado final da personagem Mimi..... | 102 |
| Figura 28 – Primeiro esboço do cartaz..... | 102 |
| Figura 29 – Esboços das versões do cartaz..... | 103 |
| Figura 30 – Versão final do cartaz..... | 103 |
| Figura 31 – Esboço do mapa | 104 |
| Figura 32 – Esboço do mapa ampliado..... | 105 |

| | |
|--|-----|
| Figura 33 – Arte final do mapa da Crescente..... | 105 |
| Figura 34 – Versão noturna do mapa da Crescente..... | 106 |
| Figura 35 – Certificado de registro da obra | 107 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 13 |
| 1.1 Justificativa | 16 |
| 1.2 Objetivos | 17 |
| 1.2.1 Objetivo Geral | 17 |
| 1.2.2 Objetivos Específicos | 17 |
| 2. METODOLOGIA | 18 |
| 3. REFERENCIAIS TEÓRICOS | 19 |
| 3.1 Narrativa Complexa na TV | 19 |
| 3.2 Estrutura Narrativa nos Jogos | 21 |
| 3.3 Bíblia de Série ou Bíblia de Venda? | 24 |
| 3.3.1 Formato | 24 |
| 3.3.2 <i>Logline</i> | 24 |
| 3.3.3 Apresentação | 25 |
| 3.3.4 Inspirado ou baseado em..... | 25 |
| 3.3.5 Sinopse da primeira temporada | 25 |
| 3.3.6 Universo | 26 |
| 3.3.7 Personagens | 26 |
| 3.3.8 Estrutura narrativa | 26 |
| 3.3.9 <i>Story line</i> dos episódios da primeira temporada..... | 26 |
| 3.3.10 <i>Moodboard</i> | 27 |
| 3.3.11 Arco das próximas temporadas | 27 |
| 3.3.12 Tom e estilo | 27 |
| 3.3.13 <i>Showcross</i> | 27 |
| 3.3.14 Público-alvo | 27 |
| 3.3.15 Sobre o autor..... | 28 |
| 4. REFERENCIAIS ESTÉTICOS | 29 |

| | |
|---|------------|
| 4.1 <i>Uncharted</i> | 29 |
| 4.2 <i>Tomb Raider (2013)</i> | 33 |
| 4.3 <i>Stray</i> | 35 |
| 4.4 Indiana Jones | 36 |
| 4.5 Contra o Tempo | 37 |
| 4.6 Os Camundongos Aventureiros | 38 |
| 5. BÍBLIA DA SÉRIE “CHINHO GATO” | 40 |
| 6. ROTEIRO PILOTO DA SÉRIE “CHINHO GATO” | 59 |
| 7. <i>BEAT SHEET</i> DO ROTEIRO PILOTO “CHINHO GATO” | 83 |
| 8. RELATÓRIO DE PRODUÇÃO | 90 |
| 8.1 Pré-produção | 91 |
| 8.1.1 Desenvolvimento da bíblia de série e roteiro piloto | 91 |
| 8.1.2 Identidade visual, ilustrações e mapa..... | 96 |
| 8.1.3 Registro da obra | 106 |
| 8.1.4 Ação social | 107 |
| 9. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 108 |
| REFERÊNCIAS | 110 |
| ANEXO I – CRONOGRAMA DO PROJETO | 112 |
| ANEXO II – <i>MOODBOARD</i> “CHINHO GATO” | 113 |

1. INTRODUÇÃO

A complexidade narrativa na Televisão (TV) surge nos anos 1990, um período de grandes transformações tecnológicas que abriu espaço para a utilização de diferentes recursos narrativos na roteirização de seriados televisivos.

O *Digital Versatile Disc* (DVD),¹ mídia física de armazenamento digital, melhorou a qualidade da imagem, facilitando a interação do público, visto a facilidade de pausar, voltar e assistir aos episódios.

Por outro lado, a Internet² promoveu a organização dos fãs, em fóruns *online*, para discutir aspectos das produções e desconstruí-las quadro a quadro.

Também faz parte do contexto o intercâmbio de diretores entre cinema e TV, como David Lynch e J. J. Abrams, somado ao baixo orçamento da produção televisiva, em comparação ao cinema. O conjunto de fatores aqui expostos contribuiu para a produção de narrativas ousadas, nas quais a criatividade e a experimentação tomam o lugar do clichê.

Esse cenário traz o que Jason Mittell denomina como complexidade narrativa, alterando o formato televisivo convencionalmente episódico dos seriados, para um híbrido entre o conteúdo episódico e a serialização.

Rejeitando a necessidade de encerramento da trama em cada episódio que tipifica a forma episódica convencional, a complexidade narrativa coloca em primeiro plano histórias contínuas em uma variedade de gêneros. A televisão complexa emprega uma variedade de técnicas seriadas, com a suposição subjacente de que uma série é uma narrativa cumulativa que se constrói ao longo do tempo, em vez de retornar a um equilíbrio de estado estacionário no final de cada episódio. (MITTEL, 2015, p. 18, tradução nossa)³

A experiência de ter o controle de pausar, voltar, assistir várias vezes e contemplar todo o quadro com maior definição para encontrar pistas, *easter eggs* e entender a trama por completo, facilitou a imersão do público nos seriados e, portanto, as produtoras conquistaram a permissão dos investidores para produzir histórias

¹ Em português Disco Digital Versátil.

² A palavra Internet tem origem inglesa, onde o termo “inter” significa internacional e “net” significa rede, sendo assim, temos a rede internacional.

³ Texto original: *Rejecting the need for plot closure within every episode that typifies conventional episodic form, narrative complexity foregrounds ongoing stories across a range of genres. Complex television employs a range of serial techniques, with the underlying assumption that a series is a cumulative narrative that builds over time, rather than resetting back to a steady-state equilibrium at the end of every episode.*

ousadas e criativas, que antes não tinham espaço na programação, especialmente da TV aberta norte-americana.

O movimento que se popularizou tanto na TV quanto no cinema levou a novos tipos de narrativas que utilizam recursos não-convencionais para desenvolver suas tramas,

[...] filmes quebra-cabeça abraçam não linearidade, *loops* temporais e realidade espaço-temporal fragmentada. Esses filmes borram as fronteiras entre os diferentes níveis de realidade, estão cheios de lacunas, enganos, estruturas labirínticas, ambiguidade e coincidências evidentes. Eles são povoados por personagens que são esquizofrênicos, perdem a memória, são narradores não confiáveis ou estão mortos (mas sem que nós – ou eles – percebamos). (BUCKLAND, 2009, p. 6, tradução nossa)⁴

Dentro dessa classificação estão as narrativas seriadas e fílmicas que utilizam a lógica dos jogos. A transição do analógico para o digital deixou marcas na TV e no cinema, que embarcaram nas características de formato narrativo e de temática dos populares *videogames*.

Por exemplo, temos o episódio “*First Person Shooter*” (2000), da série Arquivo X, cujo objetivo é demonstrar a mecânica dos jogos ao colocar seus personagens dentro deles. Na narrativa complexa, a lógica dos jogos está ligada a diversas características como o *looping* temporal, assim, a personagem vive a mesma fase várias vezes até conquistar o objetivo.

Temos outras particularidades, como a mudança de perspectiva, em que o jogador é inserido na pele de outra personagem, a coleta de itens, a ascensão de nível, entre outros aspectos intrínsecos às regras da própria narrativa.

Os jogos são um produto audiovisual que tem como base a interação entre jogador e interface por meio de um *avatar*. Conseguimos definir algumas regras gerais como a repetição de ações, múltiplos níveis, recompensas e punições.

Todavia, cada categoria possui suas regras específicas e a interatividade proposta nos *games* não são tão distintas das narrativas nas quais os clichês prevalecem, podemos argumentar que não é um fator determinante para explorar as narrativas de jogos, visto que, podem ser tão prenunciáveis quanto nas quais as previsões narrativas são confirmadas.

⁴ Texto original: [...] *puzzle films embrace nonlinearity, time loops, and fragmented spatio-temporal reality. These films blur the boundaries between different levels of reality, are riddled with gaps, deception, labyrinthine structures, ambiguity, and overt coincidences. They are populated with characters who are schizophrenic, lose their memory, are unreliable narrators, or are dead (but without us – or them – realizing).*

[...] jogos são de certa forma mais 'predestinados' e 'determinados' do que narrativas, porque os possíveis resultados de um jogo são determinados pelas regras do jogo e porque as ações possíveis dos jogadores são limitadas por essas regras e as 'acessibilidades' que um determinado ambiente de jogo oferece. (SIMONS, 2014, p. 26, tradução nossa)⁵

Por conseguinte, os jogos proporcionam uma ilusão de controle do jogador sobre a narrativa, quando o resultado final foi determinado no *design* do projeto. Sendo assim, uma narrativa replicável a outros formatos audiovisuais que adaptam suas características e preservam sua essência imersiva.

No final dos anos 2000, a empresa Netflix, que atuava como uma locadora *online*, deu início a sua plataforma de *Subscription Video-On-Demand* (SVOD) e, altera novamente, a forma de se contar histórias seriadas para televisão, pois o assinante-usuário passa a ter a oportunidade de fazer sua própria programação, escolher qual produto audiovisual quer assistir, em qualquer momento e receber esse produto via Internet em qualquer lugar com acesso.

A distribuição *Over-The-Top* (OTT) mais uma vez revolucionou o meio e as plataformas de *streamings* passaram a buscar histórias inovadoras para atrair e fidelizar o público assinante.

Mediante o exposto, propomos desenvolver a bíblia de série destinada à venda do produto e o roteiro piloto de uma animação com os conceitos das narrativas dos *games*. A bíblia é o cartão de visitas do roteirista para apresentar o projeto a produtoras interessadas em desenvolvê-lo, “Bíblia é a descrição do projeto com a *story line*, mundo inconfundível, estratégias narrativas pensadas, perfil dos personagens principais, sinopses dos episódios da primeira temporada.” (RODRIGUES, 2018, p. 97).

Ao pormenorizar as categorias citadas anteriormente, temos ao todo: formato, *logline*, apresentação, sinopse longa, universo, perfil das personagens, estrutura narrativa, sinopse dos episódios da primeira temporada, arco das próximas temporadas, tom e estilo, referenciais e público-alvo. Da mesma forma, o roteiro piloto mostra o domínio do roteirista sobre as técnicas de escrita do roteiro audiovisual.

⁵ Texto original: [...] *games are in a way more 'predestined' and 'determined' than narratives, because the possible outcomes of a game are determined by the rules of the game and because the possible actions of the players are constrained by those rules and the 'affordances' a particular game environment offers.*

1.1 Justificativa

A chegada de novas plataformas de SVOD ao Brasil, no caso de HBO Max e Disney+, e a competição gerada com as plataformas já estabelecidas, como Netflix, Amazon Prime Video e Globoplay, fomentam o desenvolvimento de produtos inéditos focados no cenário local. Cenário que proporciona um novo espaço para roteiristas desenvolverem histórias originais que possam contemplar a demanda recente. Desse modo, a bíblia e o roteiro fazem parte do portfólio do roteirista e são ferramentas para a entrada na área de roteiro do mercado audiovisual.

A indústria dos *games* é a maior e a que mais gera lucro dentre as indústrias do entretenimento. Na América do Norte, chega a ser mais lucrativa do que a indústria cinematográfica e a de eventos esportivos combinados.⁶ Sendo assim, levar elementos da narrativa dos jogos para as séries é uma forma possível de unir os dois públicos distintos, atraindo a atenção dos usuários restritos ao *videogame*. Da mesma maneira, a experimentação com diferentes formatos do audiovisual pode trazer uma perspectiva distinta para a criação de narrativas no meio.

O desenvolvimento de uma iniciação científica na graduação intitulada “A narrativa complexa em *Person of Interest*”, cujo objetivo geral foi analisar o episódio *If-Then-Else* da quarta temporada da série *Person of Interest*, com o intuito de identificar se faria parte da categoria de narrativa complexa e recursos utilizados, foi o gatilho para aguçar o desejo de aplicar a teoria na prática e criar uma série original com os conceitos trabalhados na iniciação científica.

A pandemia da COVID-19, foi um fator determinante para a elaboração do projeto, estimulando a criação de uma narrativa leve, divertida, que estivesse mais próxima do público e com uma mensagem contra o abandono de animais, especificamente, gatos.

⁶ WITKOWSKI, Wallace. Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic. **Marketwatch**, 2020. Disponível em: <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>. Acesso em: 16/03/2021.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

O presente trabalho tem como objetivo a criação da bíblia de série destinada à venda do produto, o desenvolvimento da *beat sheet* e a escrita do roteiro piloto de uma série televisiva em animação com recursos narrativos dos *games*.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Descrever *logline*, apresentação, sinopse da primeira temporada, arco das duas temporadas subsequentes, universo, estrutura narrativa, *story line* dos oito episódios da primeira temporada, tom e estilo, *showcross* e sobre o autor;
- Caracterizar as personagens principais da série;
- Definir o público-alvo da série;
- Criar artes conceituais das personagens e a identidade visual da bíblia.

2. METODOLOGIA

Para a execução do projeto adotamos a metodologia de pesquisa aplicada, o tipo de pesquisa que “Objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática, dirigidos à solução de problemas específicos. Envolve verdades e interesses locais.” (GEHARDT; SILVEIRA, 2009, p. 35). Dessa forma, relatamos as três etapas da pré-produção.

Utilizamos a técnica de pesquisa documental e bibliográfica direta e indireta, a partir de obras como dissertações, teses, artigos científicos e material videográfico para criar uma base de referências e aplicação dos conceitos na produção de bíblia de venda da série de televisão e escrita do roteiro piloto.

O projeto foi desenvolvido em três etapas dentro da pré-produção que elencamos: início do projeto, execução e finalização com as devidas revisões.

A primeira etapa consiste no levantamento bibliográfico para a definição dos itens que compõem a bíblia de série, de acordo com a bibliografia de Sônia Rodrigues e Doc Comparato, e o curso “Os Mandamentos da Bíblia de Série”, de Bea Góes. Definimos os itens: formato, *logline*, apresentação, sinopse da primeira temporada, arco das duas temporadas subsequentes, universo, perfil das personagens, estrutura narrativa, *story line* dos episódios da primeira temporada, tom e estilo, *showcross*, público-alvo e sobre o autor.

Na etapa de execução do projeto, desenvolvemos os itens da bíblia de série definidos previamente, montamos a *beat sheet* e escrevemos o primeiro tratamento do roteiro piloto, no padrão *Master Scenes*, com o *software* para escrita de roteiro *Celtx*.

Por fim, a terceira etapa da pré-produção, dedicamos, a criação da apresentação da bíblia de série e as revisões da *beat sheet* e do roteiro piloto.

3. REFERENCIAIS TEÓRICOS

3.1 Narrativa Complexa na TV

A narrativa complexa é um termo designado por Jason Mittell para classificar o fenômeno que ocorreu na televisão norte-americana nos anos 1990, que permaneceu em crescente nas décadas seguintes.

O formato inovador quebrou o paradigma convencional do apenas procedural, ou serializado, criando uma mistura envolvente para público e produtores, de uma forma que “Em seu nível mais básico, a complexidade narrativa redefine as formas episódicas sob a influência da narração serial – não necessariamente uma fusão completa de formas episódicas e seriais, mas um equilíbrio instável.” (MITTELL, 2015, p. 18, tradução nossa)⁷.

A chamada “televisão complexa” também emprestou recursos do cinema de arte que se difundiram no cinema popular na mesma década de 1990 com filmes como: *Amnésia* (1999), *Cidade dos Sonhos* (2001) e *Corra, Lola, Corra* (1998), considerados incomuns na televisão aberta e a cabo, da época. Dentre as técnicas narrativas diferenciadas estão *flashbacks*, *flashforwards*, *looping* temporal, alterações no formato estabelecido, personagens incomuns, narradores não-confiáveis etc.

Ao expor o público a novas possibilidades narrativas, os seriados logo se popularizaram sendo, se não sucesso de público, sucesso na crítica especializada, porém, diversos fatores contribuíram para que a narrativa complexa na televisão se sobressaísse como o formato dominante. Os avanços tecnológicos que disponibilizaram o acesso à Internet para o público geral estreitaram a conexão entre os fãs que movimentavam fóruns de discussão.

Uma das principais razões pelas quais a televisão complexa se tornou uma tendência dominante é a ampla disponibilidade de sites de fãs online para facilitar discussões coletivas e práticas de decodificação entre fãs, de modo que esses sites possam fornecer recursos de pesquisa para acessar e entender as práticas de consumo entre a audiência dedicada e engajada de um programa. (MITTELL, 2015, p. 6, tradução nossa)⁸

⁷ Texto original: *At its most basic level, narrative complexity redefines episodic forms under the influence of serial narration — not necessarily a complete merger of episodic and serial forms but a shifting balance.*

⁸ Texto original: *One of the chief reasons that complex television has become a mainstream trend is the broad availability of online fan sites to facilitate collective discussions and decoding practices among fans, so these sites can provide research resources for accessing and understanding consumption practices among a program’s dedicated and engaged viewership.*

O DVD, disco digital com mais poder de armazenamento e qualidade do que o *Video Home System* (VHS), no qual é possível pausar, investigar por completo os quadros, voltar e assistir os episódios, quantas vezes quiser para não perder nada, supriu a necessidade do público interessado em especular.

A tecnologia também impactou na criação, com os novos hábitos do público e as novas formas de distribuição, levando os produtores a encontrarem recursos diferenciados com baixo orçamento para chamar atenção e inovar.

Dentre os sucessos que marcaram uma geração com a narrativa complexa estão *Buffy, A Caça Vampiros* (1997-2004), *Codinome Alias* (2001-2006), *24 Horas* (2001-2010) e *Lost* (2004-2010). Cada seriado buscou, no seu próprio estilo, ousar a sair do modelo narrativo convencional para criar as próprias regras, “À medida que os programas se estabelecem em suas próprias convenções complexas, também nos maravilhamos com o quão longe os criadores podem ultrapassar os limites da complexidade, oferecendo variações barrocas de temas e normas;” (MITTELL, 2015, p. 45, tradução nossa)⁹.

Exemplificando, citamos os episódios *Hush* (1999), em que as personagens têm que se comunicar sem diálogo, e *Once more, with feeling* (2001), um musical, ambos da série *Buffy*, originalmente de fantasia e terror.

O formato complexo também pode ser designado para narrativas televisivas e cinemáticas que utilizam recursos dos jogos de *videogame*. Esses abriram espaço para a integração de mídias atrativas para o público que bem recepcionou a complexidade.

A chamada segunda era de ouro da televisão estadunidense, período que se estende dos anos 2010 até na atual década de 2020, é marcada pela narrativa complexa com sucessos de drama e comédia na TV aberta e fechada. Muito se deve à chegada das plataformas de SVOD, nos anos 2010, que alteraram, novamente, o modo que contamos histórias episódicas.

⁹ Texto original: *As programs become established in their own complex conventions, we also marvel at how far creators can push the boundaries of complexity, offering baroque variations on themes and norms;*

3.2 Estrutura Narrativa nos Jogos

Os *videogames* são uma nova mídia que podem ser manipulados, modificados e duplicados em tempo real. Hollywood flerta com esse tipo de narrativa complexa, com características até então consideradas incomuns nas produções seriadas televisivas, desde o final dos anos 1990, no qual “Os eventos são continuamente rebobinados, revividos, avançados, alterados ou congelados, enquanto os personagens se dividem em falhas semelhantes a pixels, produzem imagens espelhadas misteriosas ou morrem uma dúzia de mortes.” (HASSELBERTH, 2012 in. BUCKLAND, 2014, p. 186, tradução nossa)¹⁰.

Os jogos são categorizados pelo formato e mecânica, sendo que a divisão de gêneros é semelhante à dos filmes e da televisão, entre eles estão aventura, ou ação-aventura, jogos *arcade*, casual, educacional, tiro em primeira pessoa do inglês, *First Person Shooters* (FPS), *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG) ou *Masively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG), *Role Playing Games* (RPG), *Real Time Strategy* (RTS) ou Estratégia em Tempo Real (ETR), simuladores e esportes.

Dentro das categorias, os jogos seguem uma série de regras que o distinguem de outras mídias, as mais comuns são:

[...] repetição serializada de ações (para acumular pontos e dominar as regras), múltiplos níveis de aventura, distorções do espaço-tempo, transformações e disfarces mágicos, recompensas e punições imediatas (que atuam como feedback loops), ritmo, interatividade. (BUCKLAND, 2014, p. 187, tradução nossa)¹¹

A categoria de aventura e ação-aventura está intrinsecamente ligada à narrativa clássica, o *archplot*, ou, na tradução para o português: a “arquitrama”.

Design clássico é uma estória construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças do antagonismo fundamentalmente externas para perseguir seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e causalmente conectada, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis. (MCKEE, 2006, p. 55)

¹⁰ Texto original: *Events are continually re-wound, re-lived, fast forwarded, altered, or frozen, while characters break up into pixel-like glitches, produce uncanny mirror images, or die a dozen deaths.*

¹¹ Texto original: *[...] serialized repetition of actions (to accumulate points and master the rules), multiple levels of adventure, spacetime warps, magical transformations and disguises, immediate rewards and punishment (which act as feedback loops), pace, interactivity.*

Joseph Campbell (1989) estudou os mitos da humanidade e encontrou o padrão narrativo que denominou “jornada do herói”, estrutura ainda comum nas aventuras.

Em “A Jornada do Escritor” (2015), Vogler revisitou o trabalho de Campbell para mostrar sua própria visão da jornada. O protagonista único da história é incumbido de um objetivo e passa por doze etapas até conquistá-lo e ser transformado. A jornada do herói começa no mundo comum onde o protagonista recebe o chamado para a aventura e ele recusa. Assim, a personagem se encontra com o mentor (ou ajuda sobrenatural), fazendo a travessia do primeiro limiar para o ventre da baleia (testes, aliados e inimigos) e se aproxima da caverna oculta.

Na outra metade do ciclo tem a provação suprema, a recompensa, o caminho de volta, a ressurreição e o retorno com o elixir. A estrutura se provou uma fórmula de sucesso para as narrativas dos jogos de aventura, em que o jogador vive a jornada por meio de um *avatar*.

A jornada do herói se encaixa na estrutura das cinco fábulas do *archplot* para a narrativa clássica que se resume em apresentação, preparação, *mid point*, *low point* e conclusão.

A apresentação é a abertura da história, onde se conhece a personagem principal e objetivo, no entanto, antes pode haver o prólogo para a contextualização.

A preparação desenvolve o protagonista e propõe os primeiros desafios até o *mid point*, o ponto mais alto da história. No *mid point* o conflito encontra seu ápice e a maior virada da história, em seguida vem a queda, o ponto mais baixo e desafiador para o protagonista. Por fim, a conclusão amarra as pontas e resolve os conflitos.

A grande diferença dos jogos em relação à narrativa está nos recursos que podemos adicionar, por conta da tecnologia de cada plataforma. Na narrativa de ação-aventura, o espaço em que a história se passa, é mais favorável à exploração dos jogadores, que apesar da narrativa pré-determinada, podem conhecer aspectos diferentes do jogo e criar sua própria narrativa.

Como tal, os jogos se encaixam em uma tradição muito mais antiga de histórias espaciais, que muitas vezes assumem a forma de odisséias de heróis, mitos de busca ou narrativas de viagem. [...] Quando os designers de jogos desenham elementos de histórias de filmes ou gêneros literários existentes, eles são mais aptos a explorar esses gêneros - fantasia, aventura, ficção científica, horror, guerra - que são mais investidos na criação de mundos e na narrativa espacial. Os jogos, por sua vez, podem perceber de forma mais completa a espacialidade dessas histórias, dando uma

representação muito mais imersiva e convincente de seus mundos narrativos. (JENKINS, 2004, p. 122, tradução nossa)¹²

Os jogos de aventura são divididos em missões, entre elas, há as missões secundárias motivadas por *Non-Playable Characters* (NPC), personagens sobre os quais o jogador não tem o controle e repetem ações previstas.

Os quebra-cabeças (*puzzles*), distribuídos ao longo das aventuras, são desafiadores para o personagem e jogador, além de ser um recurso para mover a narrativa adiante.

A personagem coleta itens ao longo da narrativa que podem ser ferramentas valiosas, para ajudá-la ou apenas colecionáveis. Outro recurso narrativo para recapitulação e ajuda nas narrativas de aventura para jogos é o diário, que por vezes guarda informações novas e outras dão auxílio para o personagem e jogador resolver os quebra-cabeças. A ilusão de estar no controle da narrativa, associada aos recursos providos pelo jogo favorece o desenvolvimento dentro da narrativa clássica.

O ponto importante aqui é que o jogador controla as batidas por meio da interação, o que confere ao jogador a sensação de controle – a manipulação de um personagem em um ambiente digital geralmente hostil. Além disso, as interações precisam ser imersivas, ou seja, devem focar a concentração do usuário e devem ser múltiplas e variadas. (BUCKLAND, 2014, p. 188, tradução nossa)¹³

Por conseguinte, há formas bem-sucedidas de combinar a narrativa clássica com a lógica do *videogame*, empregada nas narrativas dos anos 2010, que abrem espaço para o desenvolvimento de tipos de narrativas complexas e híbridas, e compensam a interatividade.

Salientamos que planejar uma série com características dos jogos é construir um *design*, que chama o público para dentro da história, do encontro dos dois surge a complexidade.

¹² Texto original: *As such, games fit within a much older tradition of spatial stories, which have often taken the form of hero's odysseys, quest myths, or travel narratives. [...] When game designers draw story elements from existing film or literary genres, they are most apt to tap those genres - fantasy, adventure, science fiction, horror, war - which are most invested in world-making and spatial storytelling. Games, in turn, may more fully realize the spatiality of these stories, giving a much more immersive and compelling representation of their narrative worlds.*

¹³ Texto original: *The important point here is that the player controls the beats via interaction, which confers upon the player the feeling of control—the manipulation of a character in a usually hostile digital environment. Moreover, the interactions need to be immersive—that is, must focus the user's concentration and must be multiple and varied.*

3.3 Bíblia de Série ou Bíblia de Venda?

Uma bíblia de série voltada para a venda é uma ferramenta para o roteirista apresentar seu projeto a produtoras com o objetivo de ser aprovado para o desenvolvimento. Diferente da bíblia de série, a qual é concluída depois que o projeto foi aprovado, a bíblia de venda é mais completa e feita para a sala de roteiristas e membros da produção. Deve ser objetiva, direcionada à persuasão de produtores, enfatizando o quanto vale a pena viabilizar o projeto, que integra o portfólio dos roteiristas.

Os itens que compõem a bíblia de venda são essenciais para entendermos de forma geral o projeto, qual o propósito da série e o perfil do produto, portanto deve ser bem elaborada, de maneira direta, para que as produtoras entendam se está alinhado com o que procuram no mercado naquele momento. Destarte, autores convergem nos tópicos que a bíblia de venda deve conter, “*Story line*, sinopse da temporada com arco dos personagens principais, sinopse dos episódios, roteiro do primeiro episódio. Este é um caminho.” (RODRIGUES, 2018, p. 96).

No curso intitulado “Os Dez Mandamentos da Bíblia de Série”, Bea Góes lista os elementos fundamentais para a apresentação da bíblia, descritos a seguir.

Cada projeto pode ter diferentes itens, mas também existe a possibilidade de subtrairmos alguns itens dessa lista de acordo com o formato do produto. A apresentação deve ser feita de acordo com o objetivo da série, sendo que os tópicos devem ser favoráveis às características do trabalho.

3.3.1 Formato

Sobre o formato, esclarecemos que são informações técnicas do projeto, como gênero, número de episódios, duração dos episódios, forma e possíveis canais de distribuição.

3.3.2 *Logline*

A *logline* são as duas linhas mais importantes do projeto. Trata-se da frase que deve conter a essência da história, redigida de maneira a instigar a curiosidade do leitor, deixando-o com anseio de querer saber mais.

Habitualmente, não se nomeia personagem ou locação. Descreve-se por suas características, e Doc Comparato, afirma:

No roteiro, é a história resumida em uma frase. As palavras são escolhidas para transmitir o máximo de informação no menor tempo e espaço possíveis [...]. Trata-se da contração do plot principal, do perfil do protagonista e da sua necessidade dramática em uma única sentença. (COMPARATO; 2018, p. 79).

Para Blake Snyder (2005), uma boa *logline* deve conter três elementos: ironia, ser emocionalmente intrigante e prometer mais. A síntese da história em uma linha deve servir como um gancho que atrai o interesse externo para o projeto.

3.3.3 Apresentação

A apresentação desenvolve a *logline* para destacar quem é o protagonista e qual o tema será trabalhado ao longo da série. Não deve ser mais longa que um parágrafo. Deve deixar evidente o tema, como ele será desenvolvido e o conflito da personagem principal.

3.3.4 Inspirado ou baseado em...

Caso o projeto seja uma adaptação de outra obra, é necessário que na bíblia esteja explícita a cessão de direitos autorais e a autorização para utilização da obra como adaptação.

Contudo, se a história for inspirada ou baseada em fatos, é importante descrever a razão de se trabalhar com o tema e como surgiu o interesse pela narrativa.

3.3.5 Sinopse da primeira temporada

A sinopse narra de forma objetiva, os acontecimentos da primeira temporada da série, destacando os conflitos e os objetivos dos personagens. É compreensível e aceito que seja longa, já que deve narrar todos os atos da série, de acordo com a estrutura escolhida, inclusive, contendo o final.

3.3.6 Universo

Paralelamente, temos o universo, que se refere à descrição do local em que a história se passará. Como é o mundo físico, qual o período em que a história é situada, como funciona esse mundo, aspectos da sociedade, descrição de tudo que for relevante para a narrativa naquele local.

3.3.7 Personagens

As personagens são retratadas através da descrição do perfil da protagonista e das personagens coadjuvantes da série. Deve ser breve, conter características pessoais como nome e idade, além das características físicas, a função narrativa e os objetivos de cada um.

3.3.8 Estrutura narrativa

Na estrutura narrativa, temos a apresentação dos recursos narrativos que serão empregados no projeto.

A série irá se passar em duas linhas do tempo diferentes? A história será contada ao contrário? Os episódios serão narrados por uma personagem específica? São alguns exemplos de questões que podemos pensar ao escrever essa parte da bíblia, o objetivo é demonstrar se há recursos diferenciados na narração e como serão utilizados na série.

3.3.9 *Story line* dos episódios da primeira temporada

A *story line* apresenta, desenvolve e soluciona o conflito num pequeno texto, cujo foco é o ritmo da narrativa. “*Story line* se estabelece com um protagonista, um objetivo do protagonista e um obstáculo entre o personagem e o que deseja alcançar.” (RODRIGUES, 2018, p. 10).

Na *story line* dos episódios estabelecemos o conflito de todas as personagens, além do protagonista, que podem ser divididos em tramas A, B, C e assim em diante. Por essa razão a “[...] *story line* é a história-base, a história a qual os eventos principais se reportam, a origem da qual todas as consequências irão advir.” (RODRIGUES, 2018, p. 16).

Para narrar os episódios da série, a *story line* não deve se estender para mais de um parágrafo.

3.3.10 *Moodboard*

Moodboard é o quadro de humor em que podemos colocar imagens que refletem os sentimentos que estão incutidos no projeto e que temos a intenção de levá-los ao público, juntamente com as sensações, que a série deve transmitir.

3.3.11 Arco das próximas temporadas

Com referência ao arco das próximas temporadas, podemos afirmar que se trata do desenvolvimento e estrutura narrativa da próxima temporada, ou até das duas temporadas seguintes. A descrição das evoluções do conflito e das personagens, deve ser breve.

3.3.12 Tom e estilo

O tom se refere à sensação que a série pretende transmitir, ou seja, sombrio, frio, leve ou bem-humorado. Já o estilo, é representado pela forma audiovisual em que o público enxerga o produto, por exemplo, se for uma animação: anime, 3D etc.

3.3.13 *Showcross*

Indicação de quais produtos audiovisuais já existentes podem representar a série, de preferência, obras populares que as produtoras reconhecem facilmente.

3.3.14 Público-alvo

Ao apresentar um projeto é imprescindível ter o público-alvo bem definido, especialmente se for voltado a crianças e jovens.

Da mesma forma, entender o perfil de público, colabora na definição de elementos da narrativa, sinalizando os possíveis caminhos comerciais para as produtoras. No marketing, público-alvo é definido como

[...] possíveis compradores dos produtos da empresa, usuários atuais, decisores ou influenciadores; indivíduos, grupos, públicos específicos ou público em geral. O público-alvo exerce uma influência fundamental nas decisões do comunicador sobre o que dizer, como, quando, onde e para quem. (KOTLER; KELLER, 2019, p. 621)

Para a definição do público-alvo, exploramos as principais variáveis de segmentação: geográfica, demográfica, psicográfica e comportamental. Dentro da segmentação geográfica pode haver informações da região, número populacional, densidade demográfica e clima.

Elucidamos que na demográfica há dados de idade, gênero, renda e etnia. Na psicográfica observamos traços do comportamento e estilo do público e na comportamental utilizamos a percepção do público em relação ao produto.

Conhecer as categorias das plataformas que medem a audiência, contribui na definição do público-alvo. Na plataforma Nielsen, maior medidor de audiência em TV, rádio e SVOD do mundo, são utilizados dados demográficos de audiência.

Nos Estados Unidos, o Nielsen divide a medição de audiência em categorias de TV local, TV nacional, visualizações no *streaming* e serviços de SVOD. No geral, as variáveis de segmentação utilizadas são: geográfica, demográfica e comportamental, ou seja, dentro das diretrizes de Kotler.

No Brasil, o Instituto Brasileiro de Opinião Pública (IBOPE) faz um trabalho similar ao Nielsen.

3.3.15 Sobre o autor

Para finalizar, a bíblia de venda deve conter informações sobre o criador da série no formato de um breve currículo.

4. REFERENCIAIS ESTÉTICOS

4.1 *Uncharted*

A franquia conta com quatro jogos de ação-aventura e uma *Downloadable Content* (DLC) desenvolvidos pela *Naughty Dog* exclusivos para *Playstation*, são eles: *Drake's Fortune* (2007), *Among Thieves* (2008), *Drake's Deception* (2011), *A Thief's End* (2016) e, o conteúdo para *download*, *The Lost Legacy* (2017).

O protagonista Nathan Drake se aventura atrás de um tesouro mitológico a cada jogo e cruza com vilões ameaçadores que fazem de tudo para atrapalhar seu objetivo e, conseqüentemente, ficar com o tesouro para si.

A série de jogos é a maior referência do projeto, tanto sua estética, quanto sua forma de narrar. A narrativa de aventura segue fiel o *design* clássico dividido nas cinco fábulas: apresentação, preparação, *mid point*, *low point* e conclusão, separados em capítulos bem definidos. Outra característica que inspira a série e favorece a imersão do público é a mudança de cenário ao longo dos capítulos, é raro o jogo repetir locações que são otimizadas pelo gráfico cinematográfico. Dessa forma, o jogador sempre tem um lugar novo para explorar.

Ao longo da franquia são trabalhados os *high concepts*, que são temas fortes como dinheiro, amor, família e morte. A primeira aventura de Nathan começa a partir da descoberta do caixão vazio do Sir. Francis Drake, o grande explorador que acredita ser seu ancestral.

O tema família é presente na franquia de diversas formas, é outro aspecto que evocamos para a narrativa da animação. *Uncharted* é objetivo em construir a dinâmica dos três personagens principais, avança com pontos de virada certos e apresenta cenas emotivas que dão profundidade à trama.

Figura 1 – Personagens de *Uncharted*

Fonte: captura de tela do jogo *Uncharted - Drake's Deception*

Um dos aspectos que mais chama a atenção no jogo são os quebra-cabeças bem elaborados que os jogadores e personagens devem resolver para destravar novas descobertas, explorar os locais, conseguir itens, entre outras funções.

Dentro da mecânica de *Uncharted*, os *puzzles* são características fundamentais dos jogos para criar desafios aos jogadores. Mesmo difíceis de replicar com sucesso, num ambiente sem interatividade, empregamos como referencial de imersão na narrativa e personagens.

Figura 2 – Puzzle da constelação em *Uncharted: A Thief's End*

Fonte: IGN.¹⁴

¹⁴ Disponível em: https://www.ign.com/wikis/uncharted-4-a-thiefs-end/Puzzle_Solutions. Acesso em: 15/11/2021.

Figura 3 – Puzzle solar em *Uncharted: A Thief's End*Fonte: IGN.¹⁵

No primeiro jogo, Drake usa o diário de Sir. Francis Drake para ajudá-lo a desvendar os enigmas que nas sequências, são replicados como o próprio diário do Nate, anotações e mapas. Ele sempre é caracterizado com uma camiseta de manga longa, calça *jeans* e a alça de ombro com coldre. Os acessórios simbólicos são característicos das aventuras e são referência para a construção das personagens.

Figura 4 – Dica para abrir o diário em *Uncharted: Drake's Fortune*Fonte: captura de tela do jogo *Uncharted – Drake's Fortune*.

¹⁵ Disponível em: https://www.ign.com/wikis/uncharted-4-a-thiefs-end/Puzzle_Solutions. Acesso em: 15/11/2021.

Figura 5 – Diário do Nate em *Uncharted: Drake's Fortune*



Fonte: captura de tela do jogo *Uncharted – Drake's Fortune*.

De forma geral, o jogo adapta mitologias conhecidas para seu enredo, que dão certo realismo à caça ao tesouro. El Dorado, a Árvore da Vida e a Atlantis de Areia são exemplos que formam a trama principal dos jogos.

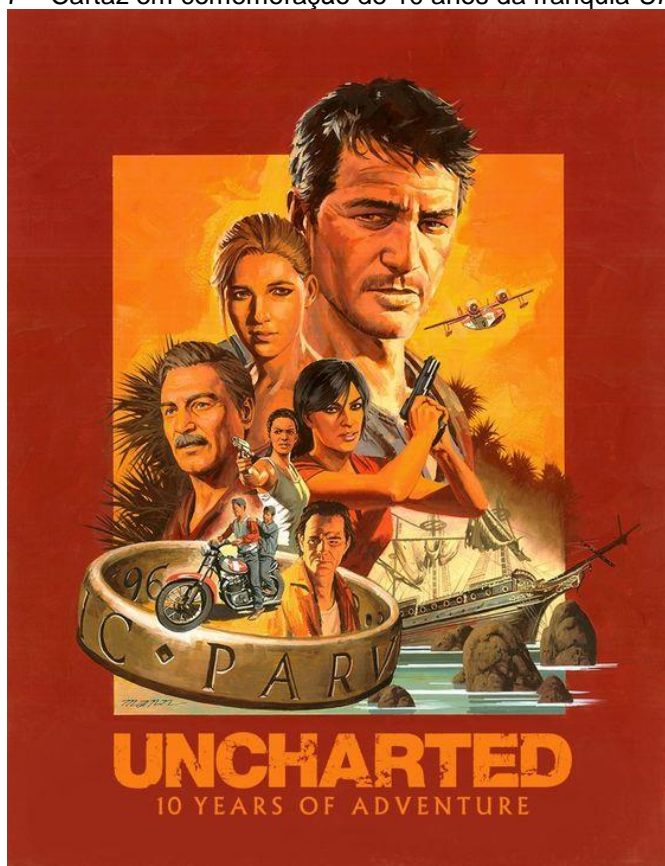
Figura 6 – Representações da mitologia em *Uncharted*



Fonte: captura de tela dos jogos: *Uncharted – Drake's Fortune* (superior à esquerda), *Uncharted – Among Thieves* (superior à direita), *Uncharted – Drake's Deception* (inferior à esquerda) e *Uncharted – A Thief's End* (inferior à direita).

Por fim, também utilizamos algumas peças publicitárias do jogo como referência para a criação da identidade visual da bíblia da série e do cartaz ilustrado com as personagens.

Figura 7 – Cartaz em comemoração de 10 anos da franquia *Uncharted*



Fonte: *Naughty Dog*.

4.2 Tomb Raider (2013)

Tomb Raider é uma série de jogos de aventura estrelada por Lara Croft, iniciada no *Playstation 1* no ano de 1996, sendo que, posteriormente foi adaptada em duas ocasiões para o cinema. A franquia é um clássico de ação-aventura e uma das pioneiras em desenvolvimento de história, universo e jogabilidade.

A versão de 2013 conta com Croft, lutando para sobreviver e salvar seus amigos na ilha de Yamatai após o naufrágio de sua expedição.

Assim como em *Uncharted*, o jogador segue a jornada no mundo semiaberto e a narrativa avança com a exploração e as cenas de ação, características referências para o projeto.

O “instinto de sobrevivência” é um recurso diferente que oferece dicas ao jogador para seguir com a narrativa. Ele guia Lara, assim como os diários que guiam Drake em *Uncharted*.

Figura 8 – Representação do “instinto de sobrevivência” em *Tomb Raider*



Fonte: captura de tela do jogo *Tomb Raider* (2013).

Outra característica dos jogos, também presente em *Uncharted*, é a integração de mitologias e lendas às aventuras de Croft. Como exemplo da mitologia egípcia em *The Last Revelation* e *Lara Croft and the Temple of Osiris*, a mitologia nórdica em *Tomb Raider: Underworld* e a lenda da espada do Rei Arthur em *Tomb Raider: Legend*.

No desenvolvimento da narrativa do produto, a ideia é envolvermos a trama original dentro de uma mitologia existente.

Figura 9 – Representação da mitologia em *Tomb Raider*



Fonte: captura de tela do jogo *Tomb Raider* (2013).

O tema família é presente em *Tomb Raider*, a protagonista segue a carreira de arqueóloga, mesma carreira do pai, e surge o interesse pela pesquisa que ele

realizava, sobre mitologias e sobrenatural. Características que inspiram a construção da personagem principal do projeto. Da mesma forma, Lara Croft tem um item físico que a simboliza: o arco e flecha.

4.3 Stray

O jogo que tem lançamento previsto para o ano de 2022 traz um gato de rua como protagonista de uma aventura *cyberpunk*. Pelas *demos* lançadas até a execução deste presente projeto, a história se passa num mundo 3D realista e com um visual cinematográfico.

Utilizamos os *stills* representadas abaixo como referência para as ilustrações dos personagens e a criação do universo, respectivamente.

Figura 10 – Protagonista de *Stray*



Fonte: *Playstation*.¹⁶

¹⁶ Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/games/stray/>. Acesso em: 8/01/2022.

Figura 11 – Representação do *gameplay* de *Stray*

Fonte: *Playstation*.¹⁷

4.4 Indiana Jones

A personagem central em Indiana Jones, vivida pelo ator Harrison Ford, é referência para a construção do protagonista da série, o figurino marcante, o chapéu e o chicote são acessórios símbolos do personagem que homenageamos de forma explícita no projeto.

Quando se fala de narrativa clássica, devemos mencionar a trilogia de aventura do cinema, criada por Steven Spielberg e George Lucas. A cada filme, trabalha sua mitologia própria, empurrando a personagem principal ao seu limite para enfrentar vilões caricatos e encontrar os tesouros.

Referência para as ilustrações, o material de divulgação do filme representa cenas emblemáticas, as personagens e os acessórios do protagonista.

¹⁷ Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/games/stray/>. Acesso em: 8/01/2022.

Figura 12 – Cartaz do filme Indiana Jones no Templo da Perdição



Fonte: *Paramount*.

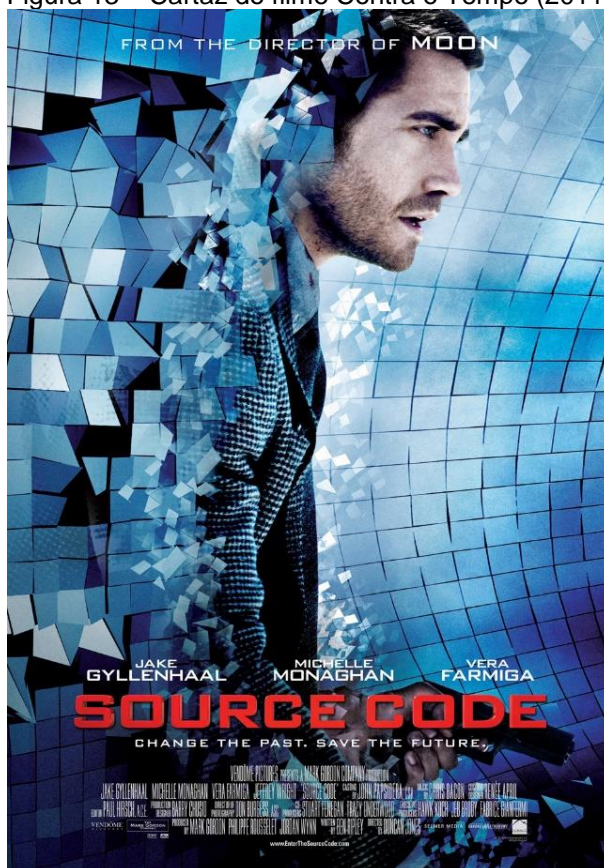
4.5 Contra o Tempo

Filme de ficção-científica e ação dirigido por Duncan Jones, onde foi empregada a estrutura narrativa dos *games* para contar a história de um ex-militar, que depois de morto, serve como cobaia para um experimento de uma nova tecnologia de segurança. Contudo, a inovação tecnológica em questão, permite reviver dentro de qualquer pessoa, em um determinado evento ocorrido no passado recente, porém sem chances de mudá-lo.

O filme é estruturado como um jogo, onde o protagonista vira o *avatar* do público, e desta forma, tenta realizar as missões, morrendo constantemente até finalizar a missão. Assim temos um grande exemplo, de como explorar as funções e as mecânicas dos *videogames*, através do formato complexo, no qual o usuário não possui o mesmo controle sobre a narrativa, porém ainda seu envolvimento.

Apesar de utilizar as mecânicas dos *games*, a estética do filme não é sutil nas referências, sendo que para entrar no espaço da ação, a personagem e o mundo real, “dissolvem-se” em *pixels*, como no pôster apresentado a seguir.

Figura 13 – Cartaz do filme Contra o Tempo (2011)



Fonte: IMDB¹⁸.

4.6 Os Camundongos Aventureiros

A única referência em série de TV, a animação francesa dos anos 1990, apresenta os primos Emily e Alexander, viajando pelo mundo para viver grandes aventuras.

A série tem características realistas, mostra os camundongos pequenos em relação ao mundo real, porém pertencem a um mundo menor, apenas deles. As personagens se vestem e se comportam como humanos. A cada episódio, os camundongos entram em novas confusões e a série possui uma didática envolvendo o ensino de história e geografia ao público.

¹⁸ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0945513/mediaviewer/rm3652977152/>. Acesso em: 8/01/2022.

Figura 14 – Emily e Alexander



Fonte: *Film Affinity*¹⁹

¹⁹ Disponível em: <https://www.filmaffinity.com/us/movieimage.php?imageId=685981473>. Acesso em: 8/01/2022.

5. BÍBLIA DA SÉRIE “CHINHO GATO”

CHINHOGATO

UMA AVENTURA FELINA

EM 8 EPISÓDIOS
DE 20 MINUTOS

ESCRITO POR LETICIA BONATELLI



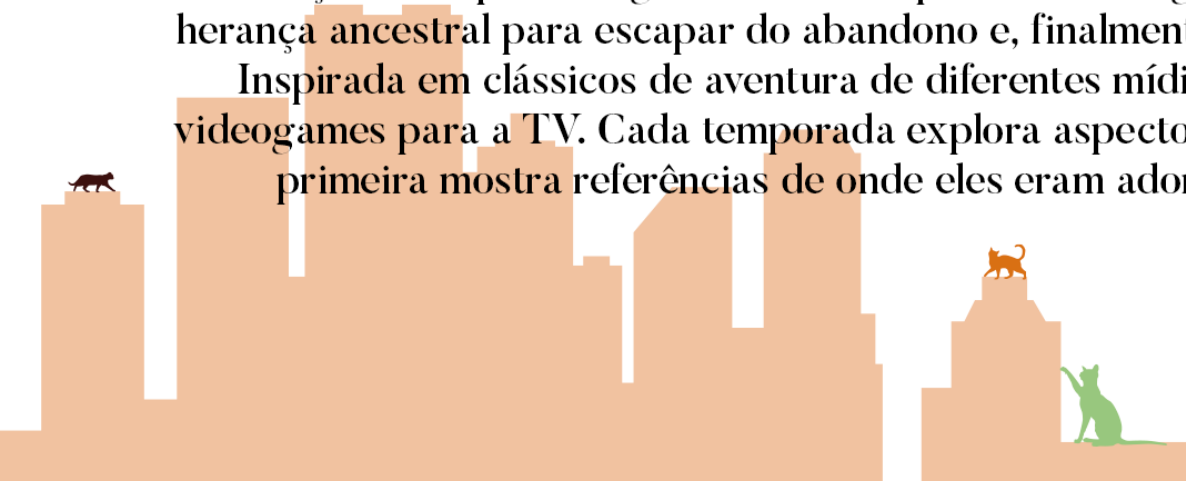
Logline e Apresentação

O gatinho de rua descobre que pode ser herdeiro de uma relíquia ancestral e tem que enfrentar uma gangue felina na caça ao tesouro.

Quando os humanos dormem, os gatos fazem a festa no submundo da Crescente.

A animação acompanha o gatinho de rua que enfrenta a gangue felina na caça do que pode ser sua herança ancestral para escapar do abandono e, finalmente, pertencer, ou, ao menos, se encontrar.

Inspirada em clássicos de aventura de diferentes mídias, a série traz a lógica e estética dos videogames para a TV. Cada temporada explora aspectos da história dos gatos na humanidade: a primeira mostra referências de onde eles eram adorados como deuses, o Egito Antigo.



Sinopse

Na Crescente dividida entre deserto e floresta existe uma sociedade felina que funciona quase imperceptível em meio a correria dos humanos.

Um jovem e medroso gatinho é resgatado das ruas por um homem misterioso, Chinho é desprezado e negligenciado pelos gatos que vivem na sua nova casa. Quando descobre que pode ser herdeiro de uma relíquia ancestral consegue fugir com a ajuda de Carlos, um tiozão cujo negócio foi saqueado, e juntos vão atrás de encontrar as quatro partes que formam a Esfinge de Ouro e descobrir a verdade.

Até que o chefe da máfia felina, sentindo seu poder ameaçado, aparece no caminho e coloca a Gangue Felina na cola do gatinho para conquistar primeiro a herança. Desvendando enigmas e conhecendo a fundo a dinâmica da sociedade felina, Chinho luta com o chefão até o fim pelo que pensa ser seu, entretanto o quebra-cabeças se desfaz na sua frente mostrando-o que estava errado: ele não é o verdadeiro herdeiro, é apenas um gatinho comum que viveu uma grande aventura.



Universo

A história se passa na zona sul da **Crescente**, um lugar dividido ao meio entre um deserto e uma floresta com um centro super urbanizado. A zona sul, na periferia do lado verde, é onde se encontram as famílias mais ricas, com terrenos de casas gigantescas e mansões diversas. No final de uma das ruas está a mansão misteriosa onde Chinho vai parar.



Universo

Na calada da noite os humanos sossegam e o submundo dos gatos se acende, de manhã ele é mais tímido e preguiçoso, mas à noite os olhos brilham por todas as partes: de bares e supermercados, os gatinhos dominam a cidade dos terraços aos subterrâneos e gerenciam seus próprios negócios.

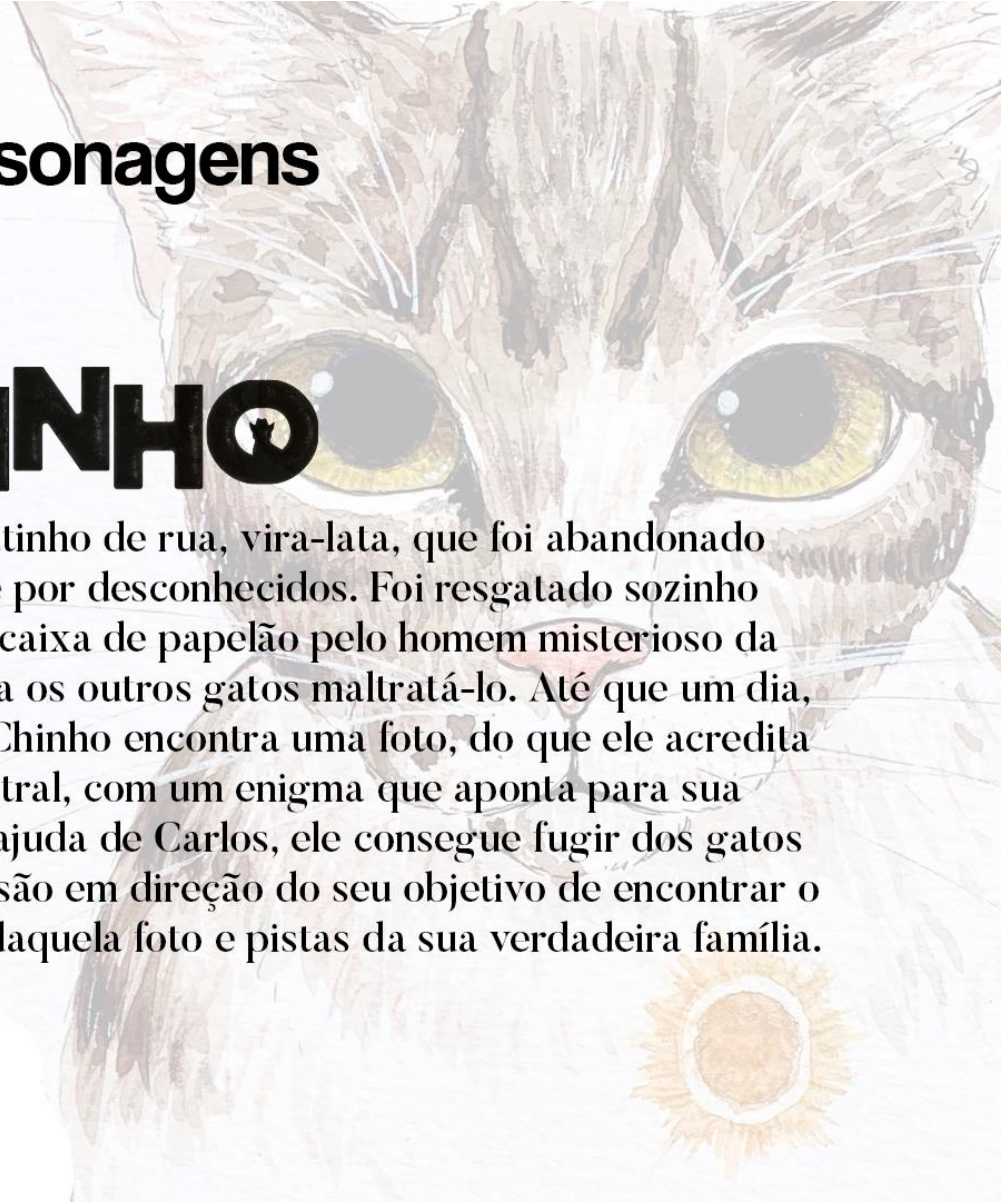




Perfil dos Personagens

CHINHO

É um jovem gatinho de rua, vira-lata, que foi abandonado quando filhote por desconhecidos. Foi resgatado sozinho dentro de uma caixa de papelão pelo homem misterioso da mansão que deixa os outros gatos maltratá-lo. Até que um dia, preso no porão, Chinho encontra uma foto, do que ele acredita ser seu ancestral, com um enigma que aponta para sua herança. Com a ajuda de Carlos, ele consegue fugir dos gatos malvados da mansão em direção do seu objetivo de encontrar o tesouro por trás daquela foto e pistas da sua verdadeira família.



Perfil dos Personagens

CARLOS

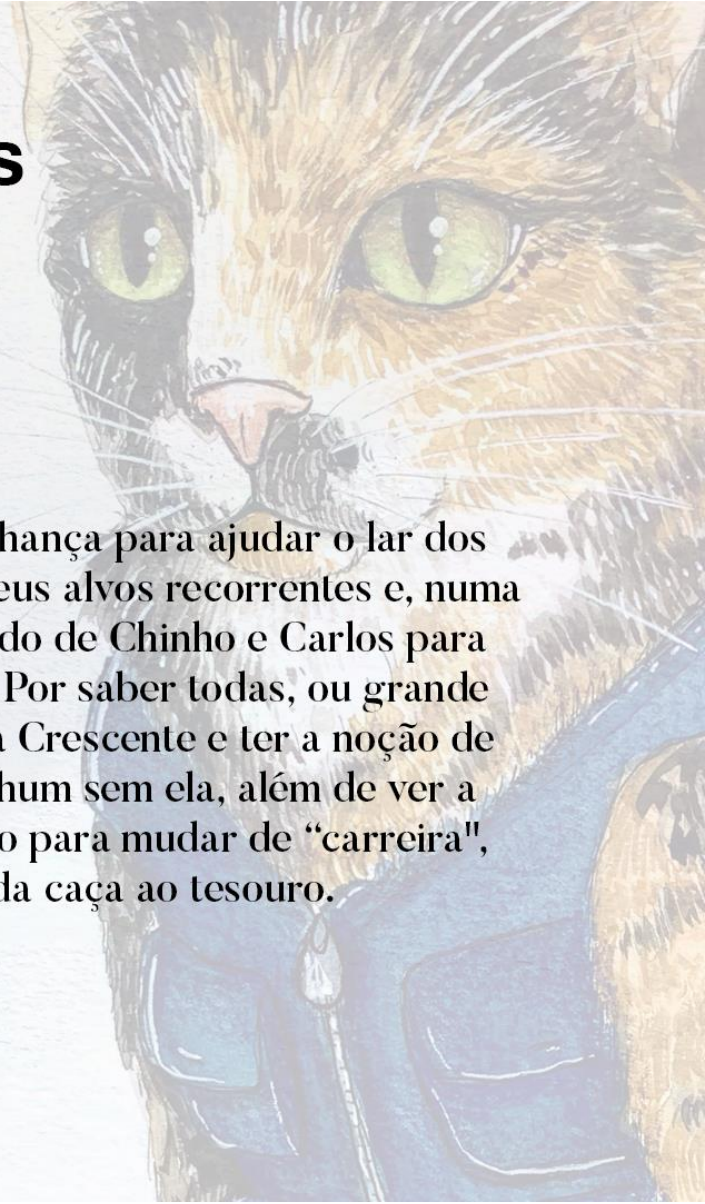
Era dono de um famoso bar do submundo dos gatinhos, porém seu negócio foi destruído pela gangue do Balhofas e ele ficou aprisionado na mansão. Ele vê em Chinho uma chance de sair daquele lugar, por isso o ajuda a escapar e se interessa ainda mais pela aventura quando descobre que vai atrás de um tesouro que pode ser uma saída para reerguer os negócios.



Perfil dos Personagens

MIMI

Vive nas ruas saqueando a vizinhança para ajudar o lar dos gatos idosos. A mansão é um de seus alvos recorrentes e, numa noite, se surpreende com o pedido de Chinho e Carlos para desvendar o enigma da Esfinge. Por saber todas, ou grande parte, das passagens secretas da Crescente e ter a noção de que não vão chegar a lugar nenhum sem ela, além de ver a oportunidade de ganhar dinheiro para mudar de "carreira", Mimi aceita participar da caça ao tesouro.

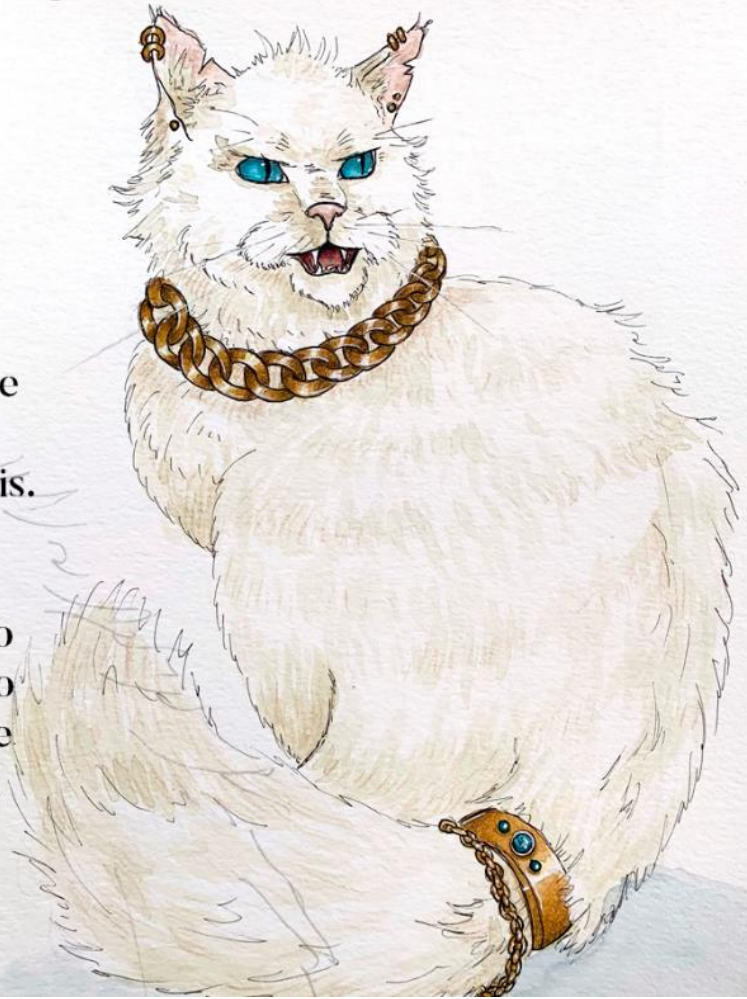


Perfil dos Personagens

BALHOFAS

É um gatão que comanda todo o submundo da cidade. De norte a sul, é conhecido pela sua excentricidade, ostentação e ganância, portando joias de ouro nos seus sedosos pelos brancos e sempre que visto é ao lado dos seus seguranças fiéis.

Nasceu na mansão misteriosa e como todos os gatos que viveram lá não teve uma infância fácil, mas com inteligência organizou o grupo de gatinhos e acabou virando um líder, ao sair da mansão deixou um ambiente tóxico. Quando chega ao seu conhecimento que um novato desconhecido está atrás de uma relíquia perdida, não mede esforços para entrar no seu caminho e colecionar mais uma conquista.



Estrutura Narrativa

Chinho Gato é uma narrativa complexa que combina elementos serializados com o procedural. A serialização segue as fábulas do archplot: apresentação, preparação, midpoint, lowpoint e conclusão. O procedural funciona como as “missões secundárias” dos jogos, que inicia e encerra no mesmo episódio.



Storyline dos Episódios da 1ª Temporada



CHINHO GATO

E O LEGADO DA
ESFINGE

O gatinho abandonado na rua é resgatado por um homem misterioso e vai parar numa mansão enorme com uma gangue de gatos malvados que o maltratam. Após ser trancado no porão, Chinho descobre que pode ser herdeiro de uma fortuna ancestral e, com a ajuda de Carlos, consegue fugir para buscar sua herança. Carlos convoca Mimi para ajudar a encontrar o lugar em que o tesouro está escondido e para despistar a gangue de Balhofas. Chinho conhece a feira Felinae e ganha novos acessórios para sua jornada. Os três descobrem que o lugar não era do tesouro, mas sim, de um mapa para o verdadeiro tesouro e são encurralados por Balhofas, cada um fica com parte do mapa.





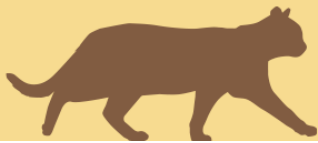
Chinho, Carlos e Mimi causam confusão na festa de aniversário do Balhofas no Museu Pseudaelurus, um dos locais marcados no mapa. Chinho precisa liberar o curador do museu para conseguir o passe que dá acesso a sala onde está uma das partes da Esfinge, enquanto Carlos e Mimi encontram uma forma de distrair Balhofas e sua gangue. Chinho, Carlos e Mimi conseguem entrar na sala do tesouro, porém Balhofas já havia roubado a parte da Esfinge e deixou uma ameaça no lugar: o lar de gatos idosos em que Mimi é voluntária corre perigo.



Mimi, Carlos e Chinho correm contra o tempo para chegar ao lar de idosos e parar a gangue de Balhofas. No meio do caminho, Chinho e Carlos param para ajudar um comerciante que estava sendo saqueado pela gangue. O lar de idosos está refém da gangue e Mimi descobre que uma parte da Esfinge está lá dentro. Chinho encontra uma entrada alternativa e luta contra a gangue para conquistar a parte da Esfinge, porém Carlos é sequestrado.



Chinho e Mimi exploram a Crescente na busca de Carlos, a dupla encontra o antigo bar do gato, que agora está abandonado. Eles reorganizam a pequena instalação e desvendam informações importantes do seu passado no processo. Com o olhar sob tudo, Balhofas envia membros para o local do bar, entretanto Chinho e Mimi capturam eles e o fazem levar até o local onde a gangue se encontra, o Templo de Bastet.





Os membros da gangue de Balhofas fogem antes de chegar no Templo, Chinho e Mimi enfrentam labirintos, quebra-cabeças e emboscadas para entrar no lugar sagrado. Balhofas prepara uma armadilha para separar Mimi e Chinho, Mimi se perde e acaba pegando o caminho para fora do templo. Chinho encontra Carlos e tem que escolher entre salvá-lo ou conseguir a sua segunda parte da esfinge, ele escolhe salvar o amigo.



Balhofas bola um grande plano para atrair e prender Chinho numa caixa de areia gigante. Mimi e Carlos vão à procura do gatinho, mas se perdem na floresta no limite da zona Norte da Crescente. Chinho luta sozinho para superar cada teste jogado para si dentro da caixa de areia e cava um buraco para fora, esse desafio o faz crer que ele não está pronto para a aventura e pensa em desistir. Mimi e Carlos se divertem caçando passarinhos até encontrar Chinho e relembrar da caça ao tesouro.





Mimi, Carlos e Chinho descobrem um condomínio no meio da floresta em que a terceira parte da Esfinge pode estar escondida. O trio faz um acordo com um morador para entrar no local no qual antes eles precisam encontrar os brinquedos de sua neta perdidos nas redondezas. Com a missão resolvida, Chinho, Carlos e Mimi entram no condomínio e encontram a terceira parte e fica apenas faltando a que está com Balhofas para descobrir se é o verdadeiro herdeiro, no entanto, Carlos o trai e rouba as duas partes que estão na bolsa e leva para Balhofas.



Balhofas monta sua base na mansão e coloca uma força tarefa atrás do Chinho, lojas são saqueadas e a Crescente se fecha de medo. Após uma intensa luta que destrói o casarão, escombros caem no Balhofas que fica soterrado e Chinho consegue as quatro partes da Esfinge de Ouro. Ao juntá-las a Esfinge de Ouro esfarela na sua frente, revelando que Chinho não é o herdeiro. Um experiente caçador de tesouros volta para a Crescente e quer confrontar Chinho, pois pensa que o novato roubou seu lugar. Sem Balhofas, Chinho vira referência e começa a reconstruir a cidade.



Arco da 2ª e 3ª Temporada

2 CHINHO GATO E O...

Balhofas sobrevive e volta mais forte, com uma patinha robô. Aos poucos tenta retomar seu poder e coloca o caos na periferia da Crescente. Chinho investiga as locações desapropriadas de Balhofas e encontra pistas para a o tesouro mesopotâmico ao oeste da Crescente, no deserto, assim, ele convida Mimi para ir à caça. Carlos, sozinho por ter traído seus amigos, tem seu bar saqueado novamente pela gangue de Balhofas e tenta provar que merece a redenção de Chinho e Mimi. Lucius, o experiente explorador, entra no caminho de Chinho para encontrar a Porta de Ishtar, mas os dois precisam resolver esse impasse para se juntar e deter os novos planos de Balhofas para reconquistar a Crescente.

3 CHINHO GATO E A...

Chinho enfrenta sua maior ameaça até hoje. O homem misterioso que o levou para a mansão pretende capturar todos os gatos da Crescente, assim, Chinho tem que se juntar a Balhofas para salvar a sociedade felina.

Tom e Estilo

Chinho Gato é uma aventura felina bem-humorada, na qual o formato gameplay traz a sensação de estar acompanhando um jogo de videogame na tela. A animação realista é imersiva e coloca o cenário da série próximo ao público.

Público-alvo

Crianças de 8 a 12 anos, alfabetizadas e com acesso a Internet.



Sobre a Autora



LETICIA BONATELLI é roteirista e estudante de Comunicação: Rádio, TV e Internet na Faculdade de Arquitetura, Arte, Comunicação e Design da Unesp. Na graduação, escreveu o roteiro do curta “Eu Vou Bem Sozinha”, vencedor do Loco de Ouro de Melhor Curtíssima em 2018, co-roteirizou o reality show de tatuagem “Risco a Risco” e também co-roteirizou a adaptação do conto “A Marca na Parede” de Virginia Woolf indicado à categoria de Melhor Roteiro no Loco de Ouro 2020. Atuou como uma das roteiristas da “1ª Semana de Artes, Comunicação e Empreendedorismo” e editora no curta-metragem “A Noiva do Casarão”, ambos contemplados pela Lei Aldir Blanc da cidade de Bauru-SP em 2020.



OBRIGADA!



6. ROTEIRO PILOTO DA SÉRIE “CHINHO GATO”

CHINHO GATO

"Piloto"

escrito por

Leticia Bonatelli

EXT. CALÇADA ABANDONADA - NOITE

A calçada é deserta nos arredores do centro da Crescente, a metrópole entre a floresta e o deserto. O CARRO SEDAN para de forma brusca e disturbe a pseudo-paz do local. A porta do passageiro abre e as mãos do homem lançam a pequena caixa de papelão que desliza até trombar na cerca.

HOMEM (V.O.)

Eu não quero essa coisa aqui!

A caixa tomba e revela CHINHO (filhote, pelagem branca e cinza manchada) com os olhos esbugalhados de assustado e os pelos arrepiados.

HOMEM (V.O.)

Desaparece com esse bicho daqui,
essas coisas só dão prejuízo.

A caixa fica parada e uma MONTAGEM acelerada mostra a passagem dos dias e Chinho sofre as intempéries da natureza sem reação: vento, chuva, tempestade e sol forte. Até que...

EXT. CALÇADA ABANDONADA - DIA

O CARRO SUV para na frente da caixa de papelão. O HOMEM MISTERIOSO (40 anos) abre a porta e sai da direção, Chinho só vê suas pernas. O Homem pega a caixa com o gato e a coloca no banco de trás com cuidado.

INT. CARRO SUV - DIA

Chinho espia o caminho pela janela com as patinhas na borda da caixa. Ele vê grandes casas rodeadas por árvores e, ao fundo, prédios, a parte central da Crescente. No fim da rua, num pequeno morro, está a MANSÃO.

INT. MANSÃO - DIA

O Homem Misterioso abre a porta maciça de madeira e joga a caixa de papelão que desliza pelo salão principal até parar no centro. O Homem Misterioso sai batendo a porta. O CARRO SUV arranca para longe.

Olhos curiosos brilham de várias partes da mansão e colocam os holofotes no Chinho. Aos poucos, uns 10 GATOS (adultos, alguns com olhos verdes e outros com olhos azuis) saem de fininho e formam uma roda em volta do filhote.

(CONTINUED)

GATO 1

Não se acostume, em pouco tempo te empurramos de volta para as ruas.

GATO 2

Ele pode lixar minhas garras.

CARLOS (o gato cinza, com aura de tiozão) abre espaço e se põe entre o grupo sedento e o Chinho.

CARLOS

Voltem para suas vidas miseráveis.

A gangue circula, mas olhares maliciosos se voltam para o gatinho no centro do salão.

CARLOS

Você vai ficar bem.

Carlos deixa Chinho sozinho.

INT. MANSÃO - CORREDOR - NOITE

Chinho coloca o balde no chão e tira quatro luvas-esfregão de um compartimento externo. Ele as encaixa nas patinhas e começa a esfregar o chão. Uma lagartixa passa rápido na sua frente, as orelhas ficam em pé. Chinho para, se concentra, ataca a lagartixa e a prende com as luvas-esfregão das patinhas dianteiras.

Chinho escorrega com a lagartixa presa nas suas luvas até que várias sombras o encobrem, ele olha para cima assustado com os gatos ameaçadores parados na sua frente.

CHINHO

Pode ficar, é seu.

Ele empurra a lagartixa para os gatos.

GATO 2

Não estamos aqui para migalhas. Nós queremos mostrar algo para você.

GATO 1

Você tem que aprender direito como as coisas funcionam por aqui.

Chinho tenta correr mas escorrega com as luvas-esfregão e cai de focinho no chão. Os gatos RIEM e avançam sobre ele.

INT. MANSÃO - PORÃO - NOITE

Os gatos jogam Chinho no cômodo empoeirado e trancam a porta de madeira. Chinho olha a bagunça em volta: móveis cobertos por lençóis sujos e furados, caixas e mais caixas de papelão de todos os tamanhos empilhadas, acessórios e ferramentas jogados no chão.

Chinho encontra uma janela do outro lado e vai até ela. Barras de ferro protegem o vidro da janela e Chinho os puxa em vão.

CHINHO

A rua não pode ser pior.

Chinho tenta passar a cabeça pela grade, em vão também.

CHINHO

Um filhote que não consegue passar uma grade.

Ele se volta para a sala e tira os lençóis dos móveis a procura de alguma ferramenta que possa ajudar a sair daquele lugar.

Um dos lençóis revela um BAÚ DE METAL com inscrições nas bordas que chama sua atenção, Chinho o abre devagar e... o baú está vazio? Mas Chinho percebe a fechadura na extremidade da borda. Ele coloca uma unha para tirar o fundo falso que revela... uma bolsa de couro, moedas de ouro, um diário e fotos SUAS?

Chinho pega as duas fotos sem acreditar, um gato igual a ele, com a mesma MARCA NO FORMATO DE SOL no pescoço, com um chapéu e a bolsa. Atrás da foto a frase:

CHINHO

"O caminho que o meu mais corajoso deve buscar é onde o sol brilha sem luz e minha alma repousa." - para o herdeiro de Leo Caracal.

Chinho olha seu reflexo no fundo do baú e já se imagina com o chapéu da foto e rodeado de ouro.

As fechaduras da porta são DESTRANCADAS, Carlos aparece.

CARLOS

Por acaso você está procurando um portal mágico pra sair daqui?

(CONTINUED)

CHINHO
Você tem um?

Carlos levanta os óculos e coça a testa.

CARLOS
O baú?

Rápido, Chinho organiza a bolsa com o diário, as moedas e a foto e fecha o baú.

CHINHO
Eu fiquei curioso...

Carlos dá de costas para sair.

CHINHO
Espera, não é um portal! Eu vou com
você.

Chinho joga o lençol por cima do baú e corre até Carlos.

INT. MANSÃO - NOITE

Chinho segue Carlos escada acima até o...

SALÃO PRINCIPAL

Um gato preguiçoso entra no salão, Chinho e Carlos se escondem no sofá. Fora da vista do gato, a dupla vai para a...

COZINHA

e dão de cara com dois gatos que conversam.

CHINHO
Isso não cheira bem.

Os gatos olham para Chinho e Carlos que saem correndo de volta para o...

SALÃO PRINCIPAL

O gato preguiçoso deita no sofá e outro gato brinca com o arranhador enorme no meio do salão, Chinho e Carlos passam correndo por eles e sobem a escada até o...

SEGUNDO ANDAR

Pelo barulho de patas ARRANHANDO a madeira, todos os gatos da casa sobem a escada atrás de Carlos e Chinho. A dupla entra no...

(CONTINUED)

BANHEIRO

Os dois usam todo o peso para empurrar a porta, eles jogam os gatos para fora e trancam a porta.

CHINHO

Agora seria um bom momento para aquele portal mágico.

Carlos vai direto para a janela do box.

CARLOS

É, ele está bem aqui. Te vejo do outro lado.

Carlos pula na janelinha do banheiro e se espreme para sair.

A porta treme com pancadas e arranhões dos gatos, já aparece uma fresta para o outro lado.

Chinho tira a foto da bolsa e lê o texto.

CHINHO

O mais corajoso... O mais corajoso consegue pular janelas.

Chinho também se espreme pela janela do banheiro e pula com toda sua força para a árvore ao lado da mansão.

CHINHO

Você viu isso?!

CARLOS

Shhh! Desce já daí.

Chinho se diverte ao pular de galho em galho e se reencontra com Carlos no chão.

EXT. RUA - NOITE

Chinho e Carlos caminham para longe da Mansão.

CARLOS

Você deixou isso cair.

Carlos mostra a foto para Chinho que tenta pegar, mas Carlos puxa de volta e olha o verso.

CARLOS

"O caminho que o meu mais corajoso deve buscar é onde o sol brilha sem luz e minha alma repousa." Você sabe o que isso significa?

CHINHO
Eu não tenho ideia.

CARLOS
Esse cara se parece muito com
você...

CHINHO
Eu não acho.

CARLOS
Você pensa que é o herdeiro de Leo
Caracal?
(ele ri)
Ele era o dono da Crescente, se
tivesse um herdeiro já teríamos
ouvido falar dele.

Chinho pega a foto da pata do Carlos.

CHINHO
Obrigado, mas posso continuar
sozinho.

CARLOS
Sem chance que eu vou perder essa,
mini Caracal.

Chinho mostra a marca no pescoço com a foto ao lado.

CHINHO
Eu acredito que isso pode
significar alguma coisa.

CARLOS
E eu acredito que você vai se dar
mal e que eu conheço alguém que
pode desvendar esse enigma.

Pausa.

CARLOS
Por uma pequena quantia para eu
conseguir retomar meu negócio.

Uma orelha do Chinho fica em pé e a outra cai.

CORTA PARA:

INT. MANSÃO - NOITE

Chinho e Carlos se esgueiram pela janela da...

COZINHA

CHINHO

Essa ideia não cheira bem.

A dupla se esconde atrás do balcão e esperam um gato passar.

Carlos gesticula para eles seguirem em frente. Carlos guia Chinho até o...

SALÃO PRINCIPAL

Carlos abre uma portinha secreta na parede embaixo da escada para o segundo andar e empurra Chinho para dentro.

INT. PASSAGEM SECRETA - NOITE

Os olhos amarelos de Chinho e Carlos brilham no escuro enquanto caminham pela passagem de madeira.

CHINHO

Isso tava aqui o tempo todo?

CARLOS

Eles também não sabem disso.

CHINHO

Por que não saímos por aqui antes?

CARLOS

Porque eu não quero que eles saibam que isso existe.

Carlos segura Chinho e abre a passagem escondida para o porão.

INT. MANSÃO - PORÃO - NOITE

Chinho se arrepia todo ao ver MIMI (adulta, usa coletinho) espalhar bugigangas no chão. A sala está revirada de cima para baixo, os lençóis no chão, ferramentas espalhadas por toda a parte.

CARLOS

Você tem que parar de se assustar com tudo.

(CONTINUED)

Ao se virar, Mimi taca uma bola de vidro que passa no meio dos dois e se espatifa na parede. Carlos lança um olhar nervoso e Chinho se esconde atrás dele.

MIMI
Carlos? Veio dar o troco neles?
Levar algumas coisinhas grátis?

CARLOS
Não, *Mimi*. Eu e meu amigo...

Pausa.

CARLOS
Mini Caracal?

CHINHO
Chinho.

CARLOS
Ok. Eu e meu amigo...

Pausa.

CHINHO
Chinho.

Carlos acena com a cabeça.

CARLOS
... estamos te convidando para nos
ajudar a desvendar um enigma que
pode render uma pequena fortuna.

Carlos tira Chinho das suas costas e o puxa para perto.

CARLOS
Ele diz ser o herdeiro de Leo
Caracal.

Mimi ri.

Carlos aponta para a marca em forma de sol no pescoço de Chinho. A risada para e os olhos de Mimi dilatam de curiosidade.

MIMI
E qual o *grande enigma* que vai me
render uma fortuna?

CHINHO
(sussurrando)
Talvez seja melhor a gente ir
embora.

CARLOS
(sussurrando)
Pode confiar nela, fala o que você
precisa.

Chinho se aproxima do baú e o abre. Os olhos de Mimi e Carlos brilham com as poucas moedas de ouro que Chinho deixou para trás.

O gatinho também tira as fotos e o diário da bolsa e mostra para Mimi.

CHINHO
Eu não vim parar aqui por
coincidência, isso significa alguma
coisa.

MIMI
Caracal foi um dos fundadores da
cidade, mas não se tem notícias
sobre nenhum herdeiro, apenas seus
tesouros que ninguém sabe se
existem porque nunca ninguém
encontrou um.

CARLOS
Até agora, nós temos uma boa pista.

Mimi pega as moedas de ouro do baú.

CHINHO
(para Mimi)
Isso não é seu.

CARLOS
Meio que é, ela é uma ladra.

CHINHO
(sussurrando para Carlos)
Eu não sei se é uma boa ideia pedir
ajuda para uma ladra.

CARLOS
Eu conheço a Mimi, ela é uma ladra
boa... Quero dizer, uma boa ladra.

CHINHO
Como uma ladra é boa?

MIMI
Ansiosa para ouvir o fim dessa
discussão.

Um barulho interrompe a discussão. Mimi fecha o baú e Chinho guarda as fotos e o diário.

CARLOS
(sarcástico)
Esses gatos preguiçosos sempre
chegam a tempo.

Carlos vai para um lado e Mimi para o outro, Chinho fica confuso sem se mexer. Os dois olham para trás.

MIMI
Vocês não querem sobreviver?

Mimi se aproxima das barras da janela e revela as unhas grandes da patinha dianteira. Ela aproxima as unhas da base das barras como se fosse fazer um furo, com apenas um toque as barras caem e Mimi abre a janela.

Ela abre espaço para Chinho e Carlos.

Chinho e Carlos passam, Carlos dá uma encarada feia. Mimi pula a janela, recoloca a barra de ferro e fecha.

MIMI
"Onde o sol brilha sem luz e minha
alma repousa.", tenho uma ideia por
onde podemos começar.

CORTA PARA:

EXT. FEIRA FELINA - NOITE

Mimi guia Carlos e Chinho pelas bordas dos telhados das casas do subúrbio, em direção ao conjunto de luzes coloridas.

MIMI
Eu acho que são moedas de ouro,
muitas moedas.

CARLOS
O que for, espero reconstruir meu
bar e chutar os folgados que
roubaram ele.

Chinho não dá ouvidos para os dois e admira as luzes da feira.

CHINHO
Tão bonito.

(CONTINUED)

Os três caminham para a FEIRA FELINA, um lugar com uma parte aberta para os gatos da Crescente exporem seus negócios, além das galerias fechadas.

MIMI

Precisamos procurar pela sua marca,
"onde o sol brilha sem luz".

Chinho e Carlos observam o grande volume de gatos presentes na feira, a perspectiva não é boa.

MIMI

Esse símbolo está aqui em algum lugar.

CARLOS

Tem certeza que isso sequer existe?

MIMI

É literalmente o símbolo do Caracal e está marcado no *possível* herdeiro dele, é claro que eu tenho certeza.

CARLOS

Eu não quis dizer isso, eu sei que existe. Não é à toa que estamos aqui.

MIMI

Você não quer dizer muita coisa ultimamente.

Carlos e Mimi continuam a discussão e Chinho se afasta dos dois na direção das lojas, maravilhado com as vitrines.

Chinho caminha até encontrar uma vitrine cheia de chapéus, um muito parecido ao de Caracal chama sua atenção. O gatinho entra na loja.

INT. CHAPELARIA - NOITE

Chinho se aproxima do chapéu, estica a pata para pegar e é interrompido por BERNARDO, um gato frajola velhote com uma postura formal impecável que usa um terno alinhado.

BERNARDO

Um gosto aclamável, não existe outro como este.

Chinho recua.

(CONTINUED)

BERNARDO

Mas vejo o que você procura em
outra seção.

Bernardo aponta para alguns chapéus velhos jogados num canto da loja.

CHINHO

Não, é esse daqui mesmo...

Chinho tira as fotos da bolsa e mostra para a surpresa do atendente.

CHINHO

É o mesmo chapéu.

BERNARDO

Minhas patas! Achei que nunca mais
veria esse focinho. Onde você
conseguiu isso?

Chinho fica sem jeito.

CHINHO

É de família.

Chinho guarda as fotos, Bernardo desconfia.

BERNARDO

Eu conheço essa bolsa também! Posso
vê-la de perto?

Chinho hesita, mas tira a bolsa e entrega para Bernardo que admira com cuidado.

BERNARDO

Olha para isso. Uma das peças
lendárias do Caracal, feita sob
medida para suas expedições no
exterior.

Bernardo revira a bolsa à procura de algo e para na alça.

BERNARDO

Aqui, o atestado de legitimidade. A
insígnia de Caracal e... sua marca
de nascença. Todos os seus
acessórios tinham esse símbolo, o
que me leva a... só um momento.

Bernardo devolve a bolsa para Chinho e vai até os fundos da loja, momentos depois volta com um chapéu na mão, o *chapéu*.

BERNARDO

Acho que é isso que você está procurando de verdade.

Chinho coloca o chapéu e se olha no espelho com a pose igualzinha a foto. O acessório escorrega um pouco na frente por ser muito grande para sua cabeça de filhote, mas Chinho o ajeita.

CHINHO

Vai servir algum dia.

BERNARDO

Tenho um sentimento de que esse dia vai chegar logo.

BURBURINHOS fora da loja interrompem Bernardo. Os burburinhos viram GRITOS de um gato bravo dando ordens.

BERNARDO

Você precisa sair daqui agora! Vai pelos fundos, tem uma janela aberta.

Chinho leva as patas ao chapéu.

CHINHO

Posso levar?

BERNARDO

Sempre foi seu.

Chinho pula atrás do balcão.

BALHOFAS (adulto), um gatão persa pura ostentação, *rei do crime* da Crescente, entra na loja.

BALHOFAS

Nós caçamos um pássaro no meio do caminho até aqui, então não me faça esperar.

Chinho olha para aquela figura com medo e sai pela janela.

EXT. BECO ASSUSTADOR - NOITE

Chinho sai no beco escuro e pouco movimentado, gatos mau encarados passam na sua frente, outros se encostam nas paredes. Ele encolhe e suas patinhas caminham rápido. Olha para os lados, as orelhas e o focinho se movem à procura do caminho de volta para a feira, até que um GATO MAU ENCARADO (esguio e amarelado) sai das sombras e para na sua frente.

(CONTINUED)

Chinho dá meia volta e tromba com o GATO MAL ENCARADO 2 (grande, branco com o rabo cinza), outros dois o cerca.

GATO MAL ENCARADO
O que tem dentro dessa bolsa? Passa pra cá.

Chinho não reage.

GATO MAL ENCARADO 2
Nós não queremos te machucar.

O Gato Mau Encarado 2 mostra as suas presas para o Chinho.

Uma sombra gigante se aproxima e assusta todos da roda. Carlos se espicha todo para parecer maior e Mimi caminha tranquilamente atrás dele.

CARLOS
Deixem ele em paz.

GATO MAL ENCARADO
É só ele passar a bolsa que nós vamos embora, velhote.

Carlos cresce como um leão, rosna e avança nos gatos mal encarados que não aguentam a luta e correm de volta para as sombras.

Os pelos e físico de Carlos voltam ao tamanho normal, ele respira fundo.

MIMI
Bom truque.

CARLOS
Conheço alguns desses.

MIMI
Que bom. Porque vai ter que ensinar alguns para o Chinho se ele continuar fugindo da gente para esses lugares duvidosos.

Chinho treme no chão.

CARLOS
Levanta.
(sarcástico)
Acho que o *grande herdeiro* consegue se cuidar.

CHINHO

Eu estava pronto para correr.

CARLOS

Não desapareça de novo e você vai continuar bem. O que é isso na sua cabeça?

MIMI

(rindo)

Você consegue enxergar com esse chapéu?

CHINHO

Esse é o chapéu usado pelo Sr. Caracal em suas expedições no exterior.

Carlos revira os olhos, Mimi segura o riso.

MIMI

Vamos voltar para a feira. Encontrei algo enquanto procurávamos o Chinho.

Os três seguem pelo beco escuro.

EXT. FEIRA FELINA - GALERIA - NOITE

Chinho, Mimi e Carlos param na frente de uma galeria abandonada e olham a fachada que cai aos pedaços.

CARLOS

Isso não é mais na jurisdição do Balhofas?

Chinho mexe as orelhas na menção a Balhofas. Ele lembra do gato ameaçador que entrou na chapelaria.

CHINHO

Balhofas?

CORTA PARA:

INT. CHAPELARIA - NOITE (FLASHBACK)

O gatão persa branco caminha com estilo até o atendente Bernardo.

(CONTINUED)

BERNARDO

Sr. Balhofas, é uma honra ter o
respeitado Sr. aqui mais uma vez.

BALHOFAS

Me faça um terno tão brilhante que
possa derreter os olhos desses
gatos nojentos.

VOLTA PARA:

EXT. FEIRA FELINA - GALERIA - NOITE

Chinho, Mimi e Carlos esperam alguém fazer o primeiro
movimento na direção da entrada.

CARLOS

Sim, nome irritante pra alguém que
comanda meia cidade e destruiu meu
bar.

MIMI

E provavelmente saqueou aqui e foi
embora.

Mimi vai destemida para a entrada, Chinho e Carlos vão atrás
cautelosos.

INT. GALERIA - NOITE

O interior mostra uma galeria de acessórios e ferramentas
antigas, agora quebrados e jogados por toda a parte. Mimi,
Chinho e Carlos movem com cautela.

CARLOS

Balhofas e *aqueles* seguidores. Eles
ainda vão pagar por tudo o que
fizeram.

CHINHO

Como ele controla toda a Crescente?
Ninguém tentou impedir ele? Se ele
é tão poderoso, os gatos podem se
juntar.

CARLOS

Só o Balhofas conseguiu juntar um
monte de gatos para a mesma caça.

Mimi apressa o passo na direção da porta nos fundos, Chinho
e Carlos seguem.

(CONTINUED)

MIMI

Aqui, o símbolo na porta.

Ao lado da porta, o mesmo símbolo marcado no Chinho e nos acessórios de Caracal.

CHINHO

O Sr. Caracal deve ter construído esse prédio.

CARLOS

Espero que aqueles gatos nunca tenham prestado atenção nisso.

Chinho olha ao redor.

CHINHO

Alguma ideia genial para abrir essa porta?

MIMI

Oi? Vocês chegaram até aqui não foi à toa.

Mimi se aproxima da fechadura e tenta abrir com as unhas, não funciona.

MIMI

Ok, um desafio.

Ela tenta de novo e nada acontece.

CHINHO

Me deixa tentar.

Chinho se aproxima e tenta o mesmo truque de alongar as unhas e burlar a fechadura.

CARLOS

Nós nunca vamos sair daqui.

O CLIQUE na fechadura faz a estátua do gato preto intacta rotacionar na prateleira da parede ao lado da porta.

CHINHO

Pessoal...

Chinho se aproxima e mexe na estátua, a estante se move para abrir espaço que leva ao túnel secreto.

MIMI

Suas habilidades seriam bem-vindas para ajudar no meu negócio.

CARLOS

Ela quer que você se torne um ladrão.

MIMI

Um ladrão *do bem*.

Chinho ignora os dois e admira a descoberta do túnel. Ele aponta para o símbolo marcado na parede por dentro do local.

CHINHO

Estamos chegando perto.

Os três seguem para dentro do túnel, quando o último passa a estante volta ao normal.

INT. TÚNEL - NOITE

Assim que Chinho, Mimi e Carlos colocam as patas no túnel, tochas de fogo acendem dos dois lados que iluminam até os olhos dos gatos não enxergarem mais. Elas se intercalam com as grandes estátuas de gatos gravadas nas paredes de barro.

MIMI

Isso não cheira bem. Tomem cuidado.

Os três caminham por alguns metros até que um barulho de ENGRENAGEM coloca suas orelhas em pé. Uma BOLA DE PELO GIGANTE é atirada na direção de Chinho e ele desvia com um pulo.

CHINHO

CORRAM!

Bolas de pelo saem da boca dos gatos das estátuas por todo o túnel. Chinho, Carlos e Mimi se desdobram para desviar e seguir até o fim.

MIMI

NÃO TINHA NADA SOBRE ISSO NAQUELE DIÁRIO?

CHINHO

Diário? O DIÁRIO!

CARLOS

Vamos ser aniquilados mais cedo do que imaginava.

CHINHO

Me ajudem enquanto procuro no diário.

(CONTINUED)

Mimi e Carlos cobrem o Chinho enquanto ele folheia o diário.

CHINHO

Achei! O pé das estátuas têm um botão, se virar duas vezes para a direita e uma para a esquerda ela desativa todos!

Carlos desvia das bolas de pelo, pula direto no pé de uma das estátuas e faz a sequência que Chinho mandou. Dá certo, as estátuas param de atirar. Carlos pisa firme até a direção de Chinho, com a cara fechada pega o diário e empurra no seu peito.

CARLOS

Você deveria manter esse diário por perto.

CHINHO

Eu vou lembrar da sua dica.

Chinho guarda o diário.

MIMI

Pessoal...

Mimi chama a atenção para a porta de metal com uma roda ao lado à frente. Carlos vai até ela.

CARLOS

Deixem essa comigo.

Ele coloca as patas dianteiras na roda e faz como se tivesse cavando. A porta desliza para o lado.

INT. TUMBA - NOITE

O lugar é amplo como uma caverna. As paredes parecem prateleiras de barro com gavetas organizadas.

Os três farejam o ar e sentem algo estranho.

CARLOS

"O caminho que o meu mais corajoso deve buscar é onde o sol brilha sem luz e minha alma repousa."

Chinho pega o diário, ele percebe que as gavetas têm símbolos diferentes e então mostra o símbolo da capa para Mimi e Carlos.

CHINHO
É fácil, nós temos que encontrar
uma agulha na caixa de areia.

Chinho olha ao redor, milhares de gavetas nas paredes até o teto para eles procurarem.

CHINHO
Só alguns grãos de areia e podemos
fazer o que quiser.

Os três procuram, escalam nas gavetas até o topo.

Chinho, entretanto, observa um padrão formando um caminho no chão e o segue até a gaveta com o símbolo correto.

CHINHO
Sr. Caracal, é um prazer cuidar do
seu legado.
(gritando)
MIMI! CARLOS!

Mimi e Carlos correm até ele.

MIMI
Pelas patas... Estamos ricos.

CARLOS
Só abre logo.

CHINHO
Ok.

Chinho coloca a pata no lugar indicado na gaveta com uma sombra e aperta, a gaveta abre, no seu conteúdo apenas um mapa. Os três ficam confusos.

Chinho pega o mapa.

CHINHO
Tem algo escrito aqui em cima... "O
verdadeiro herdeiro juntará as
quatro partes da Esfinge e terá o
poder sob a Crescente. O legado
prevalecerá."

CARLOS
Então... Outro enigma?

MIMI
Olhem, as quatro localizações.

O que se segue acontece muito rápido: uma EXPLOÇÃO onde fica a porta joga estilhaços para todos os lados, Chinho, Carlos e Mimi voam para o outro lado da sala, a poeira sobe e eles veem apenas os vultos da gangue e de BALHOFAS! Ele entra na tumba que treme muito.

BALHOFAS

Ninguém sai daqui enquanto vocês
não me trazerem o tesouro.

CORTA PARA:

Chinho se levanta tossindo a procura de Carlos e Mimi, ele tromba com um gato da gangue. Carlos dá um chega pra lá no gato.

CARLOS

Dessa vez não!

Eles encontram Mimi que mostra uma pequena saída no meio dos escombros, os três entram.

VOLTA PARA:

No centro da sala está Balhofas. O GATO 3 (adulto, bem peludo e usando um colete preto) se aproxima e entrega um pedaço do mapa que só Balhofas consegue ver.

GATO 3

Só sobrou isso. Não encontramos o
herdeiro.

Balhofas treme os bigodes e rosna de raiva.

EXT. FEIRA FELINA - NOITE

A grade de ar cai da parede de um prédio, Mimi sai primeiro seguida por Carlos e Chinho, os três estão de volta na Feira Felina todos empoeirados e com tosse.

CARLOS

Uma folha de papel, quase Balhofas
pega a gente por uma folha de papel
e nós nem ficamos com ela!

MIMI

Mas o Chinho conseguiu abrir a
gaveta do mapa. Então ele deve ser
o herdeiro mesmo!

Chinho abre a bolsa e tira um pedaço do mapa, que agora eles conseguem ver com clareza que é da Crescente. Eles ficaram com a metade que marca duas localizações.

(CONTINUED)

Carlos e Mimi vasculham o pedaço do mapa. Carlos aponta com a pata.

CARLOS

Esse não é o...

MIMI

Museu! Se fomos rápidos saímos na frente do Balhofas.

CARLOS

O velho acabou de colocar o maior alvo da Crescente no Chinho.

CHINHO

Não podemos deixar Balhofas chegar perto da Esfinge, ele não pode destruir o legado do Sr. Caracal.

CORTA PARA TELA PRETA.

CRÉDITOS FINAIS.

7. *BEAT SHEET* DO ROTEIRO PILOTO “CHINHO GATO”

| Piloto "Chinho Gato" | | | | | | |
|---------------------------------------|--|------|---------------------------------|--|---|-----------------|
| Unidade de ação: | Trama A: Chinho em busca das quatro partes da Esfinge Dourada e saber se é o verdadeiro herdeiro. | | | | | |
| Serialized principal da série: | O Chinho vai montar a esfinge? Ele é o verdadeiro herdeiro? Ele vai aceitar seu destino? | | | | | |
| Procedural do piloto: | Trama A: Chinho descobre que pode ser um herdeiro e foge da mansão atrás da primeira pista. Trama B: Resolver o enigma. | | | | | |
| Estágio de vida do Chinho: | Resgatado das ruas, porém morando num lugar que o maltrata; Tem a esperança de mudar de vida. | | | | | |
| | | | | | | |
| Ato | Fábula | Cena | Cabeçalho | Propósito | Descrição da Cena | OBS |
| <i>Teaser</i> | Apresentação | 1 | EXT. CALÇADA ABANDONADA - NOITE | O <i>misbehavior</i> revela o abandono do personagem Chinho, o início de seus traumas e medos. Filhote, ele nem reage ao que está acontecendo. Desde o nascimento foi sozinho na vida. Enquanto o <i>plot</i> começa com a caixa sendo atirada, a primeira casa do Chinho é uma pequena caixa de papelão. | Um carro para abruptamente, a porta do passageiro abre e mãos jogam uma pequena caixa para fora do carro. A caixa desliza na calçada e para revelando um gatinho. | <i>Cutscene</i> |

| | | | | | | |
|---------------|--------------|---|--------------------------------|---|---|----------|
| Teaser | Apresentação | 2 | EXT. CALÇADA ABANDONADA - DIA | O gatinho continua amedrontado, sem esboçar reação sendo seu <i>misbehavior</i> . O <i>misbehavior</i> do homem o mostra rico, misterioso, sem face. O <i>plot</i> vira, depois de passar todas as intempéries do tempo, alguém finalmente sente simpatia pelo Chinho e o tira das ruas, agora ele está indo para uma nova casa. | O tempo passa com chuva, vento e o gatinho cada vez mais assustado até que dias depois um carrão para no mesmo lugar que o carro havia parado. Um homem misterioso do qual não vemos o rosto pega a caixa e coloca dentro do carro. | Cutscene |
| Teaser | Apresentação | 3 | INT. CARRO - DIA | O Chinho é muito pequeno em relação ao mundo e isso o assusta. O <i>plot</i> introduz uma nova arena e mostra um pouco do universo da cidade. | O gatinho se deslumbra com o caminho pela janela do carro, até ver a mansão que será seu novo lar. | Cutscene |
| Fim do teaser | Apresentação | 4 | INT. MANSÃO - DIA | Mesmo se libertando da caixa, Chinho se sente acuado, sendo o <i>misbehavior</i> , o homem misterioso sai de cena e entra uma gangue intimidadora. Conhecemos uma nova arena, a mansão, e a introdução de novos personagens move o <i>plot</i> . Chinho agora tem um novo lar, está livre das ruas, porém continua sozinho. | As mãos do homem misterioso abrem a porta da mansão e joga a caixa na sala, a caixa vira e o gatinho sai deslizando pelo chão. Vários outros gatos saem das sombras da mansão e o encaram. | Cutscene |
| Início Ato 1 | set up | 5 | INT. MANSÃO - CORREDOR - NOITE | Chinho mostra algumas habilidades físicas e a gangue age de forma violenta. O <i>plot</i> avança para nova parte da mansão e o primeiro confronto entre Chinho e gangue. | O gatinho está fazendo alguma tarefa e é encurralado por outros gatos que o levam até o porão e o trancam lá dentro. | Tutorial |

| | | | | | | |
|--------------|--------|---|-----------------------------|--|--|--|
| Ato 1 | set up | 6 | INT. MANSÃO - PORÃO - NOITE | O <i>misbehavior</i> mostra Chinho acuado e abandonado, mas dessa vez a curiosidade o faz tentar mudar sua situação. Conhecemos uma nova arena: o porão, Carlos o ajuda e Chinho descobre que pode ser um herdeiro. | Chinho vasculha e encontra um pequeno baú com tesouros; Carlos aparece com uma saída. | Exploração do ambiente/Coleta de itens/ <i>Puzzle</i> para abrir o baú |
| Ato 1 | set up | 7 | INT. MANSÃO - NOITE | Carlos é um gato malandro de muitos recursos, enquanto o <i>misbehavior</i> medroso de Chinho tem que o acompanhar para conseguir sair do porão. O <i>plot</i> avança com mais um confronto entre Chinho e a gangue, agora com a vantagem de um aliado, vemos mais partes da mansão. | Uma grande confusão acontece quando Carlos e Chinho lutam para sair da casa, eles correm para o andar de cima. Carlos consegue pular da janela para o chão sem problemas, Chinho luta contra a altura e tenta descer devagar, a gangue cola no rabo dele e ele acaba pulando no chão. | |
| Fim do Ato 1 | set up | 8 | EXT. RUA - NOITE | O <i>misbehavior</i> de Chinho é a inocência de confiar em um desconhecido e o medo de voltar a ficar sozinho; Carlos é solidário, mas também oportunista. O <i>plot</i> volta para a rua e Carlos entra de vez na jornada. | Carlos devolve e foto com o enigma para Chinho e diz que pode ajudar se ficar com uma parte da herança, Chinho concorda e pede uma dica de onde começar, pois ele não conhece a cidade. Carlos conhece alguém que pode ajudar, mas diz que eles vão precisar voltar na mansão. Chinho reluta, mas Carlos acaba o convencendo a voltar. | <i>Cutscene</i> |
| Início Ato 2 | set up | 9 | INT. MANSÃO - NOITE | Carlos é o líder e Chinho o acompanha demonstra a relação mentor/aprendiz no <i>misbehavior</i> . O <i>plot</i> coloca Chinho de volta na mansão recuperar algo que deixou para trás. | Como verdadeiros gatos, os dois vão se esgueirando e se escondendo da gangue na mansão, andando pelos cantos com cuidado. | |

| | | | | | | |
|-------|--------|----|--|--|--|--|
| Ato 2 | set up | 10 | INT. PASSAGEM SECRETA - NOITE | Conhecemos uma nova arena dentro da mansão; O <i>misbehavior</i> de Carlos revela um caráter duvidoso (por que ele escondeu aquilo antes?) e Chinho começa a desconfiar dos aliados. | Carlos mostra uma passagem secreta da Mansão para Chinho. | <i>Puzzle</i> para abrir a passagem |
| Ato 2 | set up | 11 | INT. MANSÃO - PORÃO - NOITE | <i>Misbehavior</i> : Mimi está roubando, Carlos estava certo em voltar. <i>Plot</i> : os três personagens se juntam. | Eles são surpreendidos pela presença de Mimi, Carlos tinha certeza que ela estaria lá procurando por itens valiosos para roubar. O lugar está mais revirado ainda do que Chinho encontrou antes. Chinho desconfia do óbvio em pedir uma ajuda para uma ladra, Carlos argumenta que a conhece e ela sabe de tudo que acontece e todos os lugares da cidade, Mimi argumenta que é uma ladra com princípios e pede uma parte da herança para ajudar um abrigo em que ela é voluntária. Chinho pensa que tudo isso é uma má ideia, pega a foto com a pista e parte, porém a gangue se aproxima e logo ele aceita a ajuda, Mimi mostra uma saída pela janela muito mais fácil do que eles usaram antes. | Coleta de itens/ <i>Puzzle</i> para abrir a janela |
| Ato 2 | set up | 12 | EXT. RUAS NORMAIS/FEIRA FELINA - NOITE | Mimi conhece a cidade como ninguém, Chinho é cauteloso e Carlos tenta ensinar alguns truques para Chinho coletar alguns itens ao longo do caminho. O <i>plot</i> apresenta nova arena. | Mimi diz que tem ideia de para onde essa pista pode levar, mas que ela está escondida em algum lugar do mundo felino, então ela apresenta esse mundo para Chinho. | <i>Cutscene/</i> Exploração da feira |

| | | | | | | |
|-------|--------|----|-------------------------------------|--|--|---|
| Ato 2 | set up | 13 | INT. CHAPELARIA - NOITE | O <i>plot</i> apresenta uma nova arena e novos personagens. Bernardo fornece ferramentas e dicas ao protagonista. Conhecemos um pouco de Balhofas pela primeira vez. O <i>misbehavior</i> de Chinho parte para seu lado curioso. | Chinho encontra um chapéu muito parecido com o da foto na vitrine de uma loja e entra; ele conhece Bernardo, que parece conhecer a mitologia por trás do Caracal. Bernardo fica deslumbrado pelos itens do Chinho e o presenteia com um chapéu usado pelo ancestral. Balhofas aparece na loja e Bernardo ajuda Chinho fugir. | Coleta de itens/Bernardo fazendo o papel de NPC |
| Ato 2 | set up | 14 | INT. BECO ASSUSTADOR - NOITE | Apresentação da arena, vemos um pouco do lado mais sombrio da Crescente. O <i>misbehavior</i> revela Chinho acuado novamente, e que necessita da ajuda dos seus aliados, prontos para resgatá-lo de qualquer confusão. Carlos mostra que tem recursos para proteger o grupo. | No caminho de volta para a feira, Chinho é encurralado por gatos briguentos, mas Carlos e Mimi chegam para salvá-lo. | |
| Ato 2 | set up | 15 | EXT. FEIRA FELINA - NOITE | <i>Misbehavior</i> : Mimi tem o senso de direção apurado, Carlos usa seus recursos para despistar a gangue e Chinho continua perdido entre os dois. <i>Plot</i> : exploramos afundo a nova arena, os personagens encontram outra parte da gangue. | Logo os três encontram capangas da gangue felina e tem que fugir, eles vão fazendo barulho, derrubando coisas, trombando nas pessoas até que Mimi consegue levar eles para o lugar que ela queria, uma espécie de entrada. | |
| Ato 2 | set up | 16 | INT. CHAPELARIA - NOITE (FLASHBACK) | Agora conhecemos Balhofas de verdade, seu físico e sua maneira de falar. Balhofas é imponente, poderoso, líder, todo mundo para e o ouve. Bernardo fica intimidado com sua presença. | Chinho lembra da conversa entre Balhofas e Bernardo antes de fugir da chapelaria. | <i>Cutscene</i> |

| | | | | | | |
|--------------|--------|----|---------------------------|---|--|-------------------------------------|
| Ato 2 | set up | 17 | EXT. FEIRA FELINA - NOITE | O <i>misbehavior</i> de Mimi é inteligência e atenção; Carlos, mesmo emburrado, segue as ideias e Chinho precisa da ajuda dos dois. O símbolo do sol o fazem explorar o ambiente. | Chinho, Mimi e Carlos voltam para a feira. Mimi tem a ideia de procurar pela marca do Chinho e dá certo, eles encontram uma galeria abandonada para explorar. | Exploração |
| Fim ato 2 | set up | 18 | INT. GALERIA - NOITE | Apresentamos uma nova arena e Chinho demonstra suas habilidades. Carlos e Mimi não perdem a oportunidade de discutir. | A galeria foi saqueada pela gangue do Balhofas e abandonada, portanto está toda revirada. Chinho consegue abrir uma passagem secreta para um túnel. | <i>Puzzle</i> |
| Início ato 3 | set up | 19 | INT. TÚNEL - NOITE | A arena mais perigosa até então, Chinho conhece as armadilhas que podem aparecer no caminho. Os três trabalham em equipe; Chinho utiliza o diário pela primeira vez. | Os três heróis entram no túnel sujo e são pegos por uma armadilha. Com a ajuda do diário de Caracal, Chinho desativa as estátuas que atiram bolas de pelo. | Uso de itens |
| Ato 3 | set up | 20 | INT. TUMBA - NOITE | Conhecemos uma nova arena e o mapa vira o <i>plot</i> . Chinho oferece recursos novamente e se anima com a nova descoberta, Carlos se irrita com a ameaça de Balhofas e Mimi está disposta a seguir o enigma do mapa. Mimi e Carlos continuam nas discussões. | Eles se encontram uma tumba e encontram um mapa para as partes do tesouro verdadeiro. Porém, na hora que vão sair sofrem uma emboscada por Balhofas e sua gangue! Chinho tem que entregar o mapa, mas Carlos/Mimi tem uma carta na manga para saber os locais. | <i>Puzzle</i> para conseguir o mapa |
| Fim do ato 3 | set up | 21 | EXT. FEIRA FELINA - NOITE | Os três heróis reagrupam para planejar os próximos passos em busca da Esfinge. Chinho está deslumbrado para alcançar SEU tesouro; Carlos quer a oportunidade de se vingar de Balhofas e reconstruir seu negócio; Mimi é levada pela aventura e o lucro que ela pode render. | Empoeirados, sujos e com tosse, Chinho, Mimi e Carlos voltam para a feira felina e planejam o próximo passo para iniciar a caça as 4 partes da esfinge. | |

8. RELATÓRIO DE PRODUÇÃO

Em dezembro de 2020, o projeto começou a tomar forma, mas vale ressaltar que não era a ideia original para o trabalho de conclusão de curso, e o presente produto surgiu numa brincadeira com amigos, sem pretensão nenhuma de ser concretizado.

No entanto, a ideia de criar uma bíblia de venda de série sobre uma aventura felina cresceu durante o período de pandemia, e logo no início de janeiro de 2021, as pesquisas foram iniciadas.

O objetivo foi criar algo leve e divertido, do qual o tema estaria mais próximo de casa e que o público pudesse imergir completamente na trama ao esquecer o mundo real e torcer para os heróis bichanos.

Para complementar a minha formação, durante os anos de 2020 e 2021, realizei cursos voltados para a área de roteiro: “Do *Beat Sheet* à Escaleta” ministrado pela professora Lu Menezes, “Introdução ao Roteiro de *Games*” ministrado pelo professor Chris Tex da Roteiraria e o curso “Os Mandamentos da Bíblia de Série” ministrado pela professora Bea Góes.

Devido ao interesse pela área de roteiro durante toda a graduação, os cursos apenas confirmaram a escolha de se criar uma bíblia de série voltada para a venda e o roteiro piloto dentro da temática dos jogos. Os dois objetos são porta de entrada para a carreira de roteirista no mercado audiovisual brasileiro e, desde o início, a intenção foi levar o projeto a produtoras, inscrever em festivais e editais de fomento como o Programa de Ação Cultural (PROAC) e a Empresa de Cinema e Audiovisual de São Paulo (SPCINE).

Durante a pandemia da COVID-19, os *videogames* entretiveram e conquistaram um novo público, devido às suas histórias imersivas, que garantem a diversão por um longo período de tempo. Mesmo sem jogar, apenas com os *gameplays*, essa categoria do audiovisual consegue manter o público engajado dentro da história, por horas ao mostrar as personagens realizando as missões, desvendando os quebra-cabeças, fazendo as tarefas e derrotando os vilões.

Com a atual realidade, trazer a estética dos jogos para uma série de TV, parecia um desafio que valeria a pena. A partir disso, iniciamos a fase de desenvolvimento do pré-projeto e o rascunho a partir das referências.

8.1 Pré-produção

O desenvolvimento do pré-projeto na disciplina de Projeto Experimental I, ministrada pela Prof.^a Dr.^a Ana Silvia Médola, no período de junho a outubro de 2021, ajudou a organizar as ideias e a estruturar o trabalho. Assim como as conversas iniciais com a orientadora Prof.^a Dr.^a Leticia Passos Affini que direcionou o cronograma completo e os pontos a serem trabalhados.

A elaboração do cronograma (ANEXO I) desde a pré-produção até a apresentação do trabalho final mostrou a visão geral do projeto e elucidou os passos para alcançar o objetivo.

Vale destacar que, por se tratar da criação de uma série de TV, nem sempre seguimos o cronograma à risca, pois o processo de criação é complexo, e flui de diferentes formas para cada pessoa. Também, não é sempre que se dá um passo de cada vez, como descrito, ou um item de cada vez, como foi planejado.

Todavia, o cronograma é essencial para que vejamos o quadro geral e possamos trabalhar na definição de prazos, para atingirmos nosso propósito, e assim, não ficaremos à deriva no meio do caminho.

8.1.1 Desenvolvimento da bíblia de série e roteiro piloto

O processo criativo partiu dos rascunhos do conceito e do perfil das personagens e ao levar *Uncharted* como referência principal, o propósito foi criar uma aventura felina aos moldes clássicos e que explorasse o papel dos gatos ao longo da história, iniciando pelo Egito Antigo na primeira temporada, a Mesopotâmia na segunda e assim por diante.

O objetivo foi trabalhar os temas: pertencer, família e abandono de animais, com a mensagem de que o protagonista não precisava vir de algum lugar para ser alguém, ele não precisava ser herdeiro de uma família ancestral conhecida, para ser importante e viver uma aventura. Ele pode encontrar sua verdadeira família na jornada. Dessa forma, a intenção foi colocar uma reviravolta na jornada do herói.

Por conseguinte, o tema e a mensagem guiaram a série toda, e a qualquer indício de bloqueio criativo ou devaneio, voltamos aos dois elementos para repensar e seguir o caminho que os cumpria corretamente.

A partir dos conceitos iniciais, reservamos os meses de julho e agosto de 2021 para a pesquisa teórica. Foi essencial buscarmos por um embasamento completo, acerca dos jogos e da mitologia que seria abordada na primeira temporada da série, antes de iniciar a produção da bíblia, com a consciência de que se deve ter cautela e meticulosidade ao lidar com tema histórico.

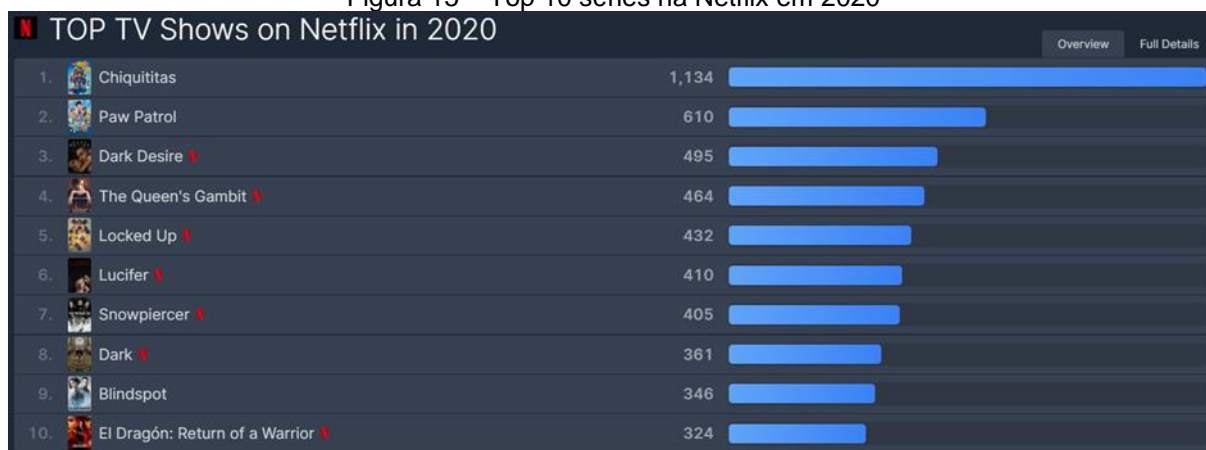
O primeiro item da seção de “Execução do Projeto” do cronograma é o “Estudo de Público-Alvo”. Por ser uma série em animação, de início, pensada para o público infanto-juvenil, criteriosamente delimitamos a faixa-etária exata, dentro dessa classificação, porque se trata de um público abrangente numa fase de mudanças muito rápidas. O uso da linguagem e ação no roteiro varia de acordo com a idade, entre 02 e 14 anos.

Realizamos o estudo com a classificação indicativa das referências em narrativa, para entender qual é o público-alvo das produções e o levantamento de dados das animações em alta, nas plataformas SVOD no ano de 2020.

De acordo com os dados do Ministério da Justiça, os jogos de *Uncharted* e os filmes da trilogia original de Indiana Jones (1984-1989), têm classificação indicativa de 14 anos por conter violência, linguagem imprópria e drogas lícitas. No entanto, o jogo *Tomb Raider* de 2013, tem classificação de 16 anos pela violência.²⁰

Na análise de dados do portal *FlixPatrol*,²¹ a série de animação mais vista no Brasil em 2020 foi Patrulha Canina, voltada para crianças de 03 a 05 anos de idade, com classificação livre.

Figura 15 – Top 10 séries na Netflix em 2020



Fonte: captura de tela do site *FlixPatrol*.

²⁰ Consultas no portal de classificação indicativa do Ministério da Justiça disponível em: <http://portal.mj.gov.br/ClassificacaoIndicativa/EscolhaTipo.jsp>

²¹ FLIXPATROL. **Flixpatrol**, 2021. TOP 10 on Streaming in Brazil in 2020. Disponível em: <https://flixpatrol.com/top10/streaming/brazil/2020/>. Acesso em: 14/03/2021.

Diferente das referências, o projeto mostra personagens animais e não pretende inserir cenas violentas e com linguagem pejorativa, entretanto, o propósito era trabalhar temas complexos e a mitologia existente.

Destarte, definimos o público-alvo de infanto-juvenil entre 08 e 12 anos, alfabetizadas e com acesso à Internet.

A partir da descrição do público-alvo, o próximo passo foi a estruturação da bíblia de venda na ordem: formato, *logline*, apresentação, sinopse da primeira temporada, universo, perfil das personagens, estrutura narrativa, *story line* dos episódios da primeira temporada, arco das duas próximas temporadas, tom e estilo, *showcross* e sobre o autor. Logo, avançamos para a etapa da determinação do formato e o desenvolvimento da *logline* e apresentação.

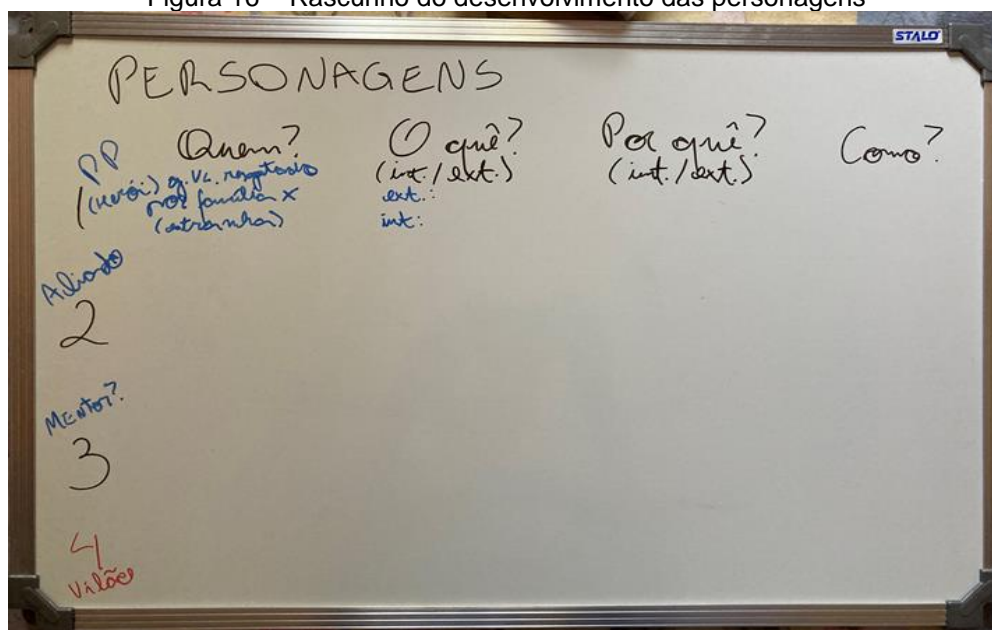
A *logline* é a parte mais difícil de escrever, são duas linhas que estabelecem a história toda, cada palavra deve ser pensada de forma meticulosa para construir a frase que vai guiar a série por completo. Trabalhamos com a técnica do *brainstorming* até chegar ao texto ideal. Nessa etapa, alguns amigos participaram do projeto colaborando com a escolha da frase.

O próximo passo foi o desenvolvimento do rascunho das personagens em perfis completos, o rascunho da estrutura narrativa e a elaboração do universo. Os três tópicos se completam no processo criativo, portanto, mesmo ao definir o período específico para descrição de cada, eles foram desenvolvidos de forma conjunta no mês de setembro de 2021.

As personagens Chinho, Balhofas e Carlos estavam no projeto desde a ideia inicial nos papéis de, respectivamente, protagonista, vilão antagonista e aliado.

A Mimi entrou após sentir a necessidade de ter outra aliada para formar um trio no grupo dos heróis. O processo de criação do perfil das personagens partiu de perguntas essenciais para o papel de cada um na narrativa: “quem?”, “o quê?” (interior e exterior), “por quê?” (interior e exterior), e “como?”.

Figura 16 – Rascunho do desenvolvimento das personagens



Fonte: Autoria própria.

As características físicas e os nomes do protagonista Chinho e da aliada Mimi foram inspirados pelos meus próprios gatos, enquanto as características de Carlos e Balhofas foram definidas após pesquisa. Definimos o nome do Carlos depois do *brainstorming* com nomes “humanos” e Balhofas para o vilão tem como referência a palavra “galhofa”: “GALHOFA, s. f. Gracejo; zombaria; alegria. Ga. Lho. Fa.]” (DICIONÁRIO SILVEIRA BUENO ED. 2001, p. 379), e no contraste que o significado faz com a personalidade da personagem.

Em outubro de 2021, a primeira versão do formato até a estrutura narrativa estava pronta. Desenvolvemos a sinopse da primeira temporada, ao longo do curso da Roteiraria, “Introdução à Narrativa de *Games*”, ministrado pelo Professor Chris Tex em outubro de 2021. Na última aula os alunos puderam ler as suas ideias para a sala e essa dinâmica ajudou a melhorar a sinopse até chegar à versão final. Mesmo apresentada como uma sinopse para o jogo, a dinâmica e o curso ajudaram a revisar as ideias.

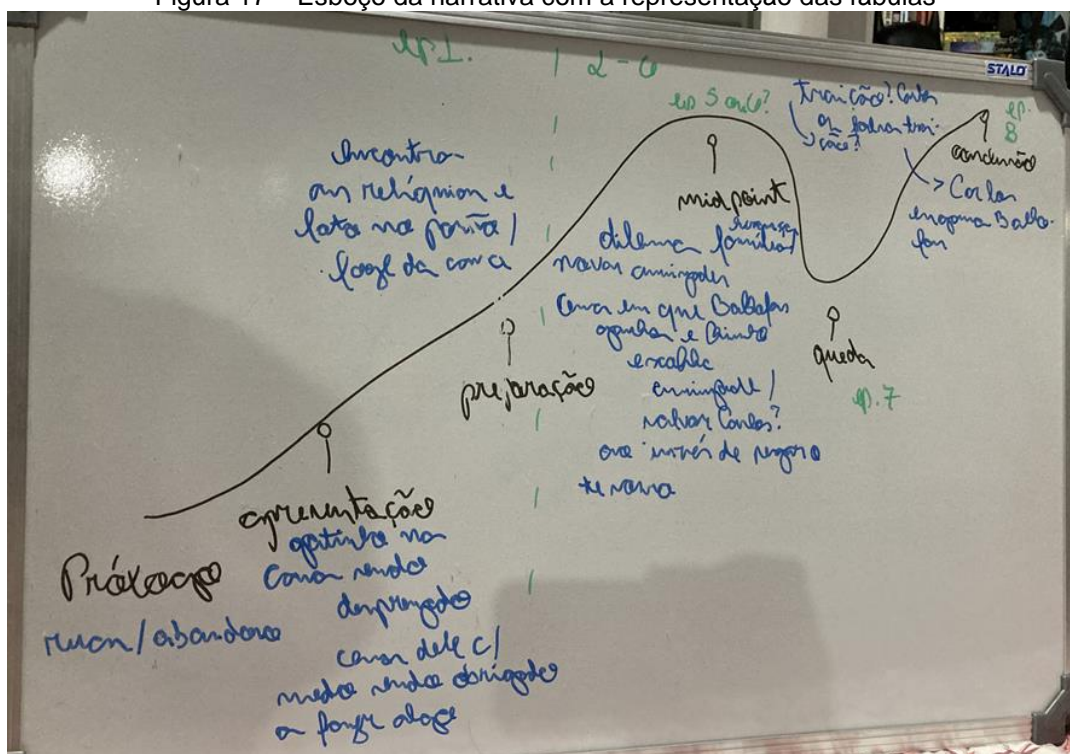
A mesma época marcou a busca pelo título da série, necessário para a apresentação aos artistas para criação da identidade visual e da ilustração das personagens.

O processo criativo começou também, com o *brainstorming* de ideias, a maioria com inspiração em outros títulos de obras de aventura que possuíam o nome do protagonista, e um subtítulo relacionado à aventura, que muda a cada temporada.

Selecionamos os melhores nomes e apresentamos com a *logline* aos amigos que escolheram aquele que achavam mais atrativo. Depois das argumentações e de excluir alguns nomes, definimos o título “Chinho Gato e o Legado da Esfinge”. Ao seguir a ideia original, “Chinho Gato” ficou como o título da série e “O Legado da Esfinge”, como o subtítulo da primeira temporada.

O mês de novembro de 2021, marcou o planejamento do arco da primeira temporada, junto a *story line* dos oito episódios e das duas temporadas seguintes.

Figura 17 – Esboço da narrativa com a representação das fábulas



Fonte: Autoria própria.

Pensamos o arco da primeira temporada dentro da estrutura das cinco fábulas do *archplot* e cada episódio com a trama procedural. Os episódios também se passam em cenários diferentes, com exceção dos episódios 1 e 8 que acontecem na Mansão. Pensar no que poderia acontecer dentro desse universo além do arco principal foi enriquecedor e acabou adicionando elementos ao mundo que o complementam.

Desenvolvemos a história até a terceira temporada para a apresentação da bíblia, dessa forma, foi preciso retomar a pesquisa bibliográfica e documental para definir as mitologias abordadas nas próximas temporadas.

Com o arco da primeira temporada e a sinopse curta das duas temporadas seguintes definidas, iniciamos a elaboração da *beat sheet* no final de novembro de

2021. Foram três versões até partirmos para a escrita do piloto. Alternamos o período de dezembro de 2021 entre a escrita do primeiro tratamento e revisões gerais dos itens da bíblia.

Escrever o piloto e pensar nas ações das personagens propiciou o aprofundamento dos seus perfis na versão final da bíblia, bem como no funcionamento daquele universo. O roteiro ainda passou pelo segundo tratamento. Por fim, o mês de fevereiro de 2022 marcou a produção da apresentação final e últimas revisões do material.

8.1.2 Identidade visual, ilustrações e mapa

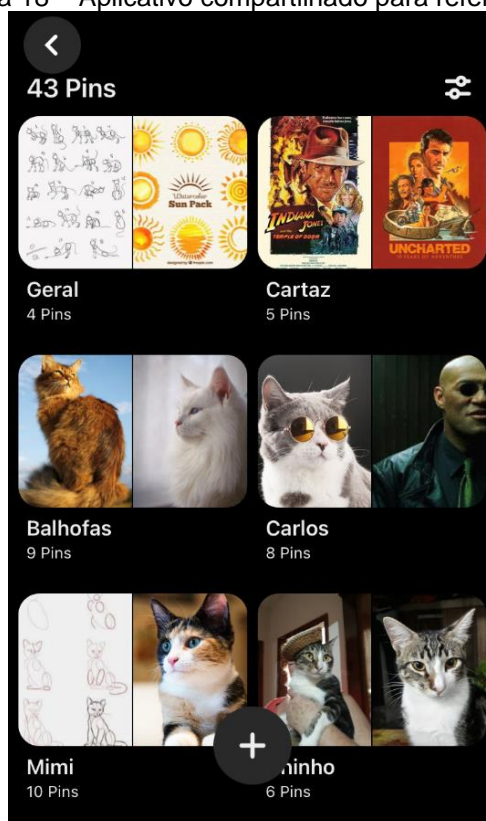
No início de outubro de 2021, cotamos as artes de cada personagem e um cartaz com ilustradores que acabou sendo fechado com a artista Gabriela Garcia. Também enviamos o convite para o amigo Leandro de Oliveira criar o logo e identidade visual do projeto.

No mesmo período de outubro, criamos o *Moodboard* (ANEXO II) com parte do conteúdo da bíblia para ser apresentado aos artistas, o produzimos junto ao tom e estilo, e *showcross*.

A primeira reunião com os artistas para apresentar a série, alinhar o estilo e definir os prazos ocorreu dia 29 de outubro de 2021. Após a reunião, criamos um grupo no *WhatsApp* para centralizar as informações, uma pasta compartilhada no *Pinterest* para inserir as referências e compartilhamos a pasta no *Google Drive* com o rascunho da bíblia até então.

Desta forma, os artistas tinham as ferramentas para começarem a desenvolver seus trabalhos e estavam sempre em contato para aprovar as versões.

Figura 18 – Aplicativo compartilhado para referências



Fonte: *Pinterest.*

Leandro de Oliveira apresentou os primeiros esboços da identidade visual no final de dezembro de 2021 e a criação ocorreu durante todo o mês de janeiro de 2022. Na Figura 19, temos a representação das primeiras versões do logo em modelo *flat*, sem texturas, e o primeiro estudo da paleta de cores para a identidade visual.

Figura 19 – Esboços identidade visual da série



Fonte: Leandro de Oliveira

Na Figura 20, apresentamos a representação da versão definida como oficial para dar continuidade ao trabalho.

Figura 20 – Modelo do logo escolhido

CHINHO GATO
E O LEGADO DA
ESFINGE

Fonte: Leandro de Oliveira

As letras desalinhadas remetem aos edifícios desalinhados da cidade, com a verticalização das construções e o símbolo do gato escondido em suas sombras. O escrito “Chinho Gato” do título todo junto mostra continuidade e deixa o nome forte. A tipografia do subtítulo remete à mitologia da primeira temporada e é intercambiável.

A segunda versão traz texturas e sombras, entretanto optamos por trocar a textura da palavra “Chinho” que remete a couro para outro elemento.

Figura 21 – Segunda versão do logo com textura e cores



Fonte: Leandro de Oliveira

A versão final da identidade visual conta com textura rochosa, a palavra “Chinho” com a textura de pedras e a palavra “gato” terrosa. Mudamos o fundo da textura para um tom uniforme.

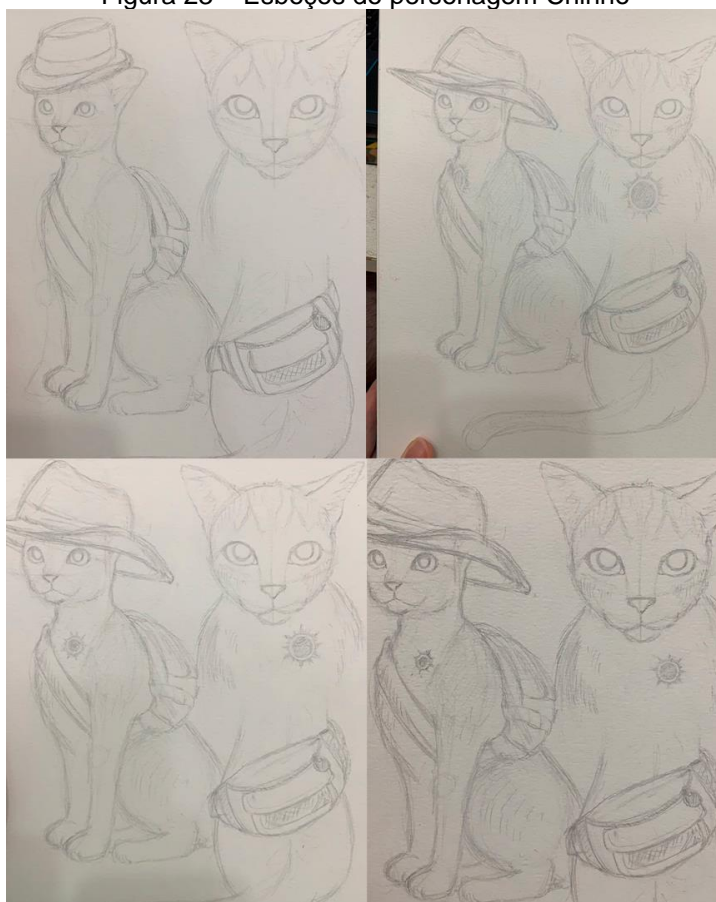
Figura 22 – Arte final da identidade visual



Fonte: Leandro de Oliveira

O processo de desenvolvimento das ilustrações partiu do esboço das personagens para alinhar as características e acessórios, antes da pintura em aquarela. O protagonista passou por três versões até chegarmos na final, representada na Figura 24.

Figura 23 – Esboços do personagem Chinho



Fonte: Gabriela Garcia.

Figura 24 – Resultado final da ilustração do personagem Chinho



Fonte: Gabriela Garcia.

A personagem Balhofas, apresentada na Figura 25, passou por duas versões para deixá-la com a face rosmando, característica que nos gatos pode significar agressividade, de encontro com seu papel de vilão.

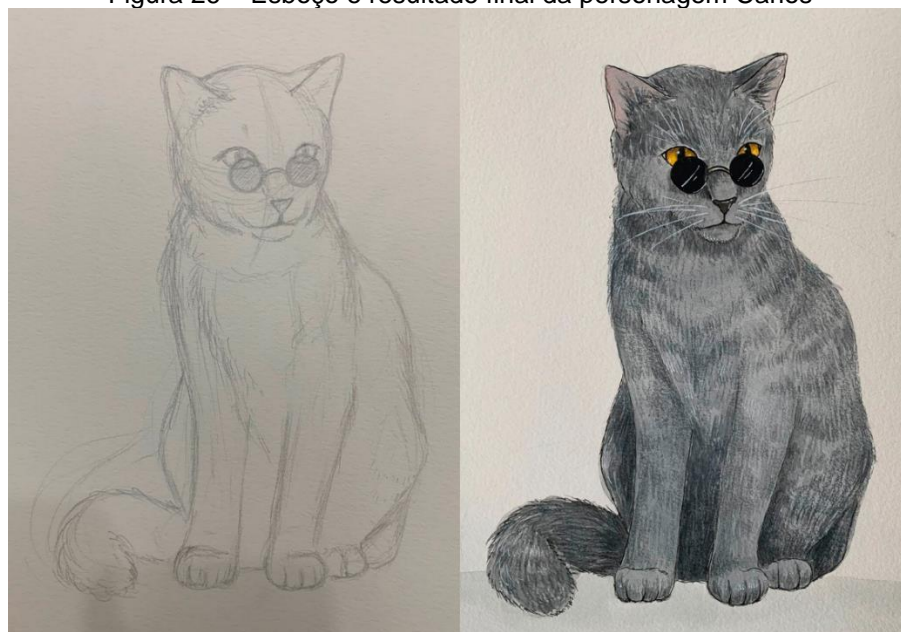
Figura 25 – Esboços e resultado final da personagem Balhofas



Fonte: Gabriela Garcia.

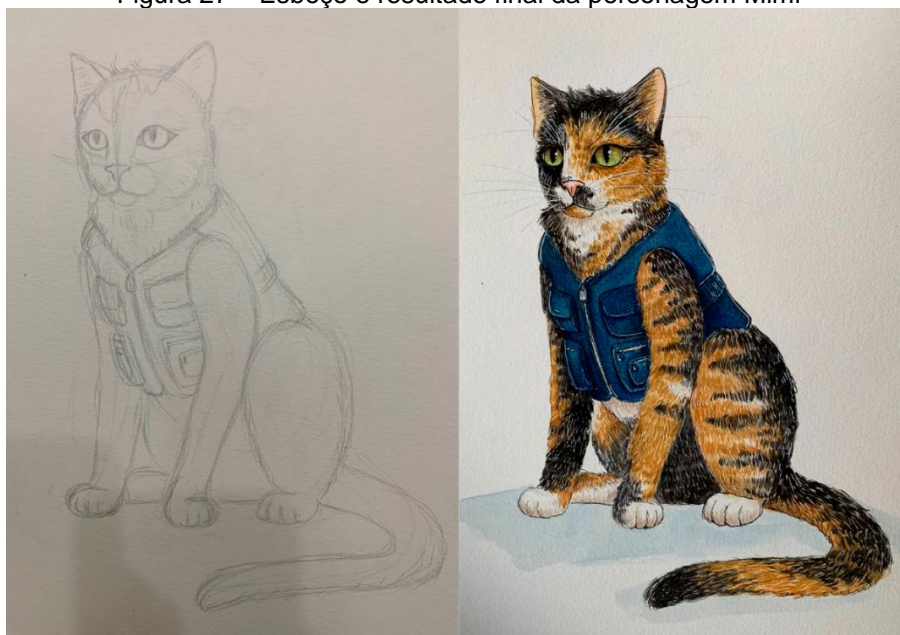
Os aliados Carlos e Mimi, retratados nas Figuras 26 e 27, respectivamente, também são representados com seus acessórios característicos. Importante notar que o protagonista e seus aliados possuem olhos amarelos e esverdeados, o que os diferenciam do vilão Balhofas, cujos olhos são azuis.

Figura 26 – Esboço e resultado final da personagem Carlos



Fonte: Gabriela Garcia.

Figura 27 – Esboço e resultado final da personagem Mimi



Fonte: Gabriela Garcia.

Além das personagens, a ilustradora esboçou duas versões do cartaz o qual decidimos seguir pela versão na direita, apresentada através da Figura 28, com Chinho no centro e Balhofas menor no canto direito.

Figura 28 – Primeiro esboço do cartaz

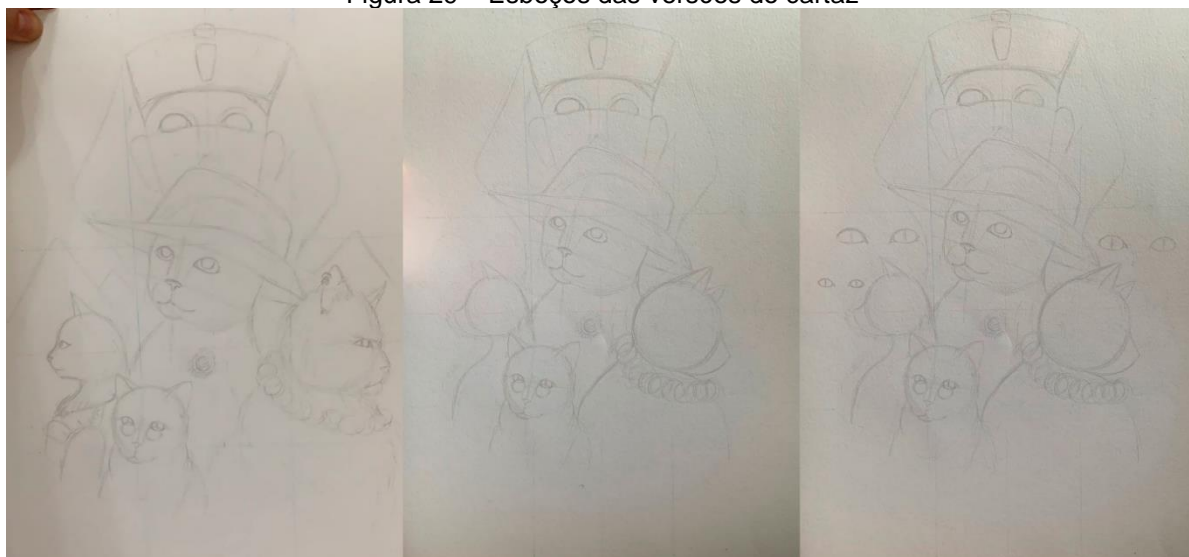


Fonte: Gabriela Garcia.

Na Figura 29, pensamos em colocar pequenos olhos no fundo, como se fossem a gangue do Balhofas observando as personagens, porém descartamos essa ideia na versão final

Temos na Figura 30, o fundo em aquarela azul, trabalhado pela artista.

Figura 29 – Esboços das versões do cartaz



Fonte: Gabriela Garcia.

Figura 30 – Versão final do cartaz



Fonte: Gabriela Garcia.

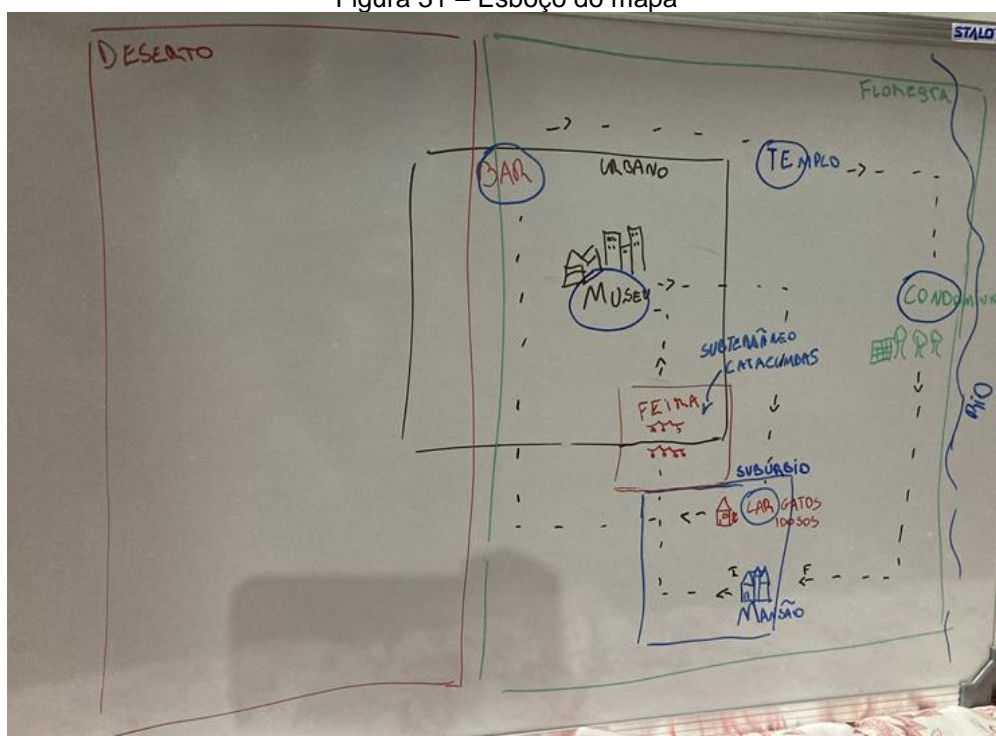
Jogos de aventura precisam de um mapa para o jogador explorar e visualizar a história. No projeto, o mapa ajuda a compreender a mecânica do universo. Portanto, convidamos o Renato Gabia, amigo e mestre de RPG, para transformar a descrição do universo da Crescente no mapa real da série.

O Renato trabalhou a partir do texto da série, do esboço feito após a sinopse da primeira temporada e a *story line* dos episódios, sendo que todos os cenários já estavam resolvidos e inseridos no esboço, exatamente como deveria ficar na ilustração final.

A ferramenta utilizada foi o *Inkarnate*, aplicativo especializado para montagens de mapas de RPG. Acompanhamos o processo todo com sugestões e alterações, até chegar ao resultado representado na Figura 33.

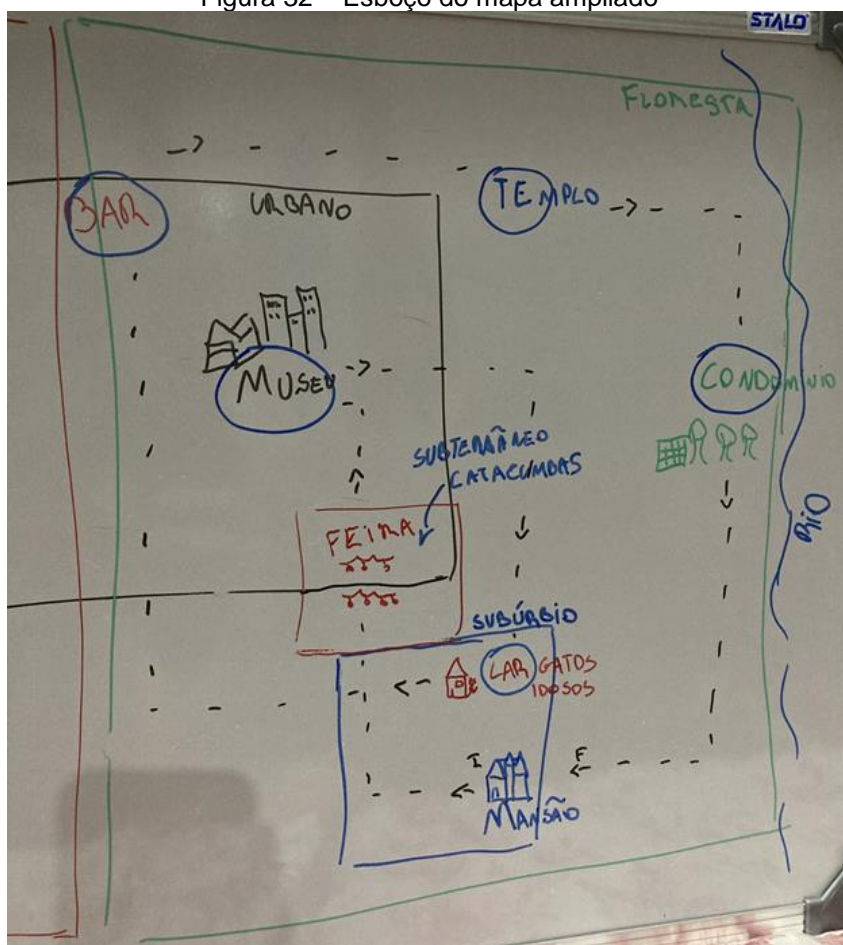
Para capturar toda a essência da Crescente, o Renato fez a versão noturna do mapa que ilustra os gatos na cidade.

Figura 31 – Esboço do mapa



Fonte: Autoria própria.

Figura 32 – Esboço do mapa ampliado



Fonte: Autoria própria.

Figura 33 – Arte final do mapa da Crescente



Fonte: Renato Gabia.

Figura 34 – Versão noturna do mapa da Crescente



Fonte: Renato Gabia

8.1.3 Registro da obra

O registro da obra é importante para proteger a propriedade intelectual. Registramos o roteiro piloto da série “Chinho Gato” na plataforma Registro de Obras. A Figura 35, apresenta o certificado de registro.

Figura 35 – Certificado de registro da obra



Fonte: Registro de Obras

8.1.4 Ação social

Como proposta de contrapartida do projeto, propomos a ação social “Chinho Gato” em prol de dois grupos que cuidam de animais abandonados: o Focinho Carente da cidade de Bariri e o Terra dos Patudos de Bauru, ambas localizadas no interior do estado de São Paulo.

O objetivo da ação foi arrecadar verbas com a venda do cartaz da série ilustrado pela Gabriela Garcia, que autorizou o uso, para dividir o lucro das vendas entre as duas instituições.

Indicamos o valor de R\$12,00 por cartaz, a ação ocorreu durante o mês de março de 2022 e teve o apoio da Gráfica Ideal de Bariri.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolver a bíblia de venda de uma série é um enorme desafio para o roteirista. Não pode haver buracos, da estética ao conteúdo, todos os elementos devem estar alinhados da forma mais objetiva possível para que as produtoras mantenham o interesse do início ao fim da apresentação.

Da mesma forma, o roteiro piloto deve demonstrar que o roteirista domina as técnicas de escrita e formatação do roteiro audiovisual para a série televisiva.

Ao adicionar as características da narrativa complexa voltada à lógica dos *games*, o projeto traz o mercado mais lucrativo do audiovisual, e experimenta com dois formatos distintos dentro da categoria.

O roteirista deve se atentar aos mínimos detalhes, pesquisar e criar, mesmo que todas as ideias sejam descartadas no fim. Uma das virtudes do projeto foram os dois meses de pesquisa, o período intenso de levantamento bibliográfico colaborou para o processo de criação, o que possibilitou a superação de bloqueios criativos durante a escrita.

O período de criação da série deu-se entre dezembro de 2020 a fevereiro de 2021, desta forma, não temos como deixar de mencionar o impacto da pandemia da COVID-19, desencadeada pelo vírus SARS-CoV-2, no processo de produção.

A escolha de criar uma história em animação descontraída e divertida, na qual o público pudesse se entregar à aventura, partiu da situação de ficar em casa, ter mais tempo para observar e refletir, e foi fundamental como estratégia de escape das notícias do mundo real.

O primeiro passo para o projeto dar certo foi encarar o desafio com diversão durante o processo de criação, e a aventura cresceu com o Chinho. Pensar, esquematizar e escrever as personagens e a narrativa foi a experiência mais prazerosa. Dar vida aos rascunhos até se transformarem em personagens completos foi um processo mágico, bem como quebrar o *design* da narrativa em atos, ações e *beats*.

O desenvolvimento das *story lines* dos episódios rendeu diversas tramas procedurais, descartadas para a primeira temporada. Os procedurais foram encarados como missões secundárias dos jogos, outra forma das personagens explorarem o mundo, o que abriu inúmeras possibilidades de narrativas.

O trabalho com a equipe de artistas foi outra parte positiva do projeto. Transformação do texto em elementos visuais que dão vida à história foi o processo de colaboração criativa entre as duas partes. O diálogo foi objetivo e os artistas tiveram espaço para desenvolver os estilos próprios, de acordo com as referências.

Dentre as dificuldades, a criação do universo da série se mostrou o primeiro desafio. Esboçar o mapa antes da sinopse da primeira temporada, e da sinopse dos episódios, poderia ter facilitado a progressão da narrativa.

A inserção da mitologia em relação aos gatos exigiu pesquisa intensa, no início surgiu a dúvida se esse aspecto permaneceria. No entanto, resolvemos pela permanência da parte mitológica na série, para adicionar camadas à narrativa e instigar a curiosidade do público.

A roteirização do piloto também exigiu atenção ao formato de animação, que possui pequenas diferenças em relação ao *live action*, especialmente quanto à linguagem para o público-alvo.

Sem experiência prévia de roteiro para animação, revisamos diversas vezes o material, até chegarmos na versão apresentada.

As narrativas seriadas na televisão combinadas às características das narrativas dos jogos trazem uma nova perspectiva do que podemos produzir na TV. Em era de constantes mudanças permitido pelo SVOD, visto o grande fluxo de produção, os roteiristas podem explorar recursos de diferentes formatos para inovação nos conteúdos originais para a televisão.

A criação da série “Chinho Gato” foi um vislumbre do que significa a carreira de roteirista. O desenvolvimento do projeto foi uma grande fonte de aprendizado e crescimento profissional. Por fim, a experiência se manteve no perfil que buscamos para o conteúdo e a produção do trabalho desde o início: divertida.

REFERÊNCIAS

- ADAMS, Ernest. **Fundamentals of adventure game design**. Estados Unidos: Peachpit Press, 2014.
- ADAMS, Ernest. **Fundamentals of game design**. Estados Unidos: Peachpit Press, 2009.
- BRAGA, José Luiz. A prática da pesquisa em comunicação-abordagem metodológica como tomada de decisões. In: **E-Compós**. vol. 14. n. 1. 2011.
- BUCKLAND, Warren (Ed.). **Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema**. Reino Unido: John Wiley & Sons, 2009.
- BUCKLAND, Warren. **Hollywood Puzzle Films**. Estados Unidos: Routledge, 2014.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 1989.
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. 5. ed. São Paulo: Summus, 2018.
- GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. **Computer**, v. 44, n. 3, p. 118-130, 2004.
- KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lener. Identificação de segmentos de mercado e seleção de mercados-alvo. In: _____. **Administração de Marketing**. 15. ed. São Paulo: Pearson, 2018. p. 269-291.
- KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lener. Planejamento e gestão da comunicação integrada de marketing. In: _____. **Administração de Marketing**. 15. ed. São Paulo: Pearson, 2018. p. 613-637.
- KOUDOUNARIS, Dr. Paul. **A cat's tale: a journey through feline history**. Reino Unido: Henry Holt and co., 2020.
- MARX, Christy. **Writing for Animation, Comics, and Games**. Reino Unido: CRC Press, 2012.
- MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura e os princípios da escrita de roteiro**. 8. ed. Curitiba: Arte & Letra, 2018.
- MENDES, João Maria. **Cultura narrativas dominantes: o caso do cinema**. Portugal: Universidade Autónoma de Lisboa, 2009.
- MITTELL, Jason. **Complex TV**. Estados Unidos: New York University Press, 2015.
- RODRIGUES, Sônia. **Como escrever séries: roteiro a partir dos maiores sucessos da TV**. Publicação independente, 2018.
- SIMONS, Jan. Narrative, Games, and Theory. **Game Studies**. vol. 7. ed. 1. Disponível em: <http://gamestudies.org>. 2007.
- SNYDER, Blake. **Save the cat**. Estados Unidos: Michael Wiese Productions, 2005.
- TOMB Raider**. Direção: Noah Hughes. Produção: Ron J. Rosenberg, Kyle Peschel, Yuu Miyake, Darrell Gallagher, Timothy Cubbison, Austin Snyder. Roteiro: Rhianna Pratchett, Susan O'Connor, Toby Gard. Desenvolvimento: Crystal Dynamics, Eidos Montréal, Feral Interactive, Nixxes Software. Publicação: Square Enix, Feral Interactive, AK Tronic. Estados Unidos: 2013.
- TUCKER, Abigail. **The lion in the living room: how house cats tamed us and took over the world**. Estados Unidos: Simon & Schuster, 2016.

UNCHARTED: Drake's Fortune. Direção: Amy Hennig. Produção: Greta Anderson. Roteiro: Flint Dille, Daniel Arey, Amy Hennig, Neil Druckmann, Josh Scherr. Desenvolvimento: Naughty Dog, Bend Studio, Bluepoint Games. Publicação: Sony Computer Entertainment. Estados Unidos: 2007.

UNCHARTED: Among Thieves. Direção: Amy Hennig, Bruce Straley. Roteiro: Amy Hennig, Neil Druckmann, Josh Scherr. Desenvolvimento: Naughty Dog, Bluepoint Games. Publicação: Sony Computer Entertainment. Estados Unidos: 2009.

UNCHARTED: Drake's Deception. Direção: Amy Hennig, Justin Richmond. Roteiro: Amy Hennig. Desenvolvimento: Naughty Dog. Publicação: Sony Computer Entertainment. Estados Unidos, 2011.

UNCHARTED: A Thief's End. Direção: Neil Druckman, Bruce Straley. Produção: William V. Ullman, Julia Bianco, William Beaman. Roteiro: Neil Druckmann, Josh Scherr, Tom Bissell, Ryan M. James. Desenvolvimento: Naughty Dog. Publicação: Sony Computer Entertainment. Estados Unidos: 2016.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores.** São Paulo: Aleph, 2015.

ANEXO II – MOODBOARD “CHINHO GATO”

REFERÊNCIAS ESTÉTICAS

CARTAZ

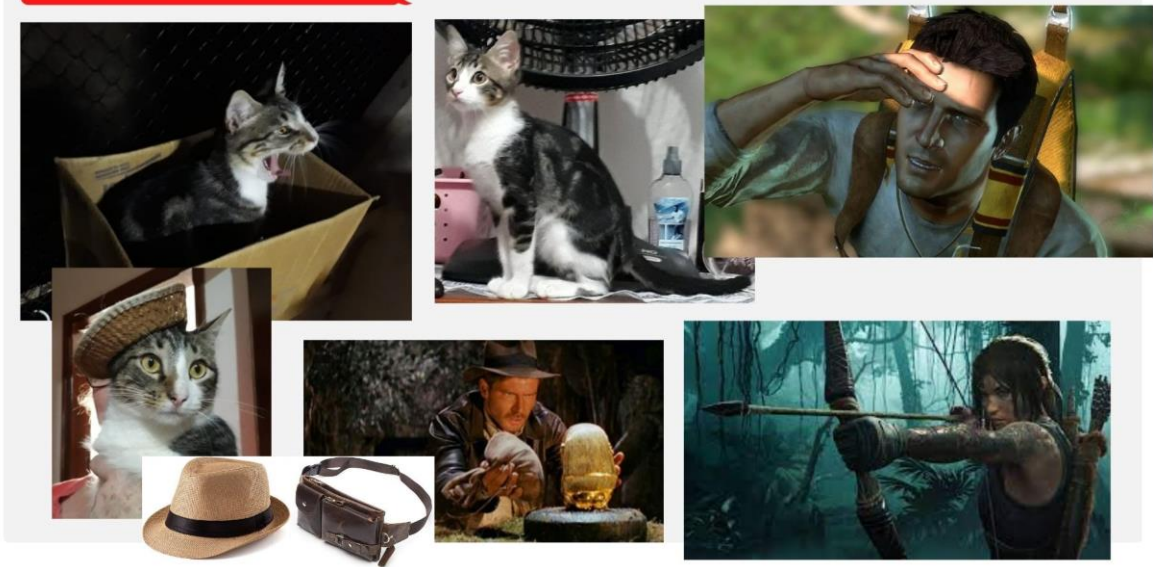


REFERÊNCIAS

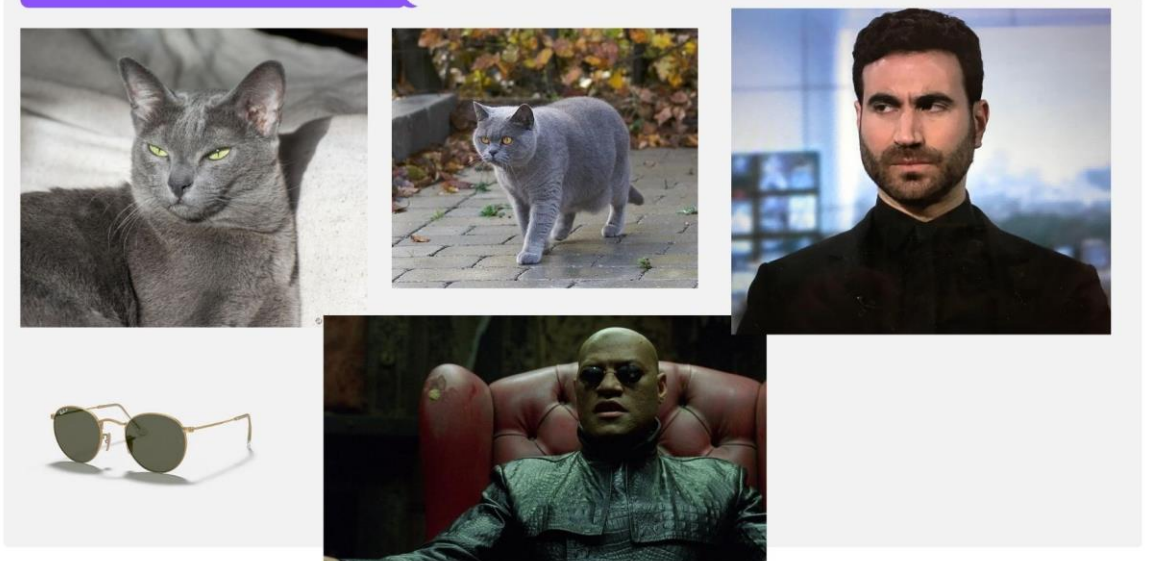
ARTES PERSONAGENS



MOODBOARD CHINHO



MOODBOARD CARLOS



MOODBOARD MIMI



MOODBOARD BALHOFAS

