

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

Instituto de Artes e Design

Yuri Henrique Ramos Camelo

**TÉCNICAS DE PRODUÇÃO PARA ANIMAÇÃO INDEPENDENTE: da ideia à veiculação do
curta *Super Pipoca***

Juiz de Fora

2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

Instituto de Artes e Design

Bacharelado em Cinema e Audiovisual

**TÉCNICAS DE PRODUÇÃO PARA ANIMAÇÃO INDEPENDENTE: da ideia à veiculação do
curta *Super Pipoca***

Yuri Henrique Ramos Camelo

Trabalho de Conclusão de Curso submetido
ao Curso de Cinema e Audiovisual da
Universidade Federal de Juiz de Fora como
requisito parcial para a obtenção do Grau de
Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Prof.^(a) Orientador(a): Rogério Terra Júnior

Juiz de Fora

2025

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Ramos Camelo, Yuri Henrique.

Técnicas de produção para animação independente : da ideia à veiculação do curta Super Pipoca / Yuri Henrique Ramos Camelo. -- 2025.

67 p. : il.

Orientador: Rogério Terra Júnior

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2025.

1. Animação. 2. Técnicas de produção audiovisual. 3. Super-herói. 4. Princípios do desenho animado. I. Terra Júnior, Rogério, orient. II. Título.



ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DO BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

Aos **22** dias do mês de **agosto** do ano de **2025** às **18:00** horas, nas dependências do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, ocorreu a Defesa de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), requisito da disciplina ART314 - "TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DO BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL", apresentada pelo(a) aluno (a) **YURI HENRIQUE RAMOS CAMELO**, matrícula **201966061B**, tendo como título "**TÉCNICAS DE PRODUÇÃO PARA ANIMAÇÃO INDEPENDENTE: da ideia à veiculação do curta Super Pipoca**".

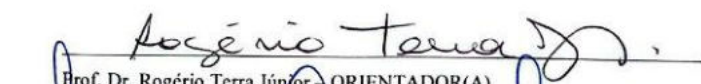
Constituíram a Banca Examinadora os Professores (as):

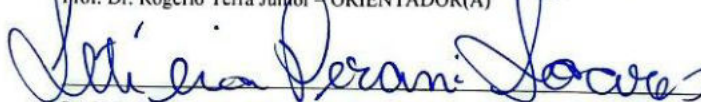
- Prof. Dr. **Rogério Terra Júnior** – Orientador(a)
- Prof.^a Dr.^a **Leticia Perani Soares** - Examinador(a)
- Prof. Dr. **Luis Antonio Dourado Junior** - Examinador(a)

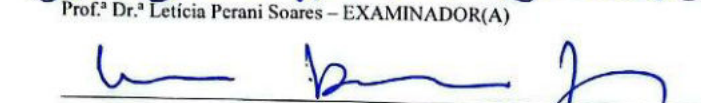
Após a apresentação e as observações dos membros da banca avaliadora, definiu-se que o trabalho foi considerado:

☒ APROVADO () REPROVADO. Com nota 100 (CEM).

Eu, Rogério Terra Júnior, Professor Orientador, lavrei a presente ata que segue assinada por mim e pelos demais membros da Banca Examinadora, comprometendo-me em informar a nota do aluno no SIGA UFJF o mais breve possível.


 Prof. Dr. Rogério Terra Júnior – ORIENTADOR(A)


 Prof.ª Dr.ª Leticia Perani Soares – EXAMINADOR(A)


 Prof. Dr. Luis Antonio Dourado Junior – EXAMINADOR(A)

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, que sempre me apoiou e me incentivou a seguir meu caminho acadêmico e minha carreira.

Ao meu orientador, Rogério Terra, que tenho como referência nos quesitos de criatividade e conhecimento audiovisual. Em meu tempo como bolsista e orientando, suas dicas e conselhos me ajudaram não só na feitura deste trabalho, mas também em meu crescimento profissional e acadêmico.

À Ana Letícia, minha namorada, que acreditou no meu trabalho mesmo quando nem eu acreditava. Nesses seis anos que passamos juntos, seu incentivo e comprometimento me transformaram no artista que me orgulho de ser hoje, portanto todos os meus trabalhos são dedicados a ela.

Ao meu amigo Isaac Cesana, que me acompanhou por todo o período acadêmico e sempre cedeu aos meus delírios criativos. Seu companheirismo tornou os últimos anos mais leves e divertidos e, sem ele, a personagem Manteiga Maravilha não teria voz.

Ao meu primo, Rogério Arantes, que desbravou Juiz de Fora primeiro e foi um dos meus pilares na cidade. Sua amizade, profissionalismo e amor à sabedoria me influenciaram desde pequeno a sempre seguir aprendendo.

Aos avaliadores, que generosamente aceitaram fazer parte da banca e se dispuseram a ler e avaliar meu trabalho.

E também a todos que, de alguma forma, ajudaram a tornar este projeto em realidade: muito obrigado!

RESUMO

Projeto de animação brasileiro que visa construir a websérie de humor “Super Pipoca”, apresentando o personagem de mesmo nome em seu próprio programa de auditório.

Para isso, o trabalho se direcionará à análise histórica e mercadológica do cenário de animação nacional, estudando mais a fundo as possibilidades de conceber uma produção deste tipo de forma qualitativa e financeiramente sustentável; além disso, passará pelas bases teóricas da concepção narrativa - abordando a saturação e satirização do herói tradicional - e visual, se pautando em quebras de estereótipos mentais e teoria das formas simples; e, finalmente, relatará os processos práticos realizados, desde os esboços aos refinamentos.

Palavras-chave: Animação; Desenho Animado; Super-heróis; Concepção de Personagens; Princípios de Animação; Produção independente.

ABSTRACT

Brazilian animation project aimed at creating the comedy web series “*Super Pipoca*”, featuring the character of the same name in his own talk show.

To achieve this, the work will focus on a historical and market analysis of the national animation scene, exploring in greater depth the possibilities of producing such a project in a qualitative and financially sustainable way. In addition, it will address the theoretical foundations of narrative conception—discussing the saturation and satire of the traditional hero—and visual design, based on breaking mental stereotypes and the theory of simple forms. Finally, it will report on the practical processes carried out, from sketches to refinements.

Keywords: Animation; Cartoon; Superheroes; Character Design; Principles of Animation; Independent Production.

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	5
RESUMO	6
1. INTRODUÇÃO	11
1.1. Dificuldades da animação brasileira	11
1.2 Viabilização via Internet	14
1.3 Panorama do mercado de mídia digital brasileiro	14
1.4 Construção do projeto	15
2. IDEIAS E CONCEPÇÃO NARRATIVA	16
2.1 A origem	16
2.2 Referências	16
2.3 A mente do herói	17
2.3.1 Os heróis satíricos atuais são, em geral, egocêntricos e moralmente questionáveis.	18
2.3.2 As sátiras modernas de histórias em quadrinhos se aproveitam da nostalgia para se conectar com seu público-alvo.	19
3. CONCEPÇÃO VISUAL	20
3.1 Base teórica	20
3.1.1 Reconhecimento de esquemas existentes	21
3.1.2 Manipulação deliberada do esquema	21
3.1.3 Equilíbrio entre familiaridade e originalidade	21
3.1.4 Validação psicológica e cultural	21
3.2 Super Pipoca	21
3.3 Manteiga Maravilha	23
3.4 Cenário	24
4. ROTEIRO	26
4.1 A ideia	26
4.2 Conflito	26
4.3 Personagens	27
4.4: Ação dramática	27
4.5 Tempo dramático	28
4.6 Unidade dramática	28
5. CAPTAÇÃO DE SOM	28
5.1 Dublagem	28
5.2 Captação de foleys	29
6. STORYBOARD E ANIMATIC	30
6.1 Storyboard	30
6.2 Atuação live-action para referência	31
6.3 Animatic	31
7. RIGGING	32
7.1: Divisão e construção dos membros	33
7.2: Hierarquia e ligamento dos membros	33
7.3: Geração de alternativas (banco de bocas e mãos)	34
7.4: Adicionar Pivots e Deforms	35
7.5: Teste de posicionamento	36
8. ANIMAÇÃO	37

	9
8.1 Keyframes	37
8.1.1 Staging	37
8.1.2 Straight ahead e Pose to pose	38
8.1.3 Desenho Sólido	39
8.1.4 Carisma	39
8.2 Inbetweens	40
8.2.1: Timing	40
8.2.2: Exagero	42
8.2.3: Arcos	43
8.2.4: Squash and Stretch	44
8.2.5: Antecipação	44
8.2.6: Aceleração e desaceleração	45
8.2.7: Ação secundária	47
8.2.8: Follow Through e Overlapping Action	48
9. PÓS-PRODUÇÃO	49
11. CONCLUSÃO	51
12. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
13. ANEXOS	54
13.1: Roteiro 1	54
13.2: Roteiro 2	57
13.3: Roteiro 3	60
13.4: Storyboard do episódio “Super Pipoca - Manteiga Maravilha”	63

LISTA DE IMAGENS

Figura 2: As Aventuras de Virgulino	12
Figura 3: Moodboard Geral	20
Figura 4: Esboço Super Pipoca	22
Figura 5: Super Pipoca	22
Figura 6: Esboço Manteiga Maravilha	23
Figura 7: Manteiga Maravilha	24
Figura 8: Cenário 1	24
Figura 9: Palco	25
Figura 10: Cenário Final	26
Figura 11: exemplo de storyboard do filme “Psicose”	30
Figura 12: Atuação própria para referência	31
Figura 13: Frame do animatic	32
Figura 14: Peças separadas de Manteiga Maravilha	33
Figura 15: Node View	Figura 16: Node View aproximada
Figura 17: banco de mãos	34
Figura 18: banco de bocas	35
Figura 19: Pivot do pulso	Figura 20: Pivot do joelho
Figura 21: deforms do braço	36
Figura 22: teste de posicionamento	36
Figura 23: Manteiga Maravilha posada Maravilha	Figura 24: Silhueta de Manteiga
Figura 25: Super Pipoca inclinada para cima para baixo	Figura 26: Super Pipoca inclinada
Figura 27: Design antigo da Super Pipoca	40
Figura 28: Super Pipoca animada em “twos” “ones”	Figura 29: Super Pipoca animada em
Figura 30: frame exagerado de Super Pipoca	42
Figura 31: Frames de um pêndulo	43
Figura 32: Movimento em arco	43
Figura 35: Antecipação do Pato Donald	45
Figura 38: Janela de gráficos para ease in e ease out	46
Figura 39: Onion skin mostrando ease in & out	47
Figura 40 e 41: Super Pipoca realizando ações secundárias	48
Figura 42 e 43: Super Pipoca realizando Follow Through e Overlapping Action.	49

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como intuito final a produção de um curta-metragem episódico animado, editado e pronto para a publicação, bem como o planejamento futuro de outros possíveis episódios a serem desenvolvidos. A prática mostrará desde o planejamento da pré-produção - passando por áreas diversas como concepção de personagens, roteiro e captação de som - até os processos de animação em si, do macro ao micro, edição e ajustes finais.

O objetivo do projeto é se aproximar ao máximo da qualidade de obras televisivas de maior orçamento, como “Irmão do Jorel” e “Turma da Mônica” e, ao mesmo tempo, se tornar atrativa o suficiente para alcançar a prospecção de obras voltadas estritamente para internet, como as animações de Rafaella Tuma e da Flambo Animation.

Toda esta produção será feita a partir de uma pessoa, de forma totalmente independente. Portanto, o desafio estará em descobrir como fazer um trabalho profissional e economicamente sustentável com o desenho animado no Brasil.

1.1. Dificuldades da animação brasileira

Não é de hoje que os animadores e aspirantes a profissionais de animação pelejam para produzir suas obras. Desde “O Kaiser” (1917) - primeiro registro de imagens desenhadas em movimento feitas e exibidas no Brasil, de Álvaro “Seth” Martins, o cenário já enfrentava dificuldades de se manter, por conta de falta de investimentos e incentivos para o mercado cinematográfico brasileiro, situação análoga ao meio artístico geral do país naquela época. Andréia Prieto Gomes, autora do artigo “História da Animação Brasileira”, exemplifica, por meio de citações indiretas, alguns obstáculos que animadores brasileiros de diversas épocas encontraram ao longo de seu percurso, tal como Álvaro Martins:

“Por volta de 1930, (Seth) ainda trabalhando em publicidade, em suas declarações numa reportagem da revista “Cinearte”, advertia o fator da qualidade, que só era possível com um bom financiamento e material adequado para a realização de um filme animado, coisa que já acontecia entre os americanos e que, no Brasil, mesmo as informações técnicas demoravam muito a chegar” (GOMES, pg. 6)

Figura 1: O Kaiser



Fonte: Wikipedia

Nos anos que sucederam os primórdios do cinema de animação brasileiro, houveram muitos outros talentosos artistas de todas as partes do país que adentraram no ramo de desenhos animados, porém sua passagem não fora muito satisfatória. Poucos são os exemplos dos animadores que prosperaram na área, como Maurício de Souza, ou como aqueles que encontraram mercados mais propícios fora do Brasil (Carlos Saldanha e Ennio Torresan). Para muitos outros animadores, restou a desvalorização de seu trabalho. Mesmo aqueles que tiveram certo reconhecimento local e ganharam alguns prêmios relevantes não conseguiram tirar seu sustento da animação autoral, o que culminou na saída desses profissionais da área e/ou da transposição desta arte para o meio publicitário. Foi o que aconteceu com Luiz Sá, segundo Andréia Prieto Gomes:

“Radicado no RJ, o cearense Luiz Sá, famoso por seus personagens dos quadrinhos ‘Reco-Reco’, ‘Bolão e Azeitona’, tentou levar para a tela o filme intitulado ‘As aventuras de Virgulino’ (1938). Sá encontrou dificuldades na distribuição de seu filme, vendendo a única cópia para o dono de uma loja de projetores, que os corta e oferece o pedaço aos clientes como brinde. Assim, ele acaba encontrando na produção comercial um mercado mais promissor, ficando famoso por suas charges para jornais e revistas cariocas, no início da década de 30, com muitos desenhos antológicos como aquele onde apareciam mil letrados indicando ‘Aqui há OTIS’, placa que sempre havia nas construções da fábrica de elevadores”. (GOMES, pg. 7)

Figura 2: As Aventuras de Virgulino



Fonte: Youtube

Porém, o que talvez seja o maior exemplo dos obstáculos de um animador brasileiro e sua produção é o filme “Sinfonia Amazônica”, de 1953. O criador Anélio Latini Filho, diretamente de seu estúdio na Tijuca, fez sozinho o trabalho de 400 animadores: trabalhando 20 horas por dia, Anélio fez, em 5 anos, cerca de 500.000 desenhos e 500 cenários, resultando numa pilha de 2640 quilos e extensão de 180 quilômetros, folha a folha. Tudo isso para retratar, num filme sem cores, sete lendas da Floresta Amazônica. Todo este trabalho garantiu a Anélio e seu filme o título de “primeiro longa-metragem animado da história do Brasil”, e não muito mais do que isso. A animação não conseguiu ser exibida em grande escala, trazendo prejuízo ao autor que, depois desse fracasso comercial, se tornou ilustrador publicitário que vendia quadros a turistas. Mais tarde, tentou relançar seu filme, mas também não obteve sucesso.

Apesar disso, o filme gerou muitas despesas com publicidade, cartazes, fotos, e não deu retorno financeiro após as exibições. Quando Lattini tentou relançar em 1977, Sinfonia Amazônica se deparou com uma lei brasileira que proíbe o relançamento de filmes nacionais depois da primeira censura de cinco anos. Foi alegado que isso iria diminuir o interesse por novas produções (...) Em uma palestra para o MAM (Museu de Arte Moderna RJ) em 20 de agosto de 2008, Márcia Latine, herdeira de Anélio Latini, declarou estar com dificuldades para conseguir patrocínio para a restauração do mais importante longa metragem de seu pai e, porque não dizer, de toda a filmografia dos precursores da animação brasileira, a Sinfonia Amazônica.

(GOMES, pg. 8-24)

Deste modo, quando repassamos a história da animação brasileira, fica nítido que o país carrega um passado de hostilidade e desincentivo para com seus artistas deste nicho. É verdade que, ao longo dos últimos anos, houveram uma série de leis de proteção e fomento às obras cinematográficas brasileiras, bem como novos estúdios e eventos voltados aos desenhos animados, como o “Anima Mundi”, tornando o acesso a este cenário mais amplo. Apesar disto, a vida do animador brasileiro nunca deixou de ser difícil, tendo que batalhar para entrar em estúdios e emissoras que só financiam obras que certamente irão lucrar, ou para conseguir patrocínio governamental que, na maioria das vezes, não é o suficiente para arcar com todos os custos da produção.

Toda esta situação é retrato de uma cultura nacional enraizada que não reconhece o meio artístico como potencial grande indústria, mas como algo fútil, desnecessário e, para muitos, até perigoso.

1.2 Viabilização via Internet

Em meio a alternativas caras e restritivas (como cinema e televisão), a internet torna-se o caminho mais amigável para acolher produções independentes. Além das múltiplas plataformas para a postagem gratuita de conteúdo, a escolha de produzir mídias online garante visibilidade e autonomia ao criador.

Funciona assim: o produtor da animação, já com sua obra pronta, escolhe a plataforma que mais lhe agrada para postá-la gratuitamente (Youtube, Instagram, etc.); para que o site hospede o vídeo, o criador concede uma licença limitada à plataforma para que ela reproduza, distribua e adapte dentro da operação do serviço; “Ao enviar conteúdo para o YouTube, você concede à Google uma licença mundial, não exclusiva, isenta de royalties, transferível e com direito a sublicenciar esse conteúdo para uso em conexão com os serviços.”

Já hospedado, o conteúdo agora passa por uma análise que determina se ele pode ou não ser monetizado; Se sim, a plataforma (com o consentimento do autor) passará a introduzir anúncios e propagandas na página do vídeo, que gerará receita baseado no consumo ativo (cliques) e/ou passivo (apenas assistir) dos espectadores; esta receita é dividida entre o criador e o site através de um programa de parcerias (no caso do Youtube, que usa o AdSense, divide-se 55% para o criador e 45% para a própria plataforma).

Desta forma, mesmo carecendo de grandes investimentos iniciais, o autor independente consegue publicar seu trabalho sem muita burocracia, e ainda pode receber retorno financeiro de um mercado em constante crescimento.

1.3 Panorama do mercado de mídia digital brasileiro

Segundo as pesquisas mais recentes do site “*Data Reportal*” sobre a situação digital do Brasil em 2025, 183 milhões de brasileiros são usuários de internet, totalizando 86,2% da população. Destes, 144 milhões são usuários ativos de redes sociais, isto é, 67,8% do total de brasileiros em janeiro de 2025. Tais números evidenciam o gigantesco potencial mercadológico que produções audiovisuais independentes podem encontrar no meio online - principalmente alinhando seus ganhos ao poderoso mercado publicitário da internet (esquema realizado na maioria dos programas de parceria das plataformas);

Segundo o site “*Grand View Research*”, o mercado de publicidade brasileiro já movimentou cerca de 14,25 bilhões de dólares em 2024, tendo sua projeção de crescimento especulada em 15,7% ao ano até 2030, quando chegará a US\$34,39 bilhões.

Ou seja: o setor digital já representa a maior parte dos investimentos publicitários no Brasil, notícia agradável para o produtor audiovisual que pode usar deste mercado para subsidiar suas produções. A questão é como fazer uma fração deste investimento chegar ao autor independente.

1.4 Construção do projeto

Apesar da imagem esperançosa que se possa tirar desses dados, a realidade não é tão simples; assim como em outros mercados, grande parte deste investimento é concentrado em empresas, estúdios e figuras públicas muito influentes, tornando a competição mais acirrada. Ao criador de conteúdo menor, sobra aliar seus conhecimentos e expertises artísticos ao planejamento e à adaptação às linguagens da internet.

No caso deste projeto, um ponto era irredutível: a produção deveria ser um desenho animado. A partir daí, comecei a pesquisar modos de conceber minha animação. Prontamente, descartei a feitura de um longa ou média-metragem, pois a produção precisava ser rápida - ao mesmo tempo, queria algo que engajasse a comunidade, e gerasse curiosidade futura ao público. Encontrei, em minhas buscas, um artigo contendo estudos de casos reais com produções para internet.

Em “*A Produção Independente de Webséries pela Perspectiva Multiplataforma da Televisão Digital e Internet*”, o autor Fernando da Silva Barbosa destaca temas como a lógica multiplataforma das obras online, a convergência midiática e a evolução das narrativas seriadas, desde o folhetim até as webséries. Barbosa usa de medidores de desempenho como a ferramenta “*Youtube Analytics*” para se inteirar de informações esclarecedoras sobre o público online, tais como:

- Webseries com episódios menores tiveram duração média de visualizações maiores, maior taxa de retenção;
- Temas como “comédia” foram mais bem aceitos do que outros como “drama”;
- Assuntos voltados a um público-alvo mais jovem obtiveram mais comentários e interações;
- Quando essas interações reverberaram na trama dos vídeos posteriores, o público se sentiu mais ligado e as visualizações subiram;
- O público responde melhor quando a produção tem formas diversificadas de exibição para cada plataforma: exibição vertical para celulares e horizontal para computadores, por exemplo.

Esta pesquisa, além de estabelecer um caminho mais claro a seguir, me fez procurar nas maiores referências de animação para internet atuais, um certo padrão comportamental

de postagem e produção. O que encontrei serviu de base para a construção de toda a parte prática deste trabalho: a websérie animada “Super Pipoca - Dicas Amanteigadas” .

2. IDEIAS E CONCEPÇÃO NARRATIVA

2.1 A origem

A ideia de uma “pipoca super heróica” surgiu há 3 anos, graças a um dos desenhos mais famosos das últimas décadas: *Bob Esponja Calça Quadrada*, série animada de 1999 criada por Stephen Hillenburg. Neste caso, veio especificamente do episódio 11 da oitava temporada - “*Mermaid Man Begins*” - lançado em 23 de setembro de 2011, que conta a história de origem dos consagrados heróis da animação: o Homem-sereia e o Mexilhãozinho. A comicidade central do episódio aproveita-se de um recurso narrativo conhecido como “*Bait-and-switch*”: os heróis passam por diversos acontecimentos com conteúdos tóxicos, radioativos e místicos (fazendo alusão a origens famosas de outros super heróis) para, no fim, ganharem seus poderes por conta da ingestão de pipoca de microondas queimada. Esta reviravolta me chamou atenção justamente por quebrar a expectativa pré-estabelecida de que todo herói precisa de uma base aprofundada, coesa e minuciosamente explicada. A partir deste revés, a ideia e temática principal do projeto partiu da pergunta “e se uma pipoca ganhasse poderes após a explosão de um microondas?”

2.2 Referências

Em 2022, quando a ideia ainda estava sendo desenvolvida, o cenário cinematográfico de super-heróis tradicionais (filmes da Marvel e DC comics) estava perdendo forças, devido à saturação de obras desse nicho no mercado. Por outro lado, uma vertente de *live-actions* e animações crescia em popularidade: as sátiras super-heroicas, das quais usei como ponto de partida para minha criação.

Em 2019, foi lançada a série para streaming “*The Boys*”, baseada na revista em quadrinhos de mesmo nome. A trama acompanha um grupo de pessoas super poderosas (baseado na *Liga da Justiça*, da *DC Comics*) que, financiados e popularizados por uma corporação ultra capitalista, escondem seus escândalos, imoralidades e corrupções por trás de atos heróicos capturados pela mídia. A obra caminha por uma ótica mais pessimista sobre a ideia de “poder indomável” que, ao invés de trazerem grandes responsabilidades ao portador, “revela a natureza egoísta e violenta de todo ser humano” segundo Thomas Hobbes em seu livro *Leviatã*, de 1651.

A animação “Invencível”, de 2021, foi outra série baseada em quadrinhos que caiu no gosto do público. Neste mundo, há ainda mais semelhanças com as histórias clássicas de heróis, porém com críticas mais diretas ao ponto: o grande salvador do desenho, *Omni Man* (fortemente espelhado em *Superman*) é, na verdade, um conquistador de planetas enviado para render toda a Terra ao império de *Viltrum*, seu planeta natal (a menção faz clara referência ao planeta *Krypton*, de *Superman*, mas também deixa implícita a crítica às práticas predatórias e imperialistas dos Estados Unidos para com o resto do mundo). Para o autor chinês Liu Cixin, este exemplo de aproximação interplanetária faria muito mais sentido do que a versão pacífica do clássico *Superman* pois, segundo sua famosa “*Teoria da Floresta Negra*”, advinda de seu livro “A Floresta Negra” de 2008, o instinto de sobrevivência de civilizações sencientes leva à aniquilação e dominação preventiva ou à fuga silenciosa, nunca a uma aproximação amigável.

A maior referência narrativa para a *Super Pipoca*, no entanto, foi a websérie de animação brasileira chamada “Sociedade da Virtude”, lançada em 2017. Criada por Ian SBF e Thobias Daneluz, a obra conta com episódios satirizando os grandes heróis da atualidade, trazendo situações cômicas e patéticas desses seres que, por trás da máscara, são humanos como qualquer outro. A grande sacada dos autores foi perceber incongruências e falta de sentido em um nicho que, apesar de cada vez mais querer parecer com a vida real, muitas vezes se desprende da realidade de forma absurda, o que nos faz imaginar “como nunca pensei nisso antes?”. Alguns exemplos são:

- “Bernard & Fredick”, uma dupla contendo um homem de 50 anos vestindo uma fantasia de rato branco, ao lado de um menino de 14 anos que usa um collant apertado (alusão ao clássico *Batman & Robin*);
- “Mr. Platinum”, um *playboy* bilionário que gastou milhões construindo uma armadura de pedras e metais preciosos para lutar contra o crime na África e no Oriente Médio, ao invés de usar o dinheiro na compra de suprimentos para zonas de risco (referência ao *Homem de Ferro*, apesar de sua aparência lembrar a de Elon Musk);
- “Taranis”, o deus do trovão galês que precisa sacrificar pessoas para ter acesso a seus poderes (alegoria a “*Thor*”).

2.3 A mente do herói

Graças a todos esses exemplos e referências que pude conhecer e estudar ao longo da pesquisa, cheguei a duas conclusões que pautariam a construção narrativa dos personagens do início ao fim:

2.3.1 Os heróis satíricos atuais são, em geral, egocêntricos e moralmente questionáveis.

A ideia de um humano com poderes sobrenaturais que - dadas todas as possibilidades que tinha de ajudar a humanidade - decide combater o crime em sua cidade natal, não é a decisão mais utilitarista possível. Das versões mais sombrias às mais cômicas, o personagem sempre age para sobrepujar o *status quo* vigente, tentando implementar uma utopia baseada em sua própria visão de mundo, o que - para a Abigail Moore em seu artigo “*Com grandes poderes: uma análise narrativa das decisões éticas em filmes de super-heróis*” (2019) - corresponde a uma atitude autoritária e à concentração de autonomia moral em personas carismáticas, priorizando a decisão individual à coletiva.

Para Moore (2019), os filmes de super-heróis tentam trazer dilemas éticos complexos, com resoluções que aparentam ser utilitaristas mas, no fundo, seguem a lógica kantista da “ética deontológica”, isto é, baseando ações boas e más em princípios universais como altruísmo, honra e sacrifício. Ela traz o exemplo do vilão *Thanos* que, no filme *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), quer extinguir metade dos seres vivos do universo, de modo em que a outra metade tenha recursos suficientes para sobreviver. Apesar da atitude ser considerada utilitarista, *Thanos* é julgado como mau caráter, pois seu plano não apresenta nenhum apreço pelo valor da vida. Mais tarde, o herói *Homem de Ferro* no filme *Vingadores: Ultimato* (2019), realiza um sacrifício fatal para destruir *Thanos* e todo seu exército. Sua ação, baseada em princípios morais inatos, é vista como boa. “Ao mesmo tempo que o público aceita sacrifícios como inevitáveis, também idealiza líderes que desobedecem regras em nome de um bem maior.” (MOORE, 2019 - p. 90)

A partir desta lógica, desenvolvi o protagonista *Super Pipoca*, bem como os outros personagens ao seu redor, de forma a se alinhar com esta relatividade moral percebida anteriormente. Quando *Pipoca Paneli* (alter ego do herói) ganhou seus poderes e vestiu seu uniforme característico, não se contentou em apenas ajudar a população ou lutar contra o crime; pelo contrário, fez questão de aparecer nas mídias, criando um programa de TV para se tornar um símbolo da justiça ao maior número de pessoas possível, espalhando inadvertidamente a sua visão do que é certo ou errado.

2.3.2 As sátiras modernas de histórias em quadrinhos se aproveitam da nostalgia para se conectar com seu público-alvo.

Este ponto é, na verdade, apenas um reflexo do que tem acontecido com o cinema (principalmente Hollywoodiano) nos últimos anos: a inúmera quantidade de *remakes*, *reboots*, *revivals* e referências a obras clássicas e antigas cresce cada vez mais, e está atrelada à necessidade (principalmente dos americanos) de “ser grande novamente”.

No artigo “Make America(n Cinema) Great Again: The Rhetoric of Nostalgia” (2024), a autora Courtney J. Dreyer associa este grande apelo nostálgico no meio cultural às retóricas de populismo conservador amplamente presentes no discurso da era Trump, que difundiu a emblemática frase “Make America great again”. Isto é, grande parte das produções multi-milionárias atuais remontam filmes, séries e franquias americanas dos anos 70 a 90 (quando, supostamente, o país passava por seu momento mais sublime, inclusive no âmbito de super-heróis) para evitar as incertezas e chances de fracasso, bem como ampliar seu público-alvo, desde adultos nostálgicos a crianças curiosas. Porém, na visão de Dreyer (2024), essa fantasia de grandiosidade reflete mais a imagem cinematográfica daquele período do que de sua realidade histórica.

A autora ainda cita a teoria de Svetlana Boym em seu livro “The Future of Nostalgia”(2001), na qual aponta uma distinção entre dois tipos de nostalgia:

- a Restauradora, que busca reconstruir o passado e a “ordem social perdida”, ainda que passem por mudanças cosméticas que soem progressistas (como remakes da Disney, que possuem falas e casting inclusivo, mas estrutura patriarcal, racista e heteronormativa);
- e a Reflexiva, que reconhece a diferença entre passado e presente, e contempla isso com ambivalência, criticismo e desconstrução (caso da já comentada “Sociedade da Virtude” que, ironicamente, desvirtua o ideal de heróis americanos consolidados, apontando suas falhas e falta de sentido.)

Portanto, para a Super Pipoca, decidi seguir pela linha reflexiva, trazendo críticas à idealização cega de um passado desprimoroso. Para tanto, tentei construir um protagonista que simboliza esta nostalgia imperfeita: Super Pipoca é um herói com uma longa carreira rodeada por fãs carinhosos, mas sua popularidade está baixa. Como solução, cria um show de televisão (baseado em programas de auditório como *Domingão do Faustão*) para ser veiculado na internet, de forma bastante antiquada. A partir daí, distribui pílulas de suas opiniões e pensamentos conservadores, dita o espetáculo de forma autoritária e humilha os convidados com falas espantosas. A ambivalência da websérie está justamente nos momentos cômicos e irônicos que essas situações geram,

O teórico ainda propõe uma aplicação prática de quatro etapas para a verificação e feitura de bons personagens. São eles:

3.1.1 Reconhecimento de esquemas existentes

Buscar, pesquisar e compreender os estereótipos e convenções já estabelecidos.

No caso desta pesquisa, assimilei detalhes como os uniformes, as cores, os símbolos e até traços físicos de outros heróis e animações;

3.1.2 Manipulação deliberada do esquema

Moldar e diferenciar as próprias criações em oposição às já existentes, buscando exagerar, subverter ou combinar esquemas.

Para a Super Pipoca, optei por misturar os clichês super-heroicos à comidas antropomórficas, além de construir personagens com formas básicas e estilizadas, porém com faces mais realistas e detalhadas.

3.1.3 Equilíbrio entre familiaridade e originalidade

Encontrar algo novo em ideias já consagradas pelo público.

“Super-heróis” é um tema amplamente conhecido por vaguear entre diferentes tramas, desde “heróis-animais” a “heróis-zumbis”. O inédito aqui repousa na excentricidade de um programa de TV antiquado em um universo exclusivamente de “heróis-comida”.

3.1.4 Validação psicológica e cultural

Analisar a eficácia emocional e recepção do conceito.

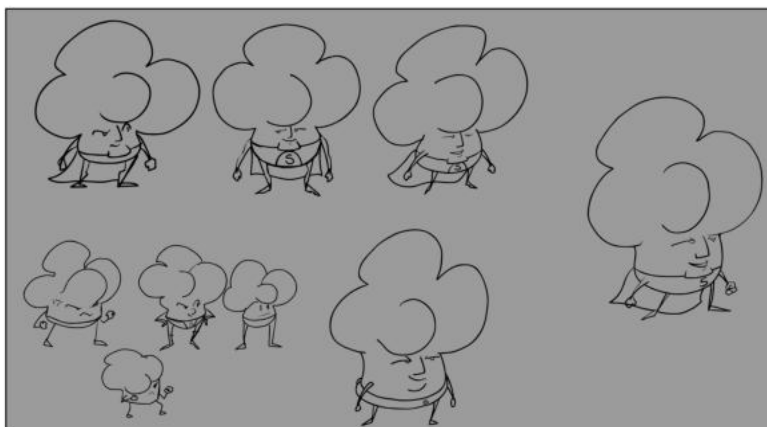
Esta é uma etapa que será melhor avaliada após a distribuição da websérie, porém os artistas próximos que já tiveram contato com o projeto reconhecem o design dos personagens já feitos como heroicos, satíricos e culturalmente legítimos.

3.2 Super Pipoca

Para o nosso protagonista, decidi subverter a teoria da construção por formas básicas, justamente para me alinhar às ideias de satirização e quebra de padrões que me comprometi a executar anteriormente. O protagonista, portanto, é cheio de formas circulares como uma pipoca real que, a priori, lhe concederiam a imagem de um cara amigável e simpático (características que Super Pipoca procura passar). Sua face, porém, apresenta ideias contrárias: seus olhos caídos tem forma triangular arredondada, muito comum em vilões da cultura pop (Como o *Coringa*); seu nariz e queixo angulares

remetem a tradicionais heróis antigos (como *Superman* e *Batman*); e sua falta de sobrancelhas ressalta uma baixa expressividade facial e, por conseguinte, certa dificuldade de se tornar carismático.

Figura 4: Esboço Super Pipoca



(Produzido pelo autor.)

Após os esboços que produzi e a escolha de uma forma oficial, parti para sua vestimenta: um collant em azul bicromático rente ao corpo, bermuda leggings acima do joelho, luvas e sapatos em azul claro e a icônica capa em verde-água. No meio do peito, há uma letra “S” maiúscula estampada em sua roupa, simbolizando seu nome “Super Pipoca”. No momento da decisão, pensei que “P” de “pipoca” teria muitas variações a depender da língua em que é falada. Não é tão marcante, mas “S” de “Super” tem o peso iconográfico de ser reconhecida em praticamente todo o mundo.

Seu cabelo, apesar de ser apenas formas circulares provenientes do estouro da pipoca, tenta aparentar um topete volumoso, fazendo referências a astros antigos, como *Elvis Presley*. O nariz e o queixo protuberante do protagonista adicionam um ar de rigidez e virilidade às suas características principais.

Figura 5: Super Pipoca

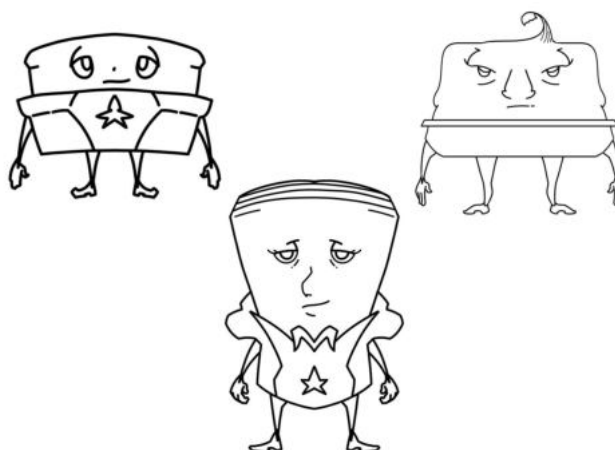


(Produzido pelo autor.)

3.3 Manteiga Maravilha

Para desenvolver a fiel assistente da Super Pipoca, decidi seguir pela familiaridade de um conceito já desenvolvido anteriormente: a clássica manteiga retangular que usa a própria embalagem como roupa.

Figura 6: Esboço Manteiga Maravilha

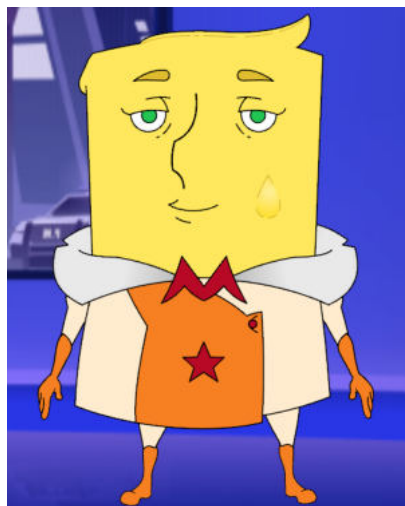


(Produzido pelo autor.)

Todavia, a originalidade da personagem recai, em grande parte, em como este uniforme foi construído e no que ele simboliza: Manteiga Maravilha veste sua embalagem como um *blazer*, misturando tons laranjas e beges. Ao centro de suas golas altas e metalizadas, repousa um broche vermelho em forma de “M”, inicial de seu nome e sobrenome heroico. Logo abaixo, no meio da barriga, aparece uma estrela vermelha, representando autoridade, esperança e proteção (grande alusão a outros heróis como *Mulher Maravilha* e *Capitão América*). O uniforme ainda apresenta luvas laranjas que vão até o cotovelo e botas de cano longo da mesma cor.

Sua forma de paralelepípedo reto transmite confiança e estabilidade, mas contrasta com os contornos curvos e angulares de seus membros e roupa. No topo da cabeça, apresenta o que parece ser um topete mas, na verdade, é resultado de uma faca que retirou um pouco de sua manteiga. Olhos pequenos, pálpebra superior volumosa e demarcação de olheira passam o aspecto de cansaço, tranquilidade e despretensão ao *sidekick*, entretanto são contrapostos pelos cílios marcados e pela presença de sobrancelhas, garantindo à personagem certa expressividade.

Figura 7: Manteiga Maravilha



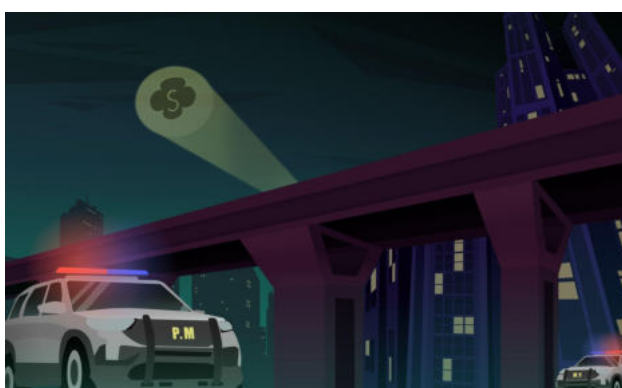
(Produzido pelo autor.)

3.4 Cenário

Era a hora de compor o palco do show. Para isso, tomei de referência alguns dispositivos cênicos presentes em programas de auditório (*Domingão do Faustão*, *Silvio Santos*, *Programa do Jô*) e jornais sensacionalistas (*Balanço Geral*, *Cidade Alerta*) populares entre os telespectadores brasileiros. Logo de cara, já é possível identificar padrões nestes cenários: a presença de luzes fortes vindas de cima e de baixo; a câmera, bem como todo o aparato audiovisual, reside entre a plateia e o palco, de forma a nunca ser vista em cena; na maioria das vezes, há um tipo de *chroma key* ou televisores espalhados por trás dos apresentadores, ajudando-os visualmente na simbolização ou explicação dos assuntos do programa.

Nas telas ao fundo de programas sensacionalistas, geralmente é mostrado a imagem ou vídeo de uma cidade agitada. Este, portanto, foi o pontapé inicial para a construção da cena.

Figura 8: Cenário 1



(Produzido pelo autor.)

A ilustração apresenta uma paleta de cores escura, dando destaque aos carros de polícia e ao “Pipolofote”, feixe de luz com o sinal da Super Pipoca apontada para o céu, usada tanto para chamar o herói, quanto para causar medo nos vilões (inspirada no “*Bat-Sinal*”). As altas construções em perspectiva forçada trazem referências de grandes cidades fictícias como *Gotham City*, e a ponte elevada faz alusão ao parque suspenso de Nova York chamado *High Line*, que outrora funcionou como trilho de trem e apareceu em outros filmes de heróis (*Os Incríveis*, *Homem-Aranha 2*). A cena foi pintada com renderização simples e sem contornos pretos para se diferenciar do padrão apresentado nos personagens, causando contraste entre os elementos.

A seguir, veio a confecção do palco que acomodaria o desenho. Baseado nas referências anteriores (e tentando manter a ideia de contraste para com as personagens), era necessário manter o cenário bem iluminado e limpo de informações desnecessárias. Este, portanto, seria pintado em tons de um roxo azulado, passando a ideia de lugar monocromático. Dois degraus, em cima e em baixo, separam a parede do chão/teto, passando a ideia de tridimensionalidade e, ao centro, três televisores unidos formam uma grande tela de cinema. O material que compõe todo o lugar é bem polido e/ou envernizado, refletindo as luzes e imagens do monitor gigante.

Figura 9: Palco

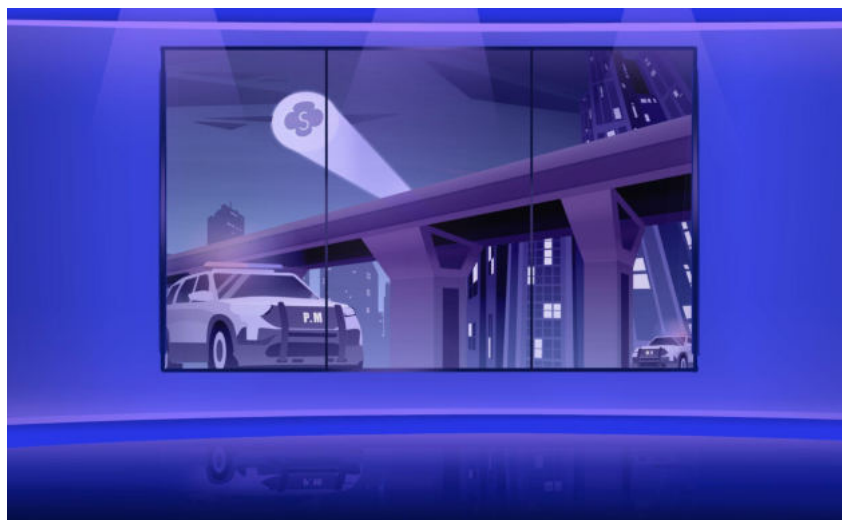


(Produzido pelo autor.)

Ao juntar a imagem da cidade ao palco, percebi que as cores se tornaram bastante destoantes para a cena no geral, visto que os personagens já apresentavam uma paleta de muito contraste em relação ao fundo. Como solução, adicionei uma camada de ajuste (na cor índigo escuro) acima da primeira ilustração, no modo de mesclagem “cor”. Deste modo, as outras cores se tornaram tons de roxo azulado, trazendo homogeneidade ao

cenário total. Esta mudança de cor, ao meu ver, não tirou o aspecto de mistério e alerta da cena ilustrada, bem como adicionou certa elegância e profundidade à peça.

Figura 10: Cenário Final



(Produzido pelo autor.)

4. ROTEIRO

Para esta etapa, era preciso entender não só a construção narrativa de séries e filmes de super heróis, mas principalmente de comédias televisivas e webséries, bem como estudar o processo básico da produção de roteiro. Tomei de referência, portanto, o livro “Da Criação ao Roteiro” (versão de 2009), de Doc Comparato que, além de destrinchar todo o processo de roteirização, apresenta tópicos e capítulos bastante relevantes e convenientes para meu trabalho, como “Humor na TV” e “Roteiro para novas mídias”.

Como metodologia, esquematizei o processo em seis etapas para chegar ao roteiro final, buscando responder às perguntas primordiais que dariam rumo à história:

4.1 A ideia

Ponto de partida do desenvolvimento narrativo; esta etapa, acredito eu, já está bem elucidada nos tópicos anteriores deste trabalho.

4.2 Conflito

Apresentação do problema da história, primeiro esboço da *story line*; o conflito de *Super Pipoca* está justamente na personagem interagindo com os convidados do seu show e gerando situações cômicas. Comparato (2009) discorre sobre certas tendências que essencialmente tornam seres e roteiros normais em engraçados, como falhas, inadequação e exagero; *Super Pipoca* se aproveita do campo da inadequação,

baseando-se em *Sitcoms* como “*The Office*”, por colocar personagens de índole questionável para se relacionar em um programa de TV ao vivo com plateia. A *storyline* do show é, portanto: “O herói Super Pipoca chama convidados ao seu programa de TV e faz comentários e insinuações impertinentes, fazendo todos passarem vergonha.”

4.3 Personagens

Construção dos seres aos quais competem a história, aqueles que pertencem e interagem com o mundo narrado; os conceitos de personagens da *Super Pipoca* também já foram, em sua maioria, apresentados anteriormente, porém suas particularidades vão além disso. Comparato (2009) sugere que respondamos perguntas cruciais para definir um perfil acurado das personagens, como “o que ela quer da vida?”, “como se relaciona” e “como se expressa”.

Para isso, construí momentos nos roteiros em que os próprios espectadores possam perceber estes pormenores narrativos e responder à estas perguntas: no episódio “Super Pipoca - Silas Cold 4”, Manteiga Maravilha descobre que Silas está chantageando Super Pipoca e o incentiva a resolver isso de forma violenta. Super Pipoca nega, afirmando que se atacasse o tal Silas, perderia o patrocínio e ambos teriam que voltar a “frequentar panelas sujas e carcomidas”. Manteiga Maravilha cede e acaba fazendo propaganda também.

Podemos concluir, portanto, que tanto Super Pipoca quanto Manteiga Maravilha querem manter seu status social. As duas nutrem uma relação mais intimista, tendo apelidos carinhosos para si, mas suas personalidades se destoam muito. Ambas também apresentam uma relação de oposição ao personagem Silas, mas enquanto Super Pipoca se expressa de forma (aparentemente) aberta e satisfeita para manter o programa, Manteiga não concorda com nada disso mas faz o mínimo, buscando apenas agradar a companhia.

4.4: Ação dramática

Construção da estrutura dramática, de que forma será contada a história; neste sentido, a websérie funcionará de forma bastante similar a um programa de auditório real, com personagens constantemente olhando para a câmera e falando com o espectador que está do outro lado da tela. A plateia, também presente, faz barulho com palmas e gritos e, eventualmente, os apresentadores falam com a “produção” que fica atrás das câmeras.

Porém, como em algumas *sitcoms* (como “Friends”), o seriado progride casualmente por meio de introdução de personagens e pequenos momentos intimistas e reflexivos, gerando novas interações e, conseqüentemente, evolução na história.

4.5 Tempo dramático

Organização funcional da temporalidade de cada diálogo, tomada ou cena; *Super Pipoca* usufrui muito do *timing* de programas de televisão, isto é, respeita o tempo da plateia enquanto impõe dinamicidade nos momentos chave. A inexperiência das personagens, no entanto, quebra este ritmo, trazendo uma comicidade orgânica para a série.

No episódio “Super Pipoca - Manteiga Maravilha”, o protagonista diversas vezes rouba a cena ao atravessar as falas da sua parceira para fazer seus próprios comentários (ato bastante condenado na televisão e no cinema, porém muito executado por apresentadores como Fausto Silva, o *Faustão*). Esta mesma Super Pipoca que, por sua vez, demora a entender quando Manteiga Maravilha o repreende, fazendo-o olhar para a câmera e/ou se perder em seus pensamentos, gerando certas pausas que dão o tom mais irreverente ao episódio.

4.6 Unidade dramática

Descrição das cenas e finalização do roteiro; como os episódios deste projeto são realizados majoritariamente em apenas uma cena, coube ao roteiro apenas a definição de certos planos e cortes, bem como o relato escrito de movimento de câmera e de personagens. Aparecem também a descrição de alguns sons da plateia e certas emoções sub textuais dos apresentadores.

Ao final do processo de escrita, foram produzidos três roteiros de episódios independentes para a Super Pipoca, todos disponíveis nos ANEXOS 13.1, 13.2 e 13.3.

5. CAPTAÇÃO DE SOM

Com o roteiro em mãos, já era possível conceber a produção sonora. A gravação ocorreu em um único dia no Estúdio de Cinema Almeida Fleming, localizado no Instituto de Artes e Design (IAD) da UFJF. Nesta diária, dois processos foram executados:

5.1 Dublagem

Para dar vida às personagens, Yuri Camelo (eu) e Isaac Cesana emprestaram suas vozes a Super Pipoca e Manteiga Maravilha, respectivamente. Além de dar voz, fui responsável por dirigir a dublagem tanto no dia de gravação, quanto nos ensaios em casa anteriores

ao registro oficial. Para chegarmos ao melhor e mais rápido resultado, pesquisamos e consumimos conteúdo em vídeo de dubladores profissionais (onde achamos dicas e práticas vocais), bem como procuramos referências de vozes características (de figuras reais ou fictícias) de forma a basear nossa dublagem.

Para a *Super Pipoca*, era necessário uma voz carregada, relativamente grosseira e cheia de trejeitos que, apesar de tudo, tenta ser agradável e carismática. Suas referências, portanto, foram o ex-presidente Jair Bolsonaro e o personagem “Rogerinho do Ingá”, presente no programa de internet “Choque de Cultura”, do canal “TV Quase”, interpretado por Caito Mainier;

Por sua vez, Manteiga Maravilha apresenta uma fala mais tranquila, limpa e cansada, todavia consegue ser debochada e potente quando precisa. A partir desta descrição, Isaac trouxe personagens de referência como o “Encantado”, filho da Fada Madrinha na quadrilogia “Shrek”, dublado por Ettore Zuim e também o pai de família “Roberto Pêra”, o Senhor Incrível da animação “Os Incríveis”, que tem voz brasileira de Rafael Pinheiro.

Depois de bem ensaiados e com as vozes montadas, a gravação tornou-se mais fácil. Nos posicionamos frente ao microfone e produzimos 26 *takes* de áudio, totalizando 44:53 minutos de conteúdo bruto, para três episódios de *Super Pipoca*. Para cada episódio, gravamos primeiro uma versão com ambos falando, um em cada lado do microfone, para ter uma base na hora da montagem; depois, cada um gravava sozinho a sua parte da dublagem, para que não houvessem interferências sonoras e ficasse mais fácil para a edição. Como todos os episódios são construídos em uma só cena, a maioria dos *takes* foram tentativas de cobrir todas as falas do episódio, o que facilitava a manter a continuidade do tom condizente com o momento, ao passo que tornava o trabalho mais difícil e cansativo. Apesar de tudo, a dublagem foi finalizada com sucesso em apenas uma manhã de gravação.

5.2 Captação de *foleys*

Além do processo de dar voz às personagens, aproveitamos para gravar os sons não verbais presentes na animação. Captamos, portanto, o som de passos, respiração, interação com tecidos (para simular a roupa) e plásticos, além de grunhidos, gritos e onomatopeias. O processo todo foi rápido, tendo fim em menos de uma hora.

O que não pudemos gravar seria pegado de bancos sonoros sem direitos autorais da internet.

6. STORYBOARD E ANIMATIC

De volta aos desenhos, era hora de passar a então pré-produção escrita para o campo visual, se aproximando cada vez mais do processo de animação em si, que se decompõe em três etapas:

6.1 Storyboard

Por mais que detalhemos muito as especificações de cena, apontando cortes e planos específicos, só conseguiremos verdadeiramente visualizar o que foi escrito através do *storyboard*. Sua importância é tamanha que, apesar de ser um documento desenhado, ele não é somente usado para o campo da animação, mas também para os *live-actions*, tal como Alfred Hitchcock fez em seu filme “Psicose” (1960).

Figura 11: exemplo de *storyboard* do filme “Psicose”



Fonte: site do “*Institut Aiguaviva*”

No caso de *Super Pipoca*, o storyboard foi essencial para garantir a fluidez e dinamicidade que a websérie demandava. Neste processo, pude trabalhar com movimentos de câmeras de forma mais clara, transformando uma conversa de duas personagens lado a lado em um verdadeiro episódio de desenho animado.

O primeiro passo foi produzir as chamadas “*thumbnails*”, isto é, esboços da cena e dos enquadramentos para experimentar ângulos e composições. Logo após isso, montei a folha de *storyboard* com seis espaços retangulares para desenho (três verticais por duas horizontais), contendo quatro linhas abaixo de cada espaço para diálogos e descrição verbal.

Ao passo que comecei a desenhar, imaginei que cada quadro serviria para um enquadramento diferente, mas isso não se concretizou ao longo do processo; para alguns *takes* mais longos eram necessários dois a três desenhos e, para outros que só eram

marcação de poses seguidos de movimento de câmera, apenas meio quadrinho bastava. A regra, portanto, tornou-se alternar os quadros só mediante a troca de posições e expressões bruscas, tanto de personagens, quanto de câmera. Este desenvolvimento gerou um documento de cinco páginas, usando vinte e oito quadros ao todo, oficializando-se como *Storyboard* oficial do episódio “Super Pipoca - Manteiga Maravilha”, disponível no ANEXO 13.4.

6.2 Atuação *live-action* para referência

Já criada a visualização da história, parti para um método usado por animadores para trazer mais veracidade aos movimentos e expressões de suas animações: filmar a si mesmo, atuando como o próprio personagem. Este procedimento torna-se possível quando já se tem o roteiro e o *storyboard* em mãos, pois estes já serviriam para dar suporte ao ator tradicional em qualquer que fosse seu papel. Desse modo, a ideia foi encarnar a Super Pipoca e a Manteiga Maravilha, dando-lhes movimentos e expressões exageradas, características de desenhos animados. Somente para o episódio “Super Pipoca - Manteiga Maravilha”, produzi quatorze vídeos de minha própria atuação - sendo seis deles como Super Pipoca, e outros oito como Manteiga Maravilha - interpretando desde seus olhares e falas, a movimentos como caminhar e cruzar os braços.

Figura 12: Atuação própria para referência



(Produzido pelo autor.)

6.3 Animatic

Enfim, esta é a primeira etapa em que os desenhos começam a se mexer e ganhar vida. O *Animatic* é o limiar entre produção e pré-produção, pois é o momento no qual a parte visual (*Storyboard*) e sonora (dublagem) se unem, concebendo um tipo de animação mais esboçada e primitiva.

No caso de *Super Pipoca*, o *animatic* foi para além de apenas um “storyboard animado”, visto que aproveitei esta etapa para produzir desenhos extras além dos já feitos na fase anterior. Os quadros do *storyboard* se tornaram referências para o que, de forma esboçada, se transformariam em “*keyframes*” ou quadros-chave, que serão abordados mais à frente. Foi no *animatic* que aproveitei para testar a funcionalidade dos pequenos movimentos, do *timing* geral e dos movimentos de câmera, bem como pude pôr em prática a técnica da atuação *live-action* como referência aliada ao processo de animação digital (junção na qual nunca tinha praticado antes).

A concepção do *animatic* referente ao episódio “Super Pipoca - Manteiga Maravilha” levou quatro dias para ser feito, totalizando cerca de cem desenhos produzidos com base no *storyboard*.

Figura 13: Frame do animatic



(Produzido pelo autor.)

7. RIGGING

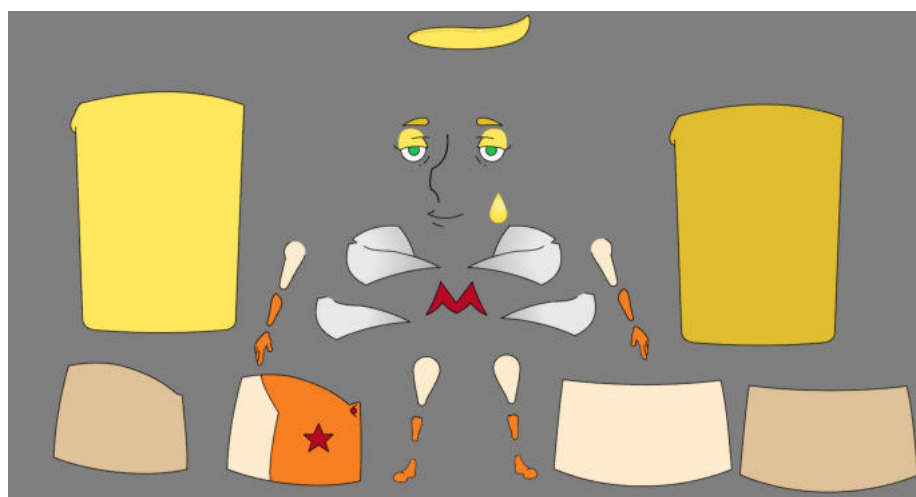
Esta etapa nada mais é do que a reconstrução do personagem usando os recursos de um *software* de animação baseado na animação “Cut-Out”, como o *Harmony Toon Boom* (programa que estou usando). A maioria do conteúdo teórico e técnico usados para o estudo e feitura desta fase foram retirados do curso “Animação 2D - básico ao avançado” (2020), desenvolvido pela Combo Estúdio e disponibilizado no site Udemy. O processo, apesar de possuir uma série de truques e macetes para maximizar o bom funcionamento do personagem, não é tão complexo, mas sim trabalhoso. Para isso, construí um planejamento de cinco passos:

7.1: Divisão e construção dos membros

Para iniciar o desenvolvimento, primeiro precisei estabelecer quais peças teriam de ser construídas. Para maior flexibilidade, por exemplo, seria necessário construir a mão separada do antebraço que, por sua vez, seria separada do braço. Os ombros, porém, não precisariam existir para este projeto, uma vez que o próprio topo do braço já poderia fazer este papel.

Assim sendo, para a Super Pipoca foram feitos os braços e mãos, pernas e pés, corpo, roupas, órgãos do rosto e cabelo; Manteiga Maravilha também obteve todas estas peças, além de golas, botão “M”, e uma cópia do corpo e das roupas que ficam por trás das camadas originais e são mais escuras, para simular os lados de paralelepípedo da heroína.

Figura 14: Peças separadas de Manteiga Maravilha



(Produzido pelo autor.)

7.2: Hierarquia e ligamento dos membros

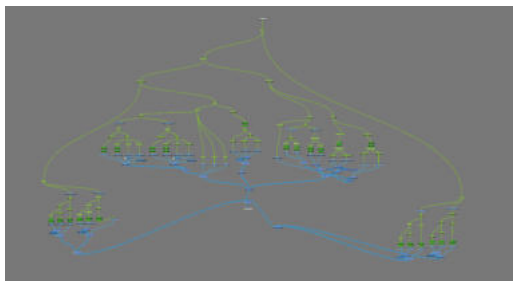
Para que as partes montadas permaneçam bem organizadas (mesmo durante o processo de animação), é de suma importância que elas não sejam só ligadas de forma precipitada, mas que haja certo raciocínio em sua hierarquia.

A mão é ligada ao antebraço, que é ligada ao braço, mas e depois? Seria melhor ligar os dois braços um ao outro, para que eles tenham uma forma de se realocarem juntos? Ou talvez a junção mais correta seria o braço direto ao torso? São essas dúvidas que procurei sanar na hora de construir os elos entre membros, sempre priorizando facilitar o trabalho do animador e manter a ordem do *rig* como um todo.

Para isso, utilizei um recurso chamado “*node view*” presente no “*Toon Boom*”, que me permitiu ordenar os desenhos e *pegs* (objetos nulos que simulam a peça, fazendo-a movimentar e protegendo o desenho de qualquer deformação indesejada) em um espaço

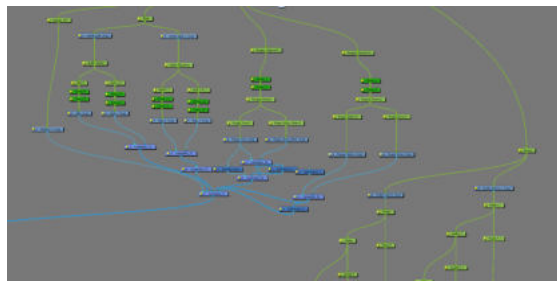
2D amplo, concedendo melhor visibilidade do que de camadas verticais habituais. Nesta visão, pude amarrar peça por peça para transformá-las em grandes membros que, por sua vez, se tornaram partes completas do corpo.

Figura 15: Node View



(Produzido pelo autor.)

Figura 16: Node View aproximada

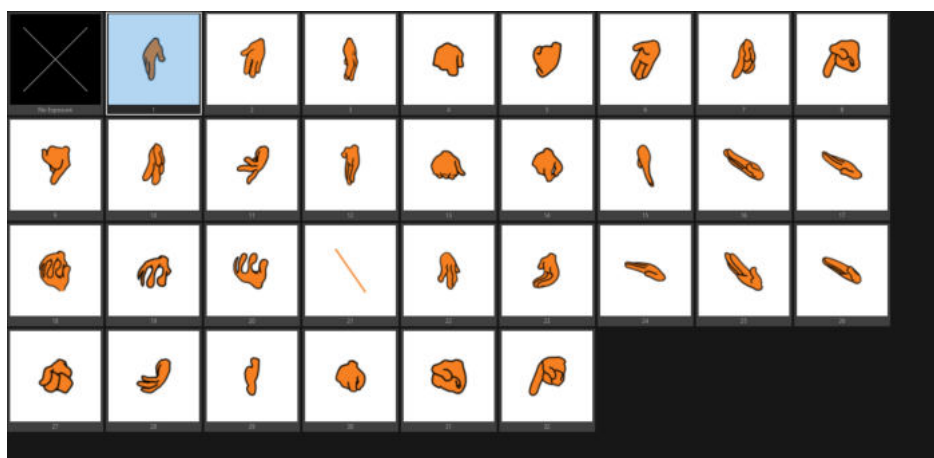


(Produzido pelo autor.)

7.3: Geração de alternativas (banco de bocas e mãos)

Apesar de já construídas e ligadas, certas peças demandam mais atenção para funcionarem corretamente. É o caso das mãos, por exemplo, que estão sempre se mexendo e gesticulando, produzindo posições diferentes em diversos ângulos e perspectivas, o que pode gerar dificuldade na hora de animar. Existem duas maneiras de solucionar isto: ou o *rigger* destrincha a mão em palma e dedos separados; ou ele desenha uma nova mão para cada situação e a armazena no “banco de mãos”, para ser usada novamente no futuro. No meu caso, preferi seguir a segunda opção, porque além de passar uma ideia cartunesca, me senti mais à vontade desenhando as mãos no processo de animação, à medida que elas fossem necessárias.

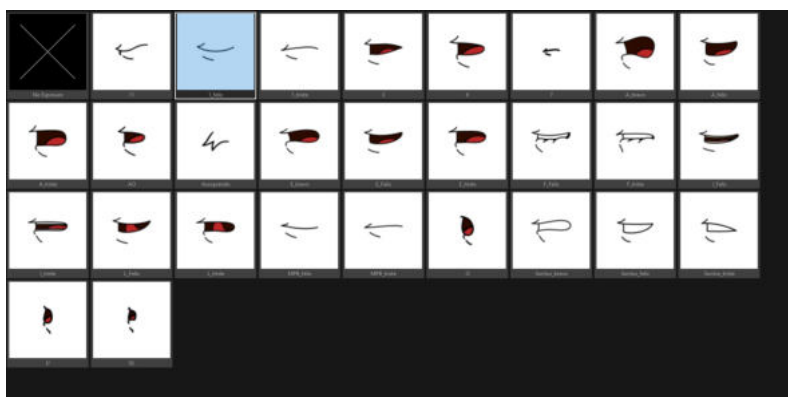
Figura 17: banco de mãos



(Produzido pelo autor.)

O mesmo caso acontece com a boca; havia possibilidade de construir separadamente a parte de dentro da boca, língua, dentes de cima, dentes de baixo e boca externa, mas optei por desenhar a boca inteira referente a cada fonema, porque me senti mais seguro tanto para criá-las, quanto para animá-las (visto que tenho mais experiência com desenho e animação do que com técnicas avançadas de *rigging*).

Figura 18: banco de bocas



(Produzido pelo autor.)

7.4: Adicionar *Pivots* e *Deforms*

Como forma de acabamento, utilizei recursos que garantiram a consistência da animação e o *rigging* construído. Os *pivots* são nada mais que os pontos de ancoragem, isto é, pontos de maior massa que as peças usam para guiar o centro de sua rotação, portanto, devem ser posicionados em lugares estratégicos como cotovelos, pulsos, joelhos e tornozelos.

Figura 19: *Pivot* do pulso



(Produzido pelo autor.)

Figura 20: *Pivot* do joelho



(Produzido pelo autor.)

Por sua vez, os *deforms* consistem em um processo que visa construir uma cadeia de “ossos” para os membros, visando permitir com que eles se curvem e contorçam de forma orgânica sem precisar refazer ou deformar os desenhos originais.

Para a construção deste recurso, dois pontos são colocados nas extremidades da peça, gerando uma linha com *beziers*; o manuseio dessas *beziers* influenciam na forma geral do membro, fazendo-o seguir sua curvatura.

Figura 21: *deforms* do braço

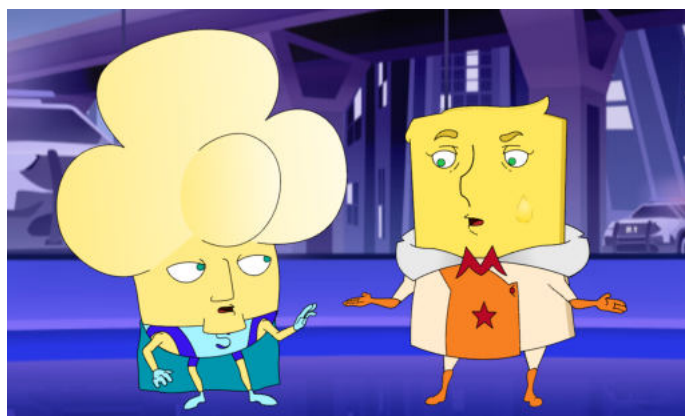


(Produzido pelo autor.)

7.5: Teste de posicionamento

Para finalizar, gerei uma cópia das personagens completamente *riggadas* e as exportei para o projeto oficial, onde iria acontecer toda a animação. A partir daí, trouxe também o cenário e comecei a posar a Super Pipoca e Manteiga Maravilha de forma a testar suas silhuetas, comparar o contraste com o cenário, definir o alcance de cada membro, a altura e os olhares.

Figura 22: teste de posicionamento



(Produzido pelo autor.)

8. ANIMAÇÃO

É chegada a hora mais esperada. Tendo em mãos a pré-produção pronta, cabe a animação finalmente transportar as personagens ao cenário e fazê-las funcionar na cena em que o roteiro e o *storyboard* propuseram, construindo movimentos claros, fluidos e necessários, somados a atalhos e automações digitais para tornar o processo mais dinâmico.

Para esta etapa, encontrei minha base teórica majoritária nos livros “The Illusion of Life Disney Animation” (1981), de Frank Thomas e Ollie Johnston e “The Animator’s Survival Kit” (2001), de Richard Williams. Apesar destes materiais apresentarem um grande amálgama das ciências animadas, percebi que seu conteúdo era mais voltado ao estilo de animação “Frame-a-frame”, no qual cada quadro é desenhado manualmente (técnica predominante na indústria de desenhos animados da época). Portanto, obtive preparo prático para entender a técnica “Cut-out” e o software “Harmony Toon Boom” no curso “Animação 2D - básico ao avançado” (2020), já mencionado anteriormente na etapa de *rigging*. Portanto, para melhor entendimento e organização da etapa de animação como um todo, esquematizei subtópicos explicativos baseados em um assunto abordado por todas essas três referências: os doze princípios da animação. Esses pilares de estruturação trazidos por Frank Thomas e Ollie Johnston abrangem grande parte das animações existentes, e para *Super Pipoca* não seria diferente. Visto isso, dividiremos os assuntos em duas grandes etapas de produção.

8.1 Keyframes

Também chamados de “quadros-chave”, os *keyframes* se referem às poses e desenhos mais importantes do processo de animação. É na alternância deles que se nota movimento e mudanças de expressão, pois geralmente são expostos e percebidos por mais tempo. É o quadro que dita a ação, aquele que o espectador mais consegue ver.

Para este projeto, usei o corpo *riggado* das personagens (desenvolvidos anteriormente) para posá-las na posição referente aos desenhos feitos no *animatic*, concedendo aos *keyframes* um acabamento bem mais profissional. Ainda sobre este processo, cabe mencionar os princípios de animação que usei para garantir um bom trabalho:

8.1.1 Staging

É o que diz respeito a “encenação” do personagem, como ele se coloca no espaço. Thomas e Johnston (1981) explicavam neste ponto a importância de deixar a silhueta bem clara e limpa, pois só perceberam isso quando os membros do Mickey Mouse (que,

na época, era todo em preto) começavam a se perder quando cruzavam seu corpo. *Staging* é, portanto, deixar bem definidas as poses, símbolos e ações que se quer passar, direcionando o olhar do espectador para onde mais importa.

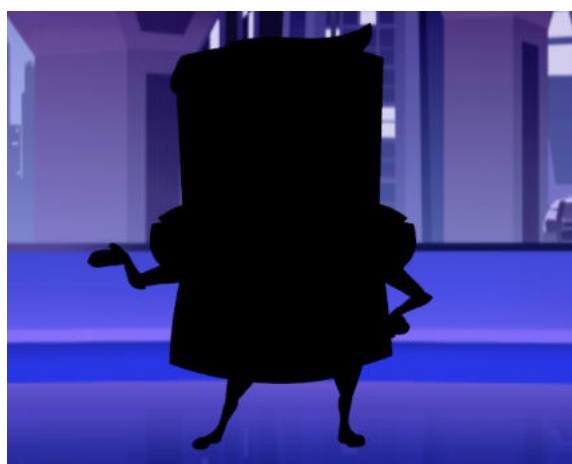
Em *Super Pipoca*, este processo foi bastante importante para garantir uma boa visualização da cena, pois a forma e as cores das personagens poderiam realmente se tornar confusas. Percebi que, ao fazer o *animatic*, as poses não ficaram definidas o suficiente, portanto foi na feitura dos *keyframes* que pude verificar isso e traduzir para desenhos mais certos, a partir dos personagens já *riggados*.

Figura 23: Manteiga Maravilha posada



(Produzido pelo autor.)

Figura 24: Silhueta de Manteiga Maravilha



(Produzido pelo autor.)

8.1.2 Straight ahead e Pose to pose

Estas são duas formas de esquematizar o processo de animação. “*Straight ahead*” refere-se a animação quadro a quadro, contínua, que produz os desenhos em ordem cronológica, sendo ideal para ações fluidas e espontâneas. Já “*Pose to pose*”, como sugere o nome, cria primeiro as poses-chave e depois os intervalos, gerando ações mais planejadas.

Para casos como *Super Pipoca*, que utilizam a técnica *Cut-out* de animação (isto é, constroem seus personagens primeiro e depois movimentam só suas partes), a estrutura *pose to pose* torna-se muito atrativa por se alinhar a ideia de usar um personagem anteriormente construído com peças planejadas e só posá-lo nos *keyframes*, sem a necessidade de sempre redesenhar os outros quadros. Este método ajudou a manter a animação organizada e condizente com seu próprio estilo.

8.1.3 Desenho Sólido

Este princípio aborda o domínio que o animador precisa ter na habilidade de desenhar. É necessário entender sobre regras de anatomia, volume e perspectiva, mesmo quando se trabalha com personagens estilizados.

Apesar deste projeto utilizar desenhos prontos e de baixa complexidade, este ponto, ainda assim, reside nos esboços e exercícios que fiz para me familiarizar com os desenhos da *Super Pipoca*, além da construção de diferentes versões de bocas, mãos e pés para cada personagem, e até de diferentes ângulos para suas roupas e rostos.

Figura 25: Super Pipoca inclinada para cima



(Produzido pelo autor.)

Figura 26: Super Pipoca inclinada para baixo



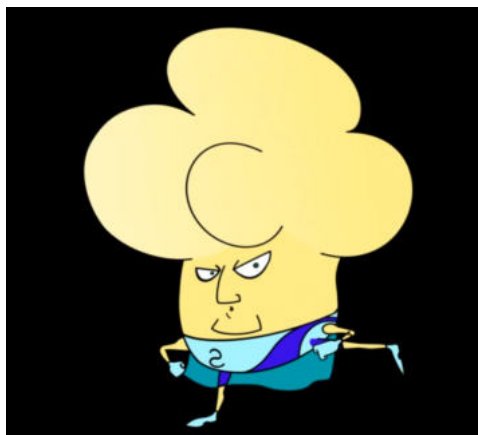
(Produzido pelo autor.)

8.1.4 Carisma

Outro conceito que quase não se aplica ao momento de animação em si, mas me acompanhou por toda a produção: carisma (ou *appeal*) refere-se ao quão cativante e bem projetado seus personagens (e, por consequência, sua animação) são. Note que este ponto não se restringe à beleza tradicional, mas no quanto o design concebido é capaz de ser marcante e ter apelo visual.

A decisão de ter vinculado este tópico aos *keyframes* ocorreu graças a mudança que realizei no desenho da Super Pipoca, pois percebi que seu design anterior, apesar de muito próximo ao atual, não possuía tanto carisma assim.

Figura 27: Design antigo da Super Pipoca



(Produzido pelo autor.)

8.2 Inbetweens

Também chamados de “intervalos”, os *inbetweens* são os quadros que vem entre os *keyframes*, garantindo fluidez e naturalidade que a animação demanda. Geralmente feito por um assistente de animação, este processo já engloba os momentos de refinamento e finalização do desenho animado, uma vez que já se pode ter maior visualização de como o resultado final ficará.

Em *softwares* como o “Toon Boom”, os *inbetweens* podem ser gerados de forma automática, principalmente quando o movimento é de uma peça montada, e não uma substituição de desenhos. Se o braço do personagem vai de “a” até “b” em dez frames, o programa calcula a distância percorrida pelo objeto e distribui este movimento de forma linear dentre os oito quadros restantes. Apesar de ser útil, tal processo instantâneo necessita de correção, pois seu movimento carece de praticamente todos os princípios da animação apontados anteriormente. Cabe ao animador, portanto, reconhecer os princípios faltantes e aplicar aos intervalos, sejam eles gerados automaticamente ou não.

No caso de *Super Pipoca*, preferi conceber manualmente os chamados *breakdowns* (tipo específico de *inbetween* que, geralmente, especifica onde ficará o meio da ação, entre um *keyframe* e outro), para dar uma melhor diretriz ao *software* na hora de gerar os entrequadros automáticos. A partir daí, usei meu conhecimento teórico e prático para aprimorar os movimentos mais artificiais. Como base, me ative aos seguintes princípios:

8.2.1: Timing

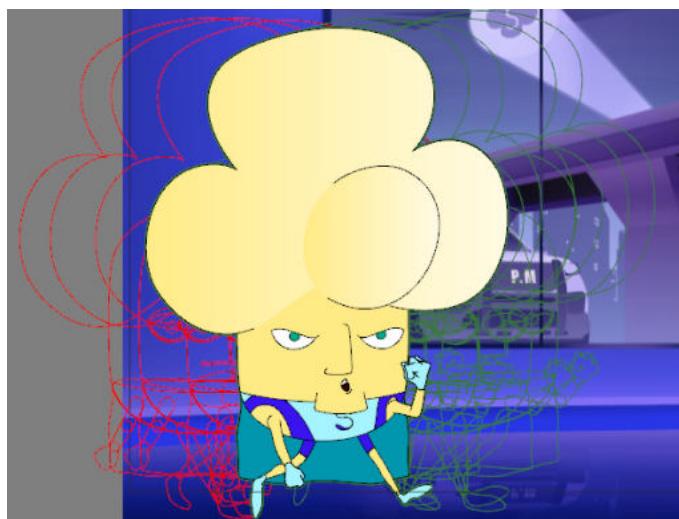
Refere-se ao tempo de forma mais abstrata, isto é, o “quanto de tempo” será usado para certos movimentos e quadros, quantos intervalos serão feitos entre um *keyframe* e outro. Thomas e Johnston (1981) citam exemplos desde animações com nenhum *inbetween*

entre os quadros-chave (um personagem sendo atingido por uma força gigantesca, tendo sua cabeça quase arrancada) até outras cenas com dez *inbetweens* completando o movimento (uma pessoa alongando um músculo dolorido). Note, portanto, que quanto mais intervalos são colocados entre uma pose-chave e outra, mais lentos e detalhados os movimentos ficam, e vice-versa.

Timing é bastante usado para definir o *framerate* da cena, isto é, quantos quadros por segundo aparecerão na tela. Há uma ideia de que animações precisam se ater a 12 ou 24 *frames* por segundo por toda a obra, mas o recurso do *timing* serve justamente para quebrar este preconceito, pois permite que o animador tenha liberdade para fazer cenas em que cada desenho ocupe dois quadros (12 *fps* ou animação em “*twos*”), trazendo uma animação mais demorada e precisa, para que a audiência preste atenção aos desenhos; ou para que este mesmo animador, no mesmo filme ou cena, também use uma imagem para cada quadro (24 *fps* ou animação em “*ones*”) que garante uma ação rápida e fluida.

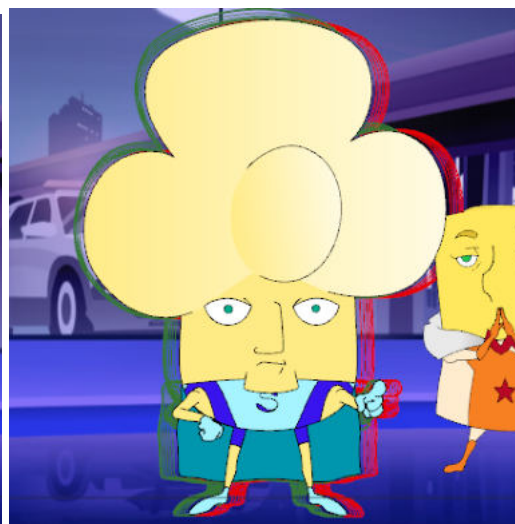
Na *Super Pipoca*, utilizei esta diferença de *framerate* justamente para diferenciar certos deslocamentos: para caminhadas e diálogos, construí a animação em “*twos*” e, para expressões minimalistas e movimento de câmera, a montagem se fez em “*ones*”. Nas imagens abaixo, percebe-se pela *onion skin* (recurso disponível no *software*, que gera camadas com linhas verdes e vermelhas, indicando os *frames* anteriores e posteriores àquele quadro) a diferença aferida por esta técnica.

Figura 28: Super Pipoca animada em “*twos*”



(Produzido pelo autor.)

Figura 29: Super Pipoca animada em “*ones*”



(Produzido pelo autor.)

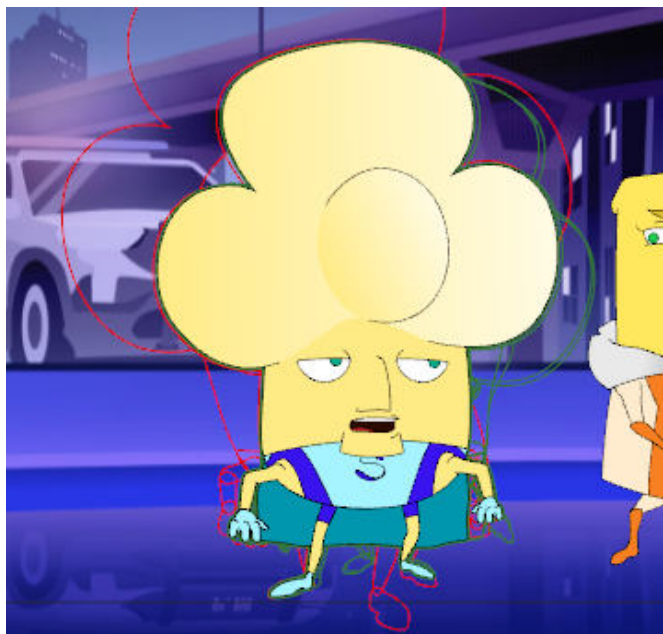
8.2.2: Exagero

Como o próprio nome diz, este ponto evoca a necessidade de exagerar no desenho animado, de exceder medidas espaciais, temporais e narrativas.

Quando Walt Disney pedia 'realismo' mas criticava trabalho que não estavam exagerados, percebia-se que, na cabeça dele, essas duas coisas pareciam não ter diferença. Isso porque na animação, procuramos deixar as coisas mais acreditáveis possíveis e, como trabalhamos com personagens que não existem realmente, precisamos deste exagero para mostrar às pessoas o que realmente queremos passar. (tradução do autor de THOMAS & JOHNSTON, pg. 65)

Portanto, procurei exagerar tanto nas poses, quanto nos movimentos de *Super Pipoca*. Apesar da inflexibilidade das personagens se apresentarem como algo cômico inerente à websérie, certos deslocamentos não podem escapar do exagero, pois este princípio também adiciona impacto cômico e dramático à animação. Em certo momento do episódio “*Super Pipoca - Manteiga Maravilha*”, o protagonista precisa dar três passos para trás, para alcançar a Manteiga. Super Pipoca, porém, está longe demais da companheira, e a solução para isso foi esticar as pernas da personagem e forçar sua perspectiva, gerando poses exageradas, mas eficientes.

Figura 30: *frame exagerado de Super Pipoca*

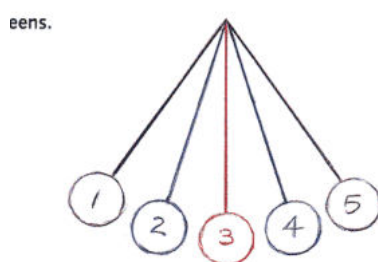


(Produzido pelo autor.)

8.2.3: Arcos

Quase todos os movimentos orgânicos seguem trajetórias curvas. Para passar a ideia de deslocamentos plausíveis e não robóticos, animadores tendem a fugir de trajetórias retas e dão preferências àquelas que seguem a forma de arcos, daí vem o nome deste segmento.

Figura 31: *Frames* de um pêndulo

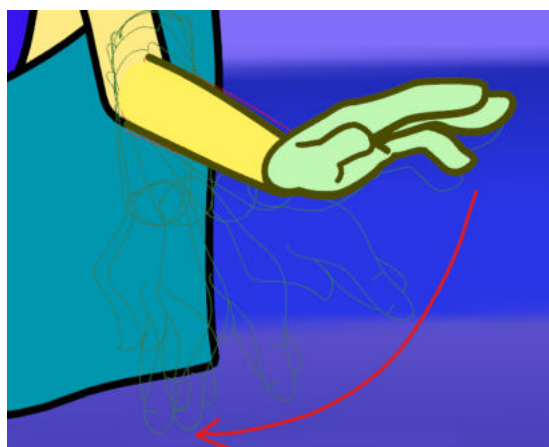


Fonte: livro “*Animator’s Survival Kit*”

Assim como este pêndulo não se move somente de um lado para o outro, mas apresenta movimento pendular, o mesmo acontece quando alguém movimenta a mão e o braço para dar um “tchau”; os membros não se deslocam simplesmente para os lados, mas também rotacionam um pouco em suas juntas (cotovelos e pulsos), causando o movimento de arco discutido anteriormente.

Para este projeto, usufruí bastante deste princípio, mesmo que inconscientemente, pois no processo de *rigging* posicionei os pontos de ancoragem sobre as juntas das personagens, o que naturalmente influenciou no surgimento destas trajetórias curvas em braços, pernas, corpos e “cabelos”.

Figura 32: Movimento em arco



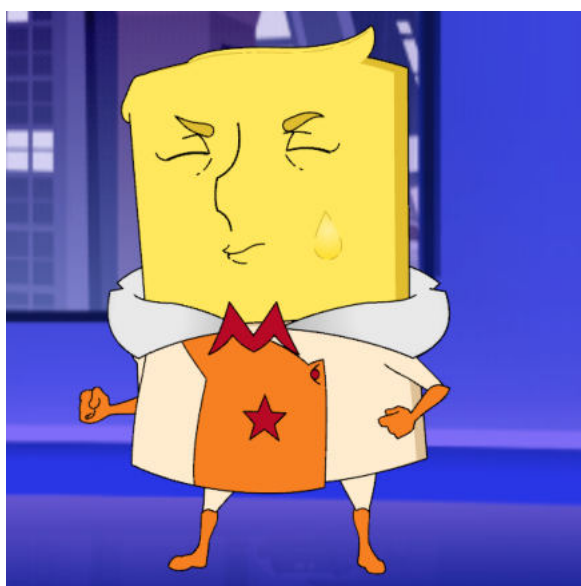
(Produzido pelo autor.)

8.2.4: *Squash and Stretch*

Este conceito é definitivo para a ideia de “realismo elástico” proposto por Walt Disney e seus animadores: eles perceberam que o movimento é mais convincente quando o volume de um objeto se mantém, mas sua forma se adapta à força ou impacto. Tais adaptações de formas geram deformações como compressão e extensão do corpo, daí o nome “*Squash and Stretch*”.

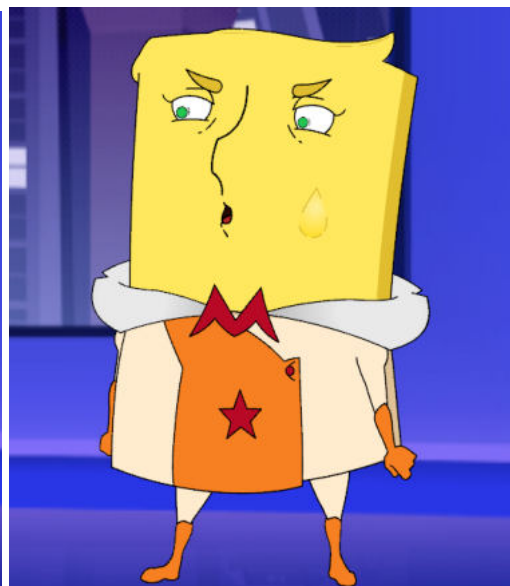
Apesar das formas de *Super Pipoca* serem mais “duras”, a animação se aproveita deste princípio em situações de expressividade e falas mais acaloradas, como quando Manteiga Maravilha se irrita com sua companheira.

Figura 33: *Squash* de Manteiga Maravilha



(Produzido pelo autor.)

Figura 34: *Stretch* de Manteiga Maravilha



(Produzido pelo autor.)

8.2.5: Antecipação

Diz respeito à preparação que sempre está presente antes de uma ação. Geralmente, este ponto vem associado ao *Squash and Stretch*, pois a antecipação de um movimento se apresenta, por via de regra, como tendo força contrária à ação. Antes de voar, *Superman* se agacha para pegar impulso; antes de correr, Pato Donald joga a massa do seu corpo toda para trás.

Figura 35: Antecipação do Pato Donald



Fonte: blog “*animation apprentice*”

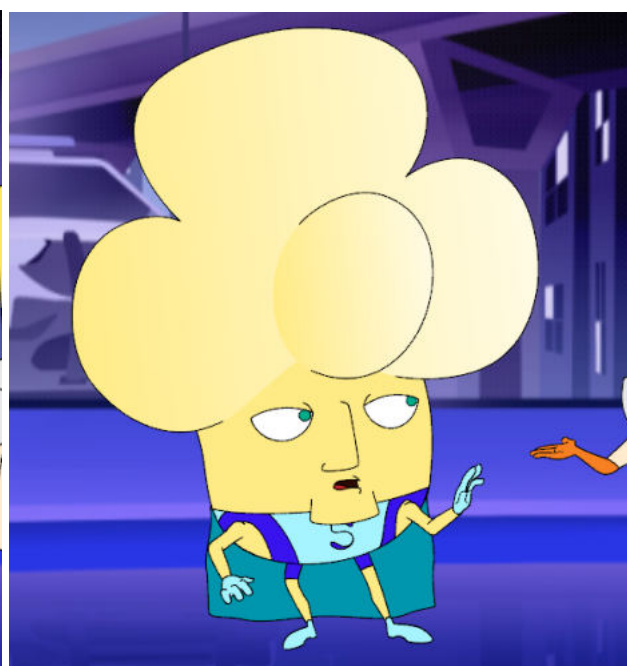
Como não existem muitos movimentos bruscos em *Super Pipoca*, estes momentos de antecipação residem em expressões de surpresa e raiva, quando as personagens se agacham e fecham a cara para, logo em seguida, se esticarem e arregalarem os olhos.

Figura 36: Antecipação da Super Pipoca



(Produzido pelo autor.)

Figura 37: Ação da Super Pipoca



(Produzido pelo autor.)

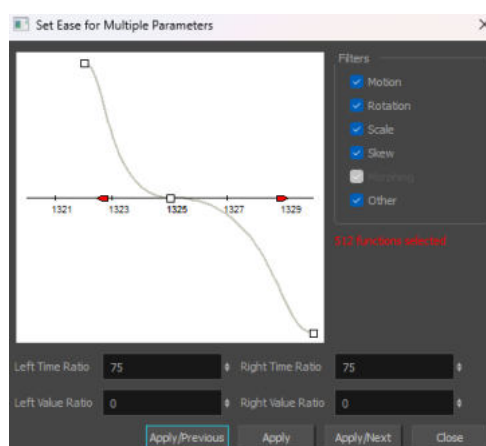
8.2.6: Aceleração e desaceleração

Muito utilizado não só na animação de personagens, mas também nos campos de *motion graphics* e *motion design*, os recursos de *ease in* (ou “*slow in*”) e *ease out* (ou “*slow out*”) existem para mostrar que o movimento linear de um keyframe a outro é robótico e entediante, necessitando de aceleração e desaceleração; para isto o animador adiciona

mais frames nas extremidades do trajeto (início e fim), do que no meio, criando uma ilusão mais natural e suave.

Este processo é tão replicável em outros cenários de animação e efeitos visuais graças aos *softwares* atuais que, após gerarem os *inbetweens* automaticamente, podem manipular a curva de aceleração em seus gráficos de espaço-tempo com apenas um clique. Isto é, se a linha que cruza o gráfico de espaço-tempo estiver com a curva mais próxima do início (ponto 0), o programa gerará quadros que se aproximem mais do *keyframe* inicial, causando o *ease in* (ou aceleração); se, por outro lado, a curva tender ao final do gráfico, estaremos falando sobre *ease out* (ou desaceleração). Caso a curva forme um tipo de “S”, significa que ambos os efeitos estão agindo naquela animação.

Figura 38: Janela de gráficos para *ease in* e *ease out*



Print Screen do software “Harmony Toon Boom”

Usei bastante este recurso na *Super Pipoca* depois de ter posado manualmente os *breakdowns*. A partir daí, cabia somente definir se o movimento precisava ser perceptível e lento, como uma antecipação (geralmente um *squash*), ou se necessitava de impacto e velocidade (geralmente *stretch*). Obviamente, o *Toon Boom* não é capaz de acertar tudo por conta própria, ainda apresentando falhas em refletir ou inverter desenhos, portanto coube ao animador resolver manualmente estes problemas.

Nota-se, na imagem abaixo, a *onion skin* mostrando um exemplo de *ease in & out*, pois tanto as linhas vermelhas (*frames* anteriores) quanto as verdes (*frames* posteriores) se sobrepõem nas extremidades, longe do *breakdown* (quadro atual) e próximas aos *keyframes*.

Figura 39: *Onion skin* mostrando *ease in & out*



(Produzido pelo autor.)

8.2.7: Ação secundária

É nada mais do que um movimento subjacente, que está um grau abaixo do nível de importância da ação principal, nunca podendo ser mais chamativo que este. Geralmente, não praticamos somente um movimento por vez, mas estamos constantemente mexendo as mãos e projetando olhares, por exemplo. Os autores de *The Illusion of Life* (1981) ressaltam o quanto esta ação coadjuvante é essencial para dar uma camada extra de vida e credibilidade ao personagem, o que o aproxima do espectador.

Para que o processo de animação obtenha este recurso de forma organizada, eles propõem o que chamaram de *“Building Block Technique”* (técnica dos blocos de montar, em tradução livre), que consiste em, inicialmente, animar a ação primária até o fim, e então voltar e animar a secundária (e mais outras que se possam ter).

Muitos movimentos foram construídos desta forma em minha obra, pois meu processo é muito baseado em começar o movimento da estrutura maior (geralmente o corpo ou a cabeça) e ir passando para as partes menores. Foi desta maneira que animei o primeiro movimento da Super Pipoca: o herói entra em cena andando (ação primária), acenando com a mão (ação secundária) e falando com o público (ação terciária). Cada uma foi animada de forma independente do início ao fim, para depois se juntar à próxima.

Figura 40 e 41: Super Pipoca realizando ações secundárias



(Produzido pelo autor.)

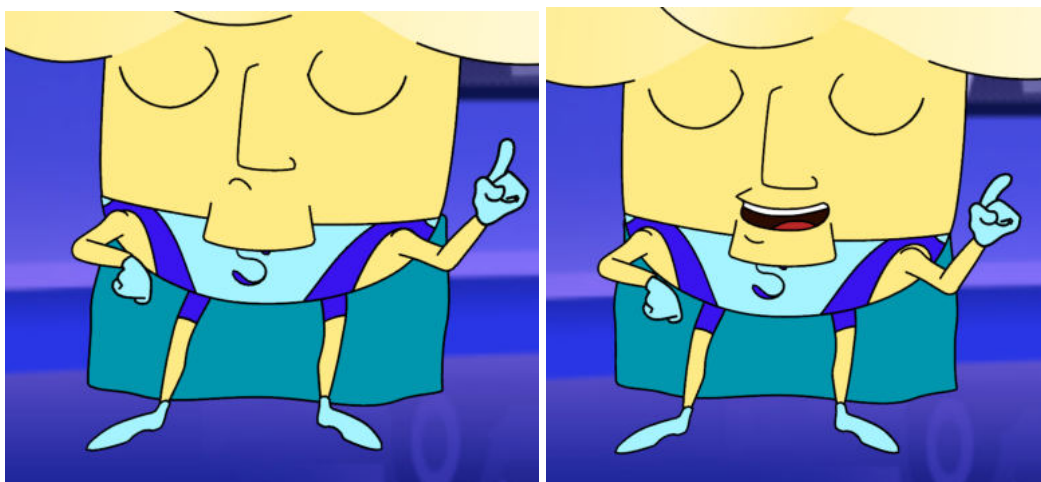
(Produzido pelo autor.)

8.2.8: Follow Through e Overlapping Action

Estes dois conceitos finais estão ligados um ao outro e também são próximos da ideia de ação secundária: “*Follow Through*” se dá quando partes do personagem (cabelo, roupa, cauda) continuam se movendo após a parada da ação principal; “*Overlapping Action*”, por sua vez, refere-se a diferenciação de ritmo que partes diferentes do mesmo corpo podem possuir. Note, portanto, que as ideias são muito próximas, podendo aparecer na mesma situação e acabar sendo confundidas, como apontam Thomas e Johnston (1981): “Muitos caminhos diferentes foram encontrados para corrigir estas condições; eles os chamaram tanto de ‘Follow Through’, quanto de ‘Overlapping Action’ e ninguém realmente sabia onde um terminava e o outro começava” (tradução do autor).

Para o caso de *Super Pipoca*, utilizei estas noções principalmente para animar as mãos, que chegavam atrasadas no *keyframe* estático em relação aos braços, o que, em minha concepção, trouxe uma pitada de exagero e personalidade à animação. Também coloquei esses princípios em prática quando animei a capa da Super Pipoca, que se movia de forma irregular em relação ao resto do corpo, parando seu movimento um pouco depois que todo o resto, para trazer a ideia de que era realmente um apêndice da personagem.

Figura 42 e 43: Super Pipoca realizando *Follow Through* e *Overlapping Action*.



(Produzido pelo autor.)

(Produzido pelo autor.)

9. PÓS-PRODUÇÃO

Usualmente, produções animadas não precisam se preocupar muito com pós-produção, uma vez que as cenas são exatamente planejadas e cortadas, não havendo material bruto e, conseqüentemente, a necessidade de montagem. Todavia, para este projeto, certos processos foram finalizados após a animação, com o propósito de acelerar a produção em si, bem como corrigir e adicionar recursos ao resultado final.

Dentre eles, é válido destacar:

- A adição de efeitos sonoros, ruídos, *background FX*, *foleys* e trilha sonora, que foram muito importantes para trazer veracidade ao episódio;
- A abertura do programa, produzida com base em *assets* e *transições* disponíveis gratuitamente na internet e livre de direitos autorais, unidos a movimentos da Super Pipoca anteriormente animados, que ganham força junto ao tema musical da websérie, produzido pelo autor;
- A incorporação de *motion graphics*, *letterings* e transições habitualmente presentes em programas de TV, como *lower thirds* (faixas que aparecem nos cantos inferiores, apresentando nomes e ofícios) e painéis rolantes (faixa onde texto entra da direita para esquerda, mostrando notícias e informações importantes);
- Correção de cores, garantindo o contraste entre as personagens e o fundo;
- Correção de áudio, impedindo que sons e diálogos mais estridentes não estourassem.

Ao final de tudo, coube também à pós-produção o processo de renderização em formatos variados e a compressão para postagens em redes sociais.

10. VEICULAÇÃO

Com todas as etapas de produção prontas e o projeto já exportado, restara somente aplicar as estratégias de distribuição e monetização do filme. Para isso, dividi tal planejamento em três passos:

10.1: Registro de marca

Para garantir que os direitos autorais do projeto permaneçam sob domínio do autor perante a lei, é necessário registrá-lo como propriedade intelectual, protegendo-o de uso indevido e/ou plágio. Portanto, patentearé a *Super Pipoca* como minha criação no Centro Regional de Inovação e Transferência de tecnologia da UFJF (CRITT).

10.2: Postagem

O curta será disponibilizado *online* em um canal/conta própria da Super Pipoca nas plataformas *Youtube*, *Instagram*, *TikTok* e *Facebook*, seguindo devidamente todas as normas e políticas de publicação. Para sites como o *Youtube* e *Facebook*, a versão horizontal será a principal postagem, diferente das demais, que darão prioridade à variante vertical.

Todas as plataformas, entretanto, receberão publicações regulares de pequenos fragmentos do episódio em formato vertical para compor à aba de “vídeos curtos”, fazendo com que o algoritmo das páginas virtuais reconheça o canal como “ativo” e recomende o conteúdo para mais usuários.

As animações disponibilizadas do projeto também buscarão estar aptos a entrar no programa de monetização por visualizações desses websites e aplicativos, como o *AdSense* do Youtube, permitindo que receita seja gerada quando um usuário assistir ou clicar em um anúncio correlacionado aos vídeos.

10.3: Merchandising

Com o intuito de maximizar os ganhos e a distribuição do projeto, e sabendo que, na maioria das vezes, os lucros obtidos por programas de monetização podem ser mínimos ou nulos, será interessante aplicar estratégias de *merchandising* inteligentes, como a concepção de produtos físicos (como bonecos, adesivos e *artbooks*) e investimento em conteúdo diferenciado (*banners*, cartazes e *collabs* com produtores mais famosos).

11. CONCLUSÃO

Depois de quase três meses de trabalho, o projeto *Super Pipoca* chega a uma finalização satisfatória, se aproximando muito dos objetivos que se propôs a alcançar inicialmente. Além do episódio concluído “Super Pipoca - Manteiga Maravilha”, foram concebidos roteiros, cenários, conceitos de personagem, *riggings*, *storyboards*, *animatics*, dublagens, efeitos e trilhas sonoras que não se encerram na produção atual, mas se estendem para capítulos futuros, possibilitando o desenvolvimento futuro da *websérie*.

Ao longo deste processo, me deparei com inúmeras dificuldades e contratempos que puseram em dúvida minha capacidade de terminar a animação final, sempre destruindo os planejamentos e calendários que eu me propunha a seguir. Porém, com a ajuda de pessoas próximas que me ofereceram suporte nesses momentos, pude concluir meu trabalho.

Além do encargo prático, a pesquisa e embasamento teórico foram se tornando cada vez mais enriquecedores e interessantes (ao menos para mim). Estudar e dissertar sobre a história dos desenhos animados brasileiros, bem como conhecer cada vez mais artigos e livros sobre animação no geral, faz com que o tema se engrandeça e seja mais debatido no meio acadêmico.

Super Pipoca foi criado com o intuito de se equiparar à qualidade de animações maiores, feitas por estúdios brasileiros já estabelecidos no mercado. Apesar de não ter todo o refinamento técnico que uma grande equipe proporciona à produção, sinto que o projeto cumpriu bem seu propósito, provando que animações independentes brasileiras podem chegar longe.

12. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEIMAN, Nancy. *Prepare to board!: creating story and characters for animated features and shorts*. 3. ed. Boca Raton: CRC Press, 2017. ISBN 978-1-4987-9700-9.

BARBOSA, Fernando da Silva. *A produção independente de webséries pela perspectiva multiplataforma da televisão digital e internet*. 2013. 105 f. Dissertação (Mestrado em Televisão Digital: Informação e Conhecimento) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2013.

GUERRINI JR., Irineu. Sinfonia Amazônica: amazing and barely known. In: *Cultural Counterpoints: Examining the Musical Interactions between the U.S. and Latin America*, 2011, Bloomington. Anais [...]. Bloomington: Indiana University, 2011. Disponível em: <https://scholarworks.iu.edu/dspace/handle/2022/15506>. Acesso em: 09 de Agosto de 2025.

SCHERER, Mariel de Aguiar. *Storyboard e desenvolvimento visual para animação: da ideia ao concept através de parâmetros de projeto em Overtime*. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Animação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2020.

MOORE, Abigail. *With great power: a narrative analysis of ethical decisions in superhero films*. 2019. Dissertação (Mestrado em Artes) – Temple University, Philadelphia, 2019.

WALDEN, Victoria Grace. Animation and memory. In: [Título do livro não informado]. [S.l.]: [s.n.], 2019. DOI: 10.5040/9781501332647.ch-008.

CAMELO, Yuri Henrique Ramos. Animação brasileira e cinema de terceiro mundo: estudo de caso do filme “Carcará, pega, mata e come”. 2023. Artigo (Bacharelado em Cinema e Audiovisual) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2023.

ROCHA, Claudio Aleixo. A estrutura rizomática aplicada na construção narrativa de animações interativas veiculadas na Internet. *Ouvirouver*, Uberlândia, v. 11, n. 1, p. 258-270, jan./jun. 2015.

ROCHA, Claudio Aleixo. Animação e diversidade cultural na internet. *Revista Panorama*, Goiânia, n. II, nov. 2011.

NYKO, Diego; ZENDRON, Patrícia. O mercado consumidor de animação no Brasil. *BNDES Setorial*, Rio de Janeiro, v. 25, n. 49, p. 7-27, mar. 2019.

LEEUWE, Mitch. *How to Draw Characters*. Netherlands: [s.n.], 2019.

BECKER, Valdecir; GAMBARO, Daniel; SOUZA FILHO, Guido Lemos de. O impacto das mídias digitais na televisão brasileira: queda da audiência e aumento do faturamento. *Palavra Chave*, v. 18, n. 2, p. 341-373, jun. 2015. DOI: 10.5294/pacla.2015.18.2.3.

DREYER, Courtney J. Make America(n Cinema) Great Again: The Rhetoric of Nostalgia in Trump Era Cinematic Multiplicities. 2024. Tese (Doutorado em Estudos da Comunicação) – University of Nebraska, Lincoln, 2024.

GOMES, Andréia Prieto. História da animação brasileira. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008.

LIOI, Iuri. Framework for development of schemata in character design for computer animation. 2009. Tese (Mestrado) – The Ohio State University, Ohio, 2009.

COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro: teoria e prática*. São Paulo: Summus Editorial, 2009. (Biblioteca Fundamental de Cinema; 4).

ROCHA, Cláudio Aleixo; MELLO, Fernando Antonio Oliveira. Conteúdo de marca e experiência emocional: animação como entretenimento na Internet. *Artefactum – Revista de Estudos em Linguagem e Tecnologia*, ano X, n. 2, 2018.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. *Disney Animation: The Illusion of Life*. New York: Abbeville Press, 1981.

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. London: Faber & Faber, 2001.

13. ANEXOS

13.1: Roteiro 1

INT. ESTÚDIO SUPER PIPOCA - DIA

Em um plano aberto, observa-se um fundo em gradiente preto e branco, projetado em um chroma key. Tocam as palmas da plateia como som de fundo, enquanto SUPER PIPOCA, o astro do programa, entra em cena vindo da esquerda para a direita. Ao mesmo tempo, surge também MANTEIGA MARAVILHA:

SUPER PIPOCA

Fala, meus pipocos! Hoje eu trouxe aqui minha companheira Manteiga Maravilha! Pra gente falar sobre os perigos da gordura e do sódio em excesso!

MANTEIGA MARAVILHA

É isso aí, galera! Hoje em dia, milhares de pessoas sofrem com doenças como pressão alta e pedra nos rins...

SUPER PIPOCA interrompe abruptamente a fala de MANTEIGA MARAVILHA.

SUPER PIPOCA

Pedra no rim não é legal, hein!

MANTEIGA MARAVILHA fica um pouco atordoada, mas volta a falar:

MANTEIGA MARAVILHA

...Enfim, e isso ocorre por causa da ingestão de alimentos ruins como...

SUPER PIPOCA

...Como a manteiga!

MANTEIGA MARAVILHA

...O que?

SUPER PIPOCA

É, o queijo também! E o sal, e o temperinho de miojo! Que é o maior vilão da humanidade!

MANTEIGA MARAVILHA

Que isso, Pipo?

SUPER PIPOCA

Que isso, o quê?

2.

MANTEIGA MARAVILHA

Ué, você me chamou aqui pra me
esculachar?

SUPER PIPOCA

...Como assim, Teguinha?

MANTEIGA MARAVILHA

Você não me deixa falar! A gente
combinou que ia falar junto! Que não
ia jogar o outro na fogueira assim...

SUPER PIPOCA

Não tem ninguém jogando o outro na
fogueira aqui.

MANTEIGA MARAVILHA

Não tem? Eu não cheguei falando que a
pipoca faz mal pra saúde!

SUPER PIPOCA

Ah, mas é porque não faz, né? A pipoca
é super leve, super saudável, o
pessoal de casa pode comer a vontade.

MANTEIGA MARAVILHA

Ah Pipo, vai pra m#rda!

Um som agudo ("Pi") interrompe MANTEIGA MARAVILHA, censurando
o palavrão que ela disse.

MANTEIGA MARAVILHA

...O que foi isso?

SUPER PIPOCA

Isso, o quê?

MANTEIGA MARAVILHA

M#rda! M#rda, r#la, c#!

O mesmo som censura todos os palavrões ditos.

MANTEIGA MARAVILHA

P#ta que p#riu, Pipo! Você botou som
de "Pi" em mim?

SUPER PIPOCA

É pra não falar palavrão, Teguinha!
Não pode falar essas coisas no
programa!

3.

MANTEIGA MARAVILHA
Ah, é? Então fala aí.

SUPER PIPOCA
Falar o que?

MANTEIGA MARAVILHA
Fala m#rda.

SUPER PIPOCA
...não vou falar isso.

MANTEIGA MARAVILHA
Fala pra eu ver!

SUPER PIPOCA
...Piii! (faz o som com a boca
tentando simular o som sintético)

MANTEIGA MARAVILHA
Ah, não f#de, Pipoca! Eu vou rachar
fora, não me chama mais pras tuas
m#rdas, não...

MANTEIGA MARAVILHA sai de cena. Alguns segundos de pausa
silenciosa sucedem sua saída.

SUPER PIPOCA
Tá vendo, pessoal? É por isso que a
manteiga causa pressão alta...

MANTEIGA MARAVILHA
(fora de quadro) Vai se f#der, cara!

Aparecem as palmas de fundo, fade out na tela.

Fim.

13.2: Roteiro 2

INT. ESTÚDIO SUPER PIPOCA - DIA

Em um plano aberto, observa-se um fundo em gradiente preto e branco, projetado em um chroma key. Tocam as palmas da plateia como som de fundo, enquanto SUPER PIPOCA, o astro do programa, entra em cena vindo da esquerda para a direita:

SUPER PIPOCA

Fala, "pipoquentos"! Hoje eu vim trazer uma novidade pra vocês direto do nosso patrocinador Silas Cado! Esse é o novo... (pigarreia olhando para perto da câmera) Tavares, muda o chroma key!

O fundo muda para um painel de publicidade, mostrando o produto a ser divulgado.

SUPER PIPOCA

...O novo macarrão instantâneo do mercado!

MANTEIGA MARAVILHA aparece no canto direito da tela, olhando confusa para o banner de fundo.

MANTEIGA MARAVILHA

O que que é isso agora, Pipo?

SUPER PIPOCA

Isso, minha cara Manteiga Maravilha, é o novo produto do Silas!

MANTEIGA MARAVILHA

Silas? Que Silas?

SUPER PIPOCA

Silas Cold 4!

(trocadilho com "Se lascou de quatro")

O macarrão que você come geladinho como uma macarronese, e com quatro variedades de legumes diferentes!

MANTEIGA MARAVILHA

Mas Pipo, isso é miojo! Não era você que odiava o tal do temperinho de miojo?

SUPER PIPOCA

E ainda odeio! Eu ainda vou te pegar, temperinho de miojo! Mas este não é um

miojo, é um macarrão instantâneo, e o tempero dele é... são legumes em pó! Totalmente saudáveis, você pode ingerir por via oral ou nasal que dá no mesmo, hein? Hahaha

MANTEIGA MARAVILHA

É a mesma coisa, Pipoca! Ouve o que você tá falando que você vai perceber...

SUPER PIPOCA

Vem aqui...

SUPER PIPOCA puxa MANTEIGA MARAVILHA para perto de si e começa a cochichar algo. A câmera se aproxima e o boom desce para pegar a conversa deles, aparecendo em quadro.

SUPER PIPOCA

Esse Silas é quem tá pagando o programa inteiro... Eu "tô" na mão dele, já coloquei minha família toda como garantia, o meu mais novo nem estourou ainda e já vai herdar dívida!

MANTEIGA MARAVILHA

P#rra, mas você não é super? Dá um pau nesse cara!

SUPER PIPOCA

Como é que eu vou dar pau nesse cara, Teguinha? Se ele para de financiar o show, a gente volta a frequentar panela suja e carcomida. Você prefere isso ou o Silas?

MANTEIGA MARAVILHA espera alguns segundos pra pensar e olha algumas vezes para a câmera.

MANTEIGA MARAVILHA

...Prefiro o Silas.

SUPER PIPOCA

Que Silas, Teguinha?

MANTEIGA MARAVILHA

...Não faz isso, não, Pipo...

SUPER PIPOCA

Qual Silas, Manteiga Maravilha?

3.

MANTEIGA MARAVILHA

...Silas Cold 4.

SUPER PIPOCA

Silas Cold 4! Todo mundo adorou, hein?

É isso aí compre o seu agora!

Obrigado, minha gente!

Aparecem as palmas de fundo, fade out na tela.

Fim.

13.3: Roteiro 3

INT. ESTÚDIO SUPER PIPOCA - DIA

Em um plano aberto, observa-se um fundo em gradiente preto e branco, projetado em um chroma key. Tocam as palmas da plateia como som de fundo, enquanto SUPER PIPOCA, o astro do programa, entra em cena vindo da esquerda para a direita:

SUPER PIPOCA

Fala, popcorners! Hoje, vamos ter a presença de um convidado surpresa no nosso programa, hein? Pode entrar trazendo ele, Manteiga Maravilha!

Entra MANTEIGA MARAVILHA, da direita para a esquerda, acompanhado do BRIGADEIRO, que é o convidado surpresa.

MANTEIGA MARAVILHA

É isso aí, pessoal! Hoje nós vamos falar dos prós e contras do...

SUPER PIPOCA

Opa, opa, opa! Meu Deus do céu, o que que é isso, Teguinha?

MANTEIGA MARAVILHA

(Respira fundo) "o que é isso" o quê, Pipo?

SUPER PIPOCA

Tudo bem sobre o convidado surpresa, mas você não falou que ele seria...

SUPER PIPOCA faz gestos insinuando pensamentos estereotipados e preconceituosos, como mostrar o tom da pele ou insinuar com as mãos que o BRIGADEIRO era gordo.

MANTEIGA MARAVILHA

O que? Seria o que, Pipoca? Eu não estou entendendo...

BRIGADEIRO

(difícil de entender) É, uai. Fala o que que eu sou, aí, que eu não estou entendendo nada, rapaz.

SUPER PIPOCA se aproxima e fala em um tom de voz mais baixo com MANTEIGA MARAVILHA.

SUPER PIPOCA

...É que ele é doce, né?

MANTEIGA MARAVILHA

(Chocada) Meu Deus, Pipoca! Isso é coisa de se falar em voz alta? O Brigadeiro é sensível e bonitinho, olha...

SUPER PIPOCA

Mas é verdade, Manteiga! Ele é cheio de açúcar! Esse cara faz um mal danado!

MANTEIGA MARAVILHA

Para com isso, p#rra! Até parece que você não conhece nenhum outro doce...

SUPER PIPOCA

Eu conheço, ué! Tenho até amigos que são, mas eu não trago eles no meu programa, que é um programa sério!

BRIGADEIRO

(difícil de entender) Mas eu sou sério, uai! Eu sou sério que nem o cravo da cabeça do beijinho, que aquele ali é enjoado mesmo...

SUPER PIPOCA

(fala mais baixo para a MANTEIGA) Olha aí, Teguinha! Eu nem consigo entender o que esse cara fala!

MANTEIGA MARAVILHA

Dá um tempo, Pipoca! Quem você queria que eu tivesse trago então, meu queridão?

SUPER PIPOCA

Ah, eu achei que você ia trazer aquela sua irmã lá...

MANTEIGA MARAVILHA

Que irmã? Eu não tenho ir...

SUPER PIPOCA

A Margarina, ué!

MANTEIGA MARAVILHA passa por uma transformação com raios, sons e luzes (FX), que faz ela ficar bombada, gigante e com aspecto de raiva.

MANTEIGA MARAVILHA

Seu pedaço de b#sta! Nunca mais você fala uma coisa dessas, tá me ouvindo? Ela é minha prima e ela é uma falsa megera! Aquela p#rra é puro plástico, meu irmão! É plástico! Nem mosquito quer comer aquela m#rda!

SUPER PIPOCA

Calma, Teguinha! Se controla! Eu sempre te falei que aquela coisa era horrorosa mesmo!

MANTEIGA MARAVILHA

Não fala assim da minha prima, seu desgraçado!

MANTEIGA MARAVILHA desfere um soco super sônico em SUPER PIPOCA, que sai voando da tela e desaparece. Após isso, MANTEIGA MARAVILHA se acalma e volta à sua forma normal.

MANTEIGA MARAVILHA

Pronto. Vamos embora, Brigadeiro?

BRIGADEIRO

(difícil de entender) Mas antes de ir eu tenho que te falar, Manteiga: na hora que eu te vi com aqueles braço defendendo eu, eu "xonei" ali na hora, não teve jeito. Não é a gente que manda no coração, sabe? Agora eu só penso em nós construir um "tapauer" pra gente morar e botar dois bonequinho nesse mundão. O que que você acha, hein?

MANTEIGA MARAVILHA

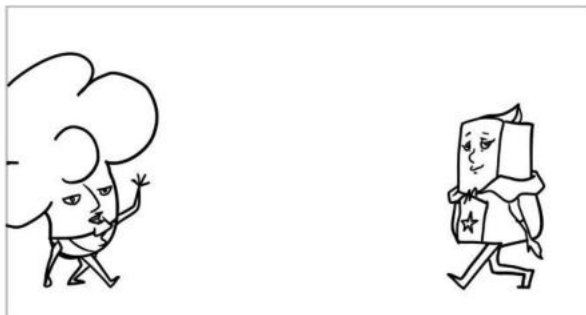
... Ahahaha que bonitinho, Brigadeiro. É isso aí mesmo, hein? Vamos embora que eu te compro uns granuladinhos novos...

MANTEIGA MARAVILHA e BRIGADEIRO saem de cena. FIM.

13.4: Storyboard do episódio “Super Pipoca - Manteiga Maravilha”

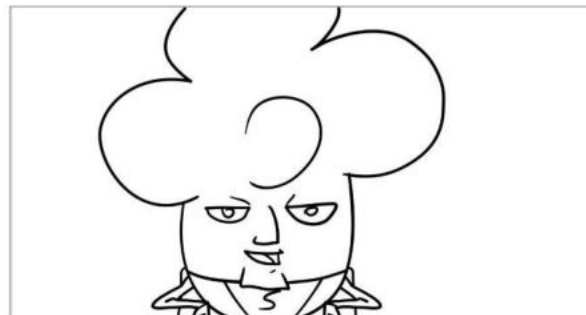
TITLE: Super Pipoca - Manteiga Maravilha!

PAGE: 1



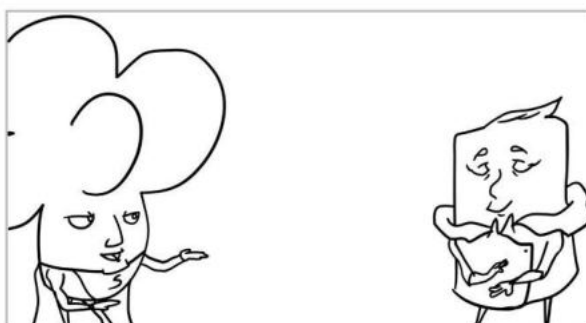
Surge Super Pipoca (Plano geral)

SP: "Fala, meus pipocos!"



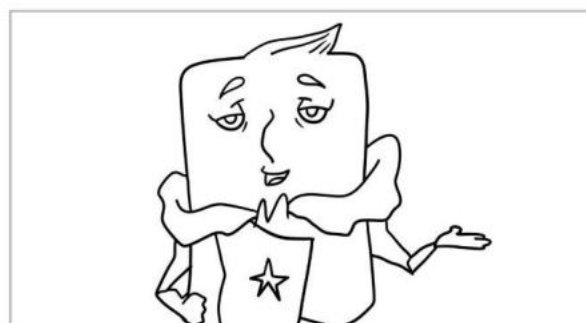
Super Pipoca anuncia Manteiga Maravilha (Plano médio)

SP: "Hoje eu trouxe aqui minha companheira Manteiga Maravilha!"



Palmas para Manteiga Maravilha (Plano americano)

SP: "Pra gente falar sobre os perigos da gordura e do sódio em excesso!"



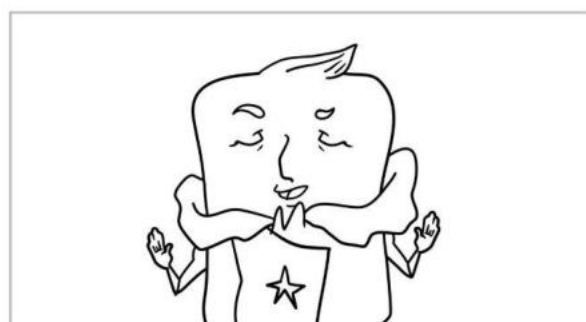
Manteiga Maravilha fala (Plano médio)

MM: "É isso aí, galera! Hoje em dia, milhares de pessoas sofrem com doenças como pressão alta e pedra nos rins."



Super Pipoca interrompe (movimento câmera, 2 planos médios)

SP: "Pedra no rim não é legal, hein!"

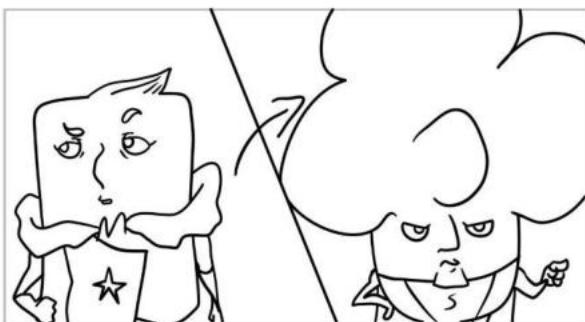


Manteiga Maravilha continua sua fala (Plano médio)

MM: "Enfim, e isso ocorre por causa da ingestão de alimentos ruins como..."

"SP": Super Pipoca;

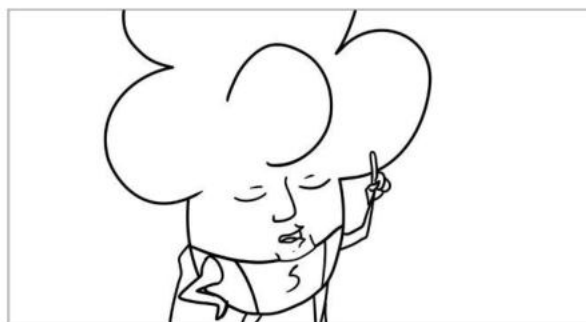
"MM": Manteiga Maravilha

TITLE: Super Pipoca - Manteiga Maravilha!PAGE: 2

Super Pipoca interrompe de novo (movimento câmera, 2 planos médios)

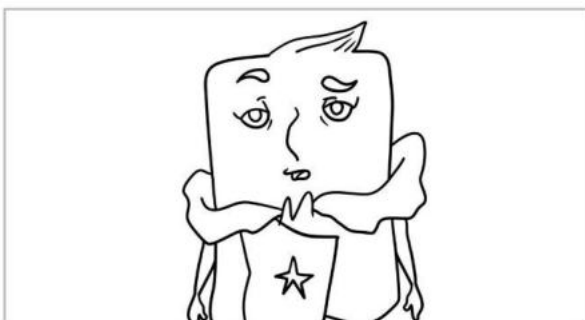
SP: "Como a manteiga!"

MM (fora de cena): "...o que?"



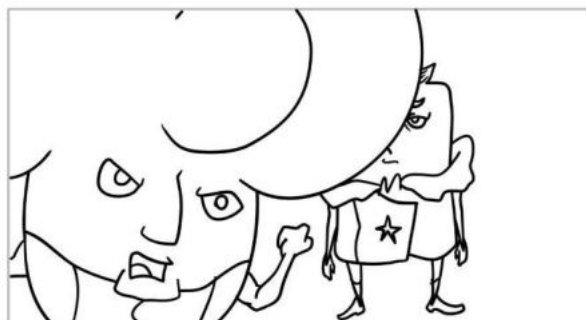
Super Pipoca fala (Plano americano)

SP: "É, e o queijo também!"



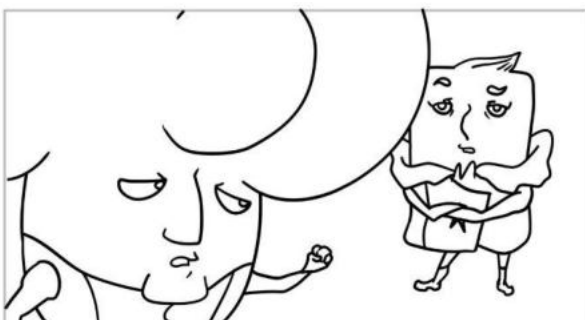
Manteiga aparece confusa (Plano americano)

SP: "E o sal..."



Super Pipoca entra em câmera (Plano fechado)

SP: "E o temperinho de miojo! Que é o maior vilão da humanidade!"

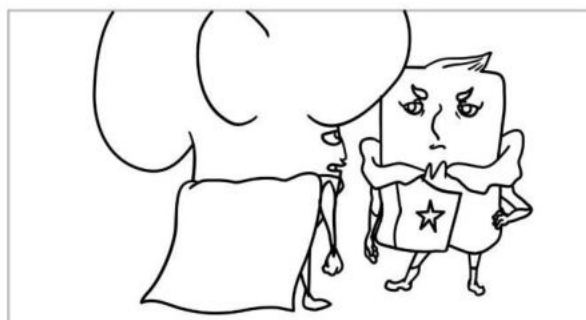


Manteiga questiona Pipoca (Plano Fechado)

MM: "Que isso, Pipo?"

SP: "Que isso, o que?"

MM: "Ué, você me chamou aqui pra me esculachar?"



Pipoca caminha até Manteiga e pergunta (Plano aberto)

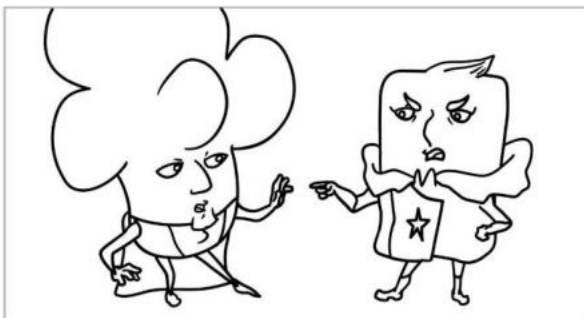
SP: "Como assim, Teguinha?"

"SP": Super Pipoca;

"MM": Manteiga Maravilha

TITLE: **Super Pipoca - Manteiga Maravilha!**

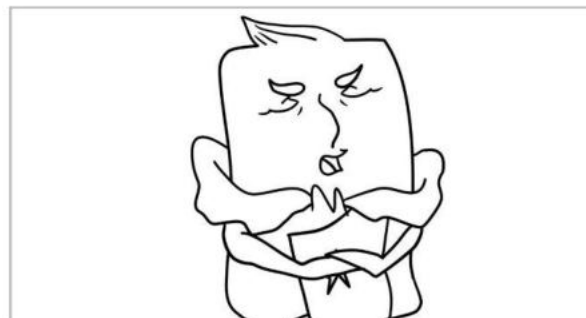
PAGE: 3



Manteiga repreende Pipoca (Plano aberto)

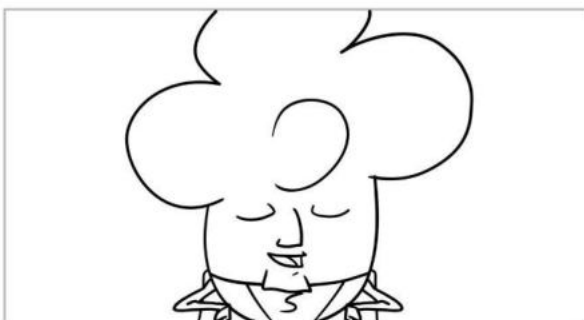
MM: "Você não me deixa falar! A gente combinou que ia falar junto! Que não ia jogar o outro na fogueira assim..."

SP: "Não tem ninguém jogando o outro na fogueira aqui."



Manteiga se irrita e vira o rosto (Plano Médio)

MM: "Não tem? Eu não cheguei falando que a pipoca faz mal pra saúde!"



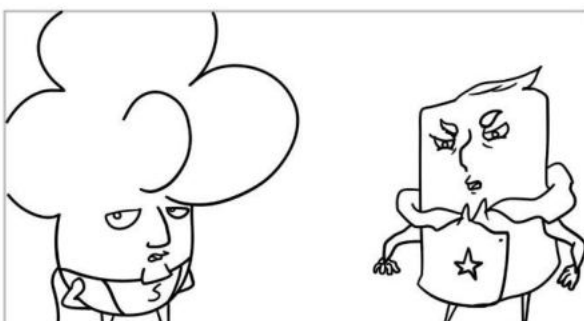
Pipoca fala para a câmera (Plano Médio)

SP: "Ah mas é porque não faz, né A pipoca é super leve, super saudável, o pessoal de casa pode comer a vontade."

MM (Fora de cena): "Ah Pipo, vai pra m#rda!"



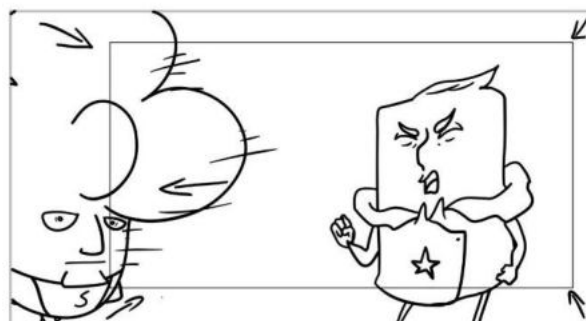
Som de "Pi" (censura) toca; Super Pipoca se envergonha e faz sinal para cortar gravação (Plano médio)



Manteiga estranha o que aconteceu; Pipoca se faz de sonso (Plano americano)

MM: "...O que foi isso?"

SP: "Isso, o quê?"



Manteiga fala palavrões e é censurada, enquanto câmera se aproxima; Pipoca se distancia lentamente (Plano americano ---> Plano médio)

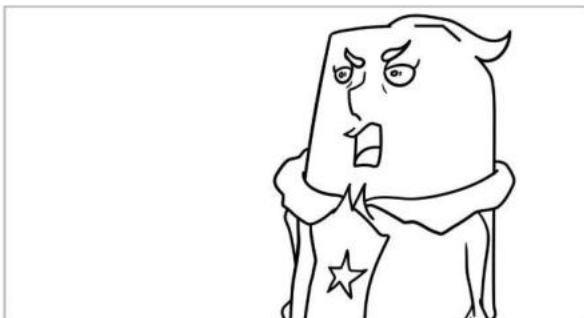
MM: "M#rda! M#rda! R#la! C#!"

"SP": Super Pipoca;

"MM": Manteiga Maravilha

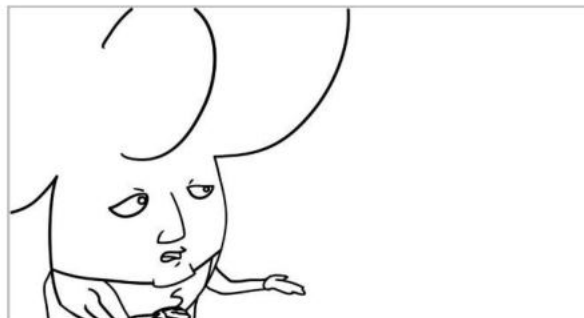
TITLE: Super Pipoca - Manteiga Maravilha!

PAGE: 4



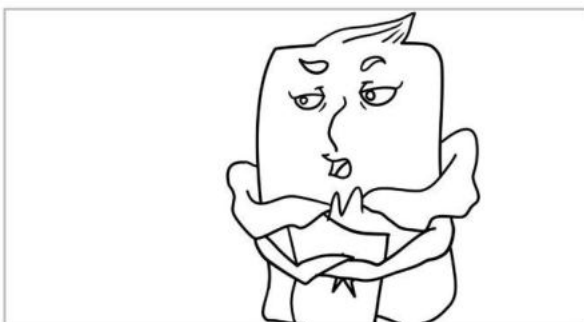
Manteiga se irrita ao perceber a censura (Plano Médio)

MM: "P#ta que p#riu, Pipo! Você botou som de "Pi" em mim?"



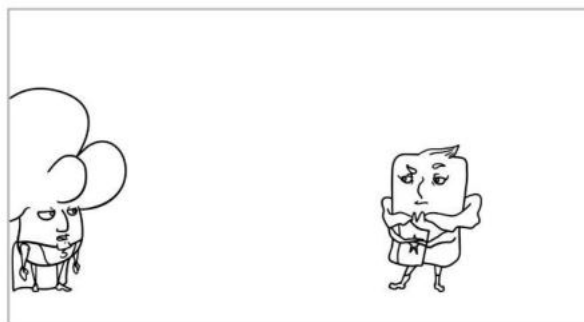
Super Pipoca tenta se explicar (Plano médio)

SP: "É pra não falar palavrão, Teguinha! Não pode falar essas coisas no programa!"



Manteiga desafia Pipoca (Plano médio)

MM: "Ah, é? Então fala aí."

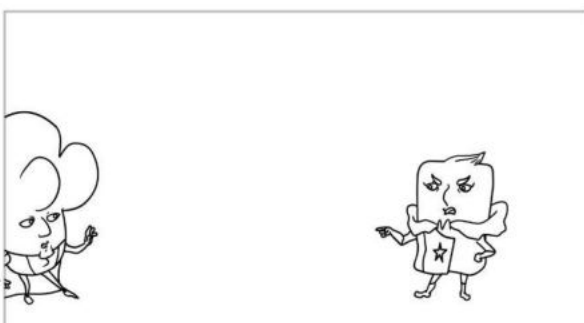


Pipoca hesita na hora de falar (Plano geral)

SP: "Falar o que?"

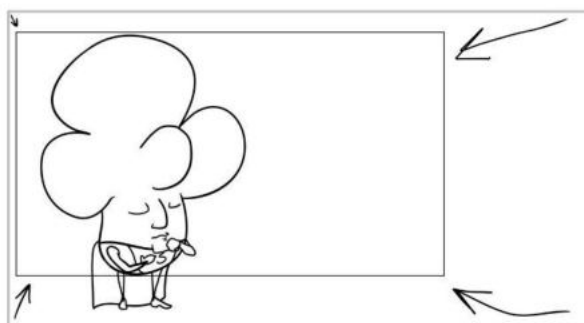
MM: "Fala m#rda."

SP: "...Não vou falar isso."



Manteiga grita com Super Pipoca (Plano geral)

MM: "Fala pra eu ver!"s



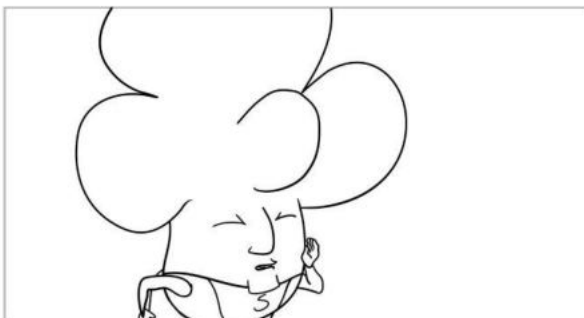
Super Pipoca se prepara (Zoom plano médio)

"SP": Super Pipoca;

"MM": Manteiga Maravilha

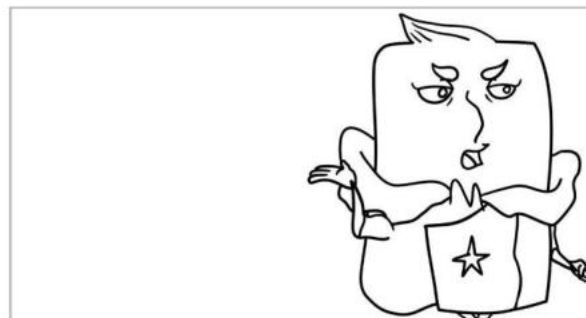
TITLE: Super Pipoca - Manteiga Maravilha!

PAGE: 5



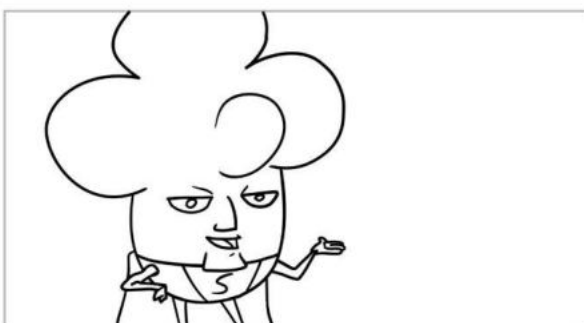
Super Pipoca solta seu som de "Pi" (Plano médio)

SP: "Piiii!"



Manteiga desiste e vai embora (Plano médio)

MM: "Ah, não f#de, Pipoca! Eu vou rachar fora, não me chama mais pras tuas m#rdas, não..."



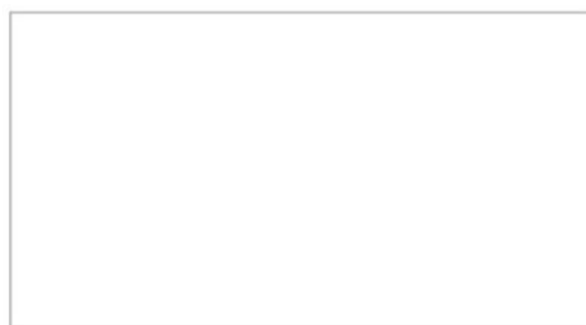
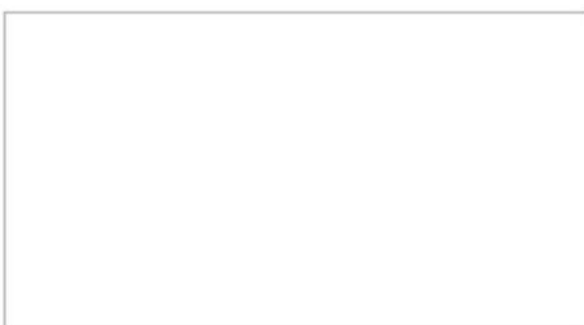
Super Pipoca ironiza para a câmera (Plano americano)

SP: "Tá vendo, pessoal? É por isso que a manteiga causa pressão alta..."



Manteiga grita de fora da câmera (plano americano)

MM (fora de quadro): "Vai se f#der, cara!"



"SP": Super Pipoca;

"MM": Manteiga Maravilha