

FACULDADE MÉLIÈS
Pós-Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais

ALESSANDRA BONHOLI BARBOSA
LUANNE OURIQUE
THIAGO HENRIQUE DOS ANJOS

TRIPLAMENTE
SÉRIE ANIMADA ADOLESCENTE 13X22'

São Paulo, 2025

ALESSANDRA BONHOLI BARBOSA

LUANNE OURIQUE

THIAGO HENRIQUE DOS ANJOS

TRIPLAMENTE

OBRA ORIGINAL

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais, da Faculdade Méliès, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais.

Orientador (a): Reynaldo Marchesini

São Paulo, 2025

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho por qualquer meio convencional ou eletrônico para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através da Bibliotecária Antonieli S. Alves - CRB-8/9633, da Faculdade Méliès.

B2344t Barbosa, Alessandra Bonholi.

Triplamente. / Alessandra Bonholi Barbosa; Luanne Ourique;
Thiago Henrique dos Anjos. - São Paulo, 2025.

154 f. : il. color. ; 30 cm.

Monografia (Pós-Graduação em Produção Executiva Criativa)
- Faculdade Méliès.

Orientador(a): Prof. Reynaldo Marchesini

1. Animação cut-out. 2. Projeto Audiovisual.
3.Desenvolvimento integral. I. Marchesini, Reynaldo. II. Título

CDD 741.58:152.4

ALESSANDRA BONHOLI BARBOSA

LUANNE OURIQUE

THIAGO HENRIQUE DOS ANJOS

TRIPLAMENTE

OBRA ORIGINAL

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais, da Faculdade Méliès, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Reynaldo Marchesini, Especialista - Méliès / Flamma

Belisa Proença, Especialista - Split Studio

Elena Altheman, Roteirista / Mestre - Universidade de São Paulo

RESUMO

“TriplaMente” é uma série de animação 2D *cut-out* sobre trigêmeas idênticas que são obrigadas a seguir caminhos distintos na vida universitária. A separação desperta um poder misterioso que as fazem trocar de lugar sempre que devem lidar sozinhas com sentimentos intensos ou situações conflituosas. Explorando a mística do que é “ser gêmeo”, bem como as dificuldades inerentes ao processo de amadurecimento, a série busca contribuir, através da fantasia e da comédia, para a construção de personalidades autênticas e responsáveis socialmente.

Palavras-chave: animação cut-out, trigêmeos, autenticidade, desenvolvimento integral, adolescência.

ABSTRACT

“TriplaMente”— or “Tripling”, English alternative title — is a 2D cutout animation about identical triplets who are obliged to pursue different paths for college life. Their separation causes a mysterious power to manifest every time they have to face all by themselves, intense feelings or conflicting situations. By exploring the mystic surrounding what it means to be twins, plus the difficulties within growing up, this series wishes to contribute, through fantasy and comedy, to build authentic and socially responsible personalities.

Keywords: cut out animation, triplets, authenticity, integral development, adolescence.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Arte conceitual da série “TriplaMente”, por Bruna Dreyer Nery	12
Figura 2: Conflitos morais entre as trigêmeas protagonistas	13
Figura 3: Arte conceitual da personagem “Calli”, por Bruna Dreyer Nery	15
Figura 4: Arte conceitual da personagem “Zazá”, por Bruna Dreyer Nery	16
Figura 5: Arte conceitual da personagem “Lin”, por Bruna Dreyer Nery	18
Figura 6: Arte conceitual da “Família Oliveira” por Bruna Dreyer Nery	20
Figura 7: Arte conceitual do personagem “Vô Cisco”, por Bruna Dreyer Nery	23
Figura 8: Arte conceitual da personagem “Carol”, por Bruna Dreyer Nery	25
Figura 9: Arte conceitual do personagem “Rico”, por Bruna Dreyer Nery	26
Figura 10: Arte conceitual do personagem “Nando”, por Bruna Dreyer Nery	28
Figura 11: Estudo de Design Técnica e Mood da série “TriplaMente”	42

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Desenvolvimento - Cronograma Macro	56
Tabela 2: Pré-produção - Cronograma Macro	58
Tabela 3: Produção - Cronograma Macro	58
Tabela 4: Pós-Produção - Cronograma Macro	60
Tabela 5: Resumo orçamentário	62
Tabela 6: Possíveis fontes de receita - 1ª Temporada de “TriplaMente”	63

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. DESENVOLVIMENTO	11
2.1. FICHA TÉCNICA	12
2.2. SINOPSE DA SÉRIE	13
2.3. PERSONAGENS PRINCIPAIS	13
2.3.1. Calli	15
2.3.2. Zazá	16
2.3.3. Lin	18
2.4. PERSONAGENS SECUNDÁRIOS	19
2.4.1. A família Oliveira	20
2.4.1.1. Joaquim Oliveira — Joca	21
2.4.1.2. Ana Rosa Oliveira — Rosa	21
2.4.1.3. Éric Oliveira — Éric	22
2.4.1.4. Francisco Oliveira — Vô Cisco	23
2.4.2. As companhias da vida universitária	25
2.4.2.1. Carolina Lopes — Carol	25
2.4.2.2. Ricardo Guerra — Rico	26
2.4.2.3. Fernando Leme — Nando	27
2.5. O UNIVERSO	29
2.5.1. As Cidades	30
2.5.1.1. A Cidade Jardim	31
2.5.1.2. A Cidade da Praça	32
2.5.1.3. A Cidade de Pedra	33
2.5.1.4. A Cidade do Porto	33
2.5.2. O poder do idêntico — uma metáfora mágica da identidade compartilhada	34
2.6. TEMA E RELEVÂNCIA	36
2.7. PÚBLICO ALVO E ESTRATÉGIAS PARA ALCANÇÁ-LO	38
2.8. JUSTIFICATIVA	39
2.9. CONSTRUÇÃO NARRATIVA	42
2.9.1. Arco da Primeira Temporada	43
2.9.2. Estrutura dos Episódios	46
2.9.3. Sinopses dos Episódios	46
2.9.3.1. Episódio 03 — “A Trindade”	47
2.9.3.2. Episódio 05 — “Tresloucadas”	48
2.9.3.3. Episódio 07 — “Triunvirato”	48
2.9.3.4. Episódio 09 — “Presente Triplo”	49
2.9.3.5. Episódio 11 — “Efeito Trilateral”	50

2.9.3.6. Episódio 13 — “Três Fios, uma corda”	51
2.9.4. Soluções visuais e sonoras	52
2.10. BÍBLIA DE VENDAS (PITCH BIBLE)	53
3. PLANO DE PRODUÇÃO	53
3.1. METODOLOGIA	53
3.2. DESENVOLVIMENTO DA SÉRIE	55
3.3. PRÉ-PRODUÇÃO	56
3.4. PRODUÇÃO	58
3.5. PÓS-PRODUÇÃO	59
3.6. ORÇAMENTO	60
3.6.1. Orçamento por Etapas	61
3.6.2. Comparação de valores do mercado	61
4. PLANO DE VIABILIZAÇÃO DE RECURSOS	62
5. PROTOCOLO DE REGISTRO NA FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL	65
6. PLANO DE NEGÓCIOS	65
7. PLANO DE DIFUSÃO, DISTRIBUIÇÃO E MARKETING	69
7.1. FORMATO, MINUTAGEM E ADEQUAÇÃO	70
8. ACESSIBILIDADE	71
8.1. RECURSOS DE ACESSIBILIDADE	72
8.2. EMPRESAS DE ACESSIBILIDADE	73
8.3. IMPLEMENTAÇÃO E INCLUSÃO	73
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
10. REFERÊNCIAS	75
ANEXO A - PLANILHAS BASE DE VALORES FORNECIDAS PELA BELISA PROENÇA	79
ANEXO B - VALORES DE MERCADO - CATEGORIZAÇÃO ORÇAMENTÁRIA	82
ANEXO C - PROTOCOLO DE REGISTRO NA FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL (FBN)	83
APÊNDICE A - ARCO NARRATIVO PRIMEIRA TEMPORADA	84
APÊNDICE B - OUTLINE DO PRIMEIRO EPISÓDIO	90
APÊNDICE C - ROTEIRO DO EPISÓDIO PILOTO	91
APÊNDICE D - BÍBLIA DE VENDAS	114
APÊNDICE E - CRONOGRAMA MACRO DE PRODUÇÃO	141
APÊNDICE F - CRONOGRAMA MICRO DE PRODUÇÃO	143
APÊNDICE G - TABELA DE EQUIPES	144
APÊNDICE H - ORÇAMENTO DE DESENVOLVIMENTO ANCINE	145
APÊNDICE I - ORÇAMENTO DE PRÉ-PRODUÇÃO À DISTRIBUIÇÃO ANCINE	146
APÊNDICE J - BUSINESS MODEL CANVAS	147
APÊNDICE K - ANÁLISE SWOT	148
APÊNDICE L - PESQUISA DE FORMATO, MINUTAGEM E ADEQUAÇÃO	149

1. INTRODUÇÃO

A série de animação 2D chamada “TriplaMente” foi criada em formato de treze episódios por temporada, sendo cada episódio com duração de vinte e dois minutos. A série é voltada para o público adolescente a partir dos 14 anos (14+). A história acompanha a jornada de três irmãs gêmeas que após viverem sua infância e adolescência juntas, irão se separar pela primeira vez na época da faculdade. Por conta do sistema de seleção de vagas, sonhos não compartilhados e um desejo secreto de independência, cada uma delas segue para uma cidade completamente diferente uma da outra. A separação das irmãs leva ao despertar de um poder exclusivo de gêmeos idênticos, antes contido na linhagem das garotas, mas que agora — estando separadas e vivendo os gatilhos psicológicos e as fortes emoções típicas do cotidiano do jovem adulto — irá fazer com que elas troquem mentalmente de lugar entre si.

Através da fantasia, a série explora o imaginário coletivo sobre a experiência de ser gêmeos idênticos — como o compartilhamento de sensações, a possibilidade de trocar de lugar, as confusões de personalidade, entre outros — a fim de guiar o público a uma jornada cômica, de reflexão e amadurecimento. Dessa forma, “TriplaMente” aborda de forma leve e descontraída, uma temática densa: a ética necessária à autenticidade, ou seja, mais do que tratar sobre a individualidade e a jornada de autorrealização e amadurecimento de cada gêmea, aprofunda-se também na relação de codependência entre elas e questiona o impacto que a ação individual exerce sobre um sistema coletivo, criado e compartilhado por elas desde o útero.

Em linhas gerais, “TriplaMente” é um convite ao público para reconhecerem a importância da autoaceitação, do fortalecimento da identidade e, ao mesmo tempo, aprenderem sobre responsabilidade de suas ações, ou seja, como suas escolhas impactam a vida de outros.

2. DESENVOLVIMENTO

O presente capítulo trata do desenvolvimento da série “TriplaMente” etapa na qual foi definido um conjunto de premissas essenciais à criação do projeto, como especificações técnicas para a produção, sinopses, descrição minuciosa dos personagens e do universo criado. Também, contém a temática da obra e

sua relevância para o público-alvo e a indústria, juntamente com a justificativa das decisões narrativas e estéticas tomadas pela criadora e a equipe de desenvolvimento.

Figura 1: Arte conceitual da série “TriplaMente”, por Bruna Dreyer Nery.



Fonte: Bruna Dreyer Nery, 2025.

2.1. FICHA TÉCNICA

Título: TriplaMente

Criação: Alessandra Bonholi Barbosa

Desenvolvimento: Alessandra Bonholi Barbosa, Luanne Menezes Ourique, Thiago “Savona” Henrique dos Anjos e Bruna Dreyer Nery.

Técnica: Animação 2D *Cut-Out*

Formato: Série híbrida (episódica/serializada)

Episódios por temporada: 13 episódios

Duração: 22 minutos por episódio

Gênero: Comédia e Fantasia.

Janela: Televisão Paga e VOD (Posteriormente TV Aberta).

Público-alvo: Adolescentes (14+)

Logline: Pela primeira vez e a contragosto, as trigêmeas idênticas, Calli, Zazá e Lin, são separadas. Na tão sonhada vida universitária, são obrigadas a sobreviver sozinhas e lidar, cada uma à sua maneira, com as próprias dificuldades. Porém, um poder misterioso as mantém conectadas a ponto de assumirem o controle da vida uma das outras a qualquer sinal de problema.

2.2. SINOPSE DA SÉRIE

Calli, Zazá e Lin — Trigêmeas idênticas em aparência e opostas em personalidade — são separadas pela primeira vez por culpa do sistema de seleção de vagas da faculdade, de sonhos não compartilhados e de um desejo secreto de independência. Na tão sonhada vida universitária, buscam sobreviver sozinhas em cidades e cursos distintos, cada uma à sua maneira: Calli sendo controlada e perfeccionista, Zazá sendo tímida e resiliente e Lin sendo impulsiva e criativa. Porém, a separação do trio desperta um misterioso poder que as obriga a trocar mentalmente de lugar entre si a qualquer sinal de problema. Ao tentarem desfazer as confusões causadas pelas trocas, precisam ser cuidadosas para não moldar a vida uma das outras segundo seus próprios interesses.

2.3. PERSONAGENS PRINCIPAIS

As trigêmeas da família Oliveira, Calliandra (Calli), Azaleia (Zazá) e Paullínia (Lin), compõem o trio de personagens principais da série. É por meio da relação entre elas e o modo como se reconhecem ao longo do desenvolvimento narrativo que temos a abordagem do arco central, bem como sua temática.

Podendo ser explorado em, no mínimo, quatro temporadas, a jornada de amadurecimento das protagonistas está intimamente ligada a forma como elas se relacionam e estabelecem sua autenticidade particular, na medida em que alcançam a sua independência emocional, sem perder a responsabilidade para com o bem-estar coletivo, algo que para elas, é visceral. Veja a figura 2.

Figura 2: Conflitos morais entre as trigêmeas protagonistas.

Conflitos Morais Entre as Irmãs

Trigêmeas em unidade. Embora tenham estabelecido padrões de comportamento e gostos específicos para cada uma, ainda se veem como um trio inseparável. As trigêmeas tem manias e hábitos parecidos.	Trigêmeas em separação. Necessitam dar um passo em direção a independência e autonomia. Ainda recorrendo umas às outras em situação de estresse, por apego e necessidade de proteção. Estabelecem limites, dividindo apenas alguns aspectos de suas vidas.	Trigêmeas em oposição. Com as personalidades mais definidas e quebrando os padrões de comportamento e gostos estabelecidos durante a infância e adolescência, se veem cada vez mais com indivíduos, aumentando assim o conflito e a necessidade de independência.	Trigêmeas em maturidade. <i>"A maturidade é diretamente proporcional às despedidas alcançadas"</i> Precisa-se suportar a separação e junto dela as perdas de estar sempre junto, de ter alguém com quem contar sempre por perto, de ter alguém que dá segurança e que não exige que se estabeleça independência. Mantém uma relação próxima e funcionam bem como unidade e como indivíduos, não competem e compreendem os gostos semelhantes que possuem.
--	--	---	--

Fonte: Elaborada pelos autores, 2025.

Na primeira temporada da série temos as trigêmeas como uma unidade, ou seja, embora tenham estabelecido padrões de comportamento e gostos específicos para cada uma, ainda se vêem como um trio inseparável, insistindo na unanimidade das escolhas e atitudes. Dessa forma, temos Calli, Zazá e Lin despedindo-se de sua cidade natal e iniciando suas vidas em suas respectivas cidades, despertando, assim, o Poder do Idêntico. Sofrendo com as trocas de consciência involuntárias, as trigêmeas percebem que devem se unir ainda mais se quiserem superar os gatilhos que intensificam o misterioso poder.

Na segunda temporada temos as trigêmeas em separação, em que há a crescente necessidade de que o trio dê um passo certo em direção à independência e autonomia. Diferentemente da primeira temporada em que compartilham o máximo de informações para se manterem unidas, agora o objetivo maior não é a unidade, mas sim estabelecer limites de forma clara, pois a interferência permitida pelas trocas resulta em conflitos quase irreversíveis que dificultam a jornada de cada trigêmea rumo a seus objetivos particulares. Então, após um tempo vivendo sob a influência do Poder do Idêntico, Calli, Zazá e Lin começam a criar regras e diretrizes para o bom uso dessa habilidade. As trigêmeas traçam planos, criam diários e mapas, para conseguir acompanhar melhor a vida de cada uma na tentativa de manter um maior controle das influências que exercem na vida uma das outras. É a única forma que as irmãs encontram para se manter sãs enquanto se relacionam também com pessoas presentes no dia a dia uma das outras. Pessoas estas que não conheceriam se não sofressem a influência do Poder do Idêntico.

Na terceira temporada, as trigêmeas estão em clara oposição. Estão desafiando umas às outras sobre o que acreditam ser a melhor forma de viver o contexto universitário, manter as relações com os familiares e amigos e aproveitar as oportunidades que surgem à beira do caminho. Logo, Calli, Zazá e Lin, rumando para o final de sua vida universitária, estão mais seguras de si, mais certas de suas preferências e estilos de vida. Dessa forma, conseguem controlar mais facilmente os gatilhos emocionais que servem de combustível para o Poder do Idêntico. Entretanto, com as personalidades fortalecidas, as trigêmeas começam a criar uma disputa mental pelo controle das situações estressantes, criando um momento “entre trocas” que geram embates diretos entre as irmãs, afastando-as.

Na quarta temporada, elas percebem que precisam suportar a separação e junto dela as perdas de estarem sempre juntas, de terem com quem contar sempre por perto, de ter alguém que dá segurança e que não exija que se estabeleça independência. Nesta temporada elas aprendem a manter uma relação próxima, funcionando bem tanto como unidade quanto como indivíduos, já não mais competindo entre si e compreendendo a fortaleza que há em possuir similaridades e contrariedades. Sendo assim, Calli, Zazá e

Lin retornam à sua cidade natal para o casamento do irmão mais velho. Em suas últimas férias antes da formatura, o trio está decidido a reafirmar e fortalecer seus laços de irmandade, enquanto buscam a origem do Poder do Idêntico e uma forma de encerrar sua influência sobre suas vidas, sem que os pais descubram o que as filhas têm feito todos esses anos em que estiveram fora de casa.

2.3.1. Calli

Figura 3: Arte conceitual da personagem “Calli”, por Bruna Dreyer Nery.



Fonte: Bruna Dreyer Nery, 2025.

A personagem Calli, cujo nome completo é Calliandra Oliveira, é concebida como a mais velha entre as trigêmeas protagonistas da série, simbolizando a razão, a mente analítica e a liderança estratégica.

Inspirada na flor do cerrado “marizeira” (*Calliandra spinosa*), sua construção visual e simbólica remete à beleza e imponência natural da floração exuberante que, ao se destacar na paisagem, sugere uma personalidade carismática e naturalmente autoritária. Calli incorpora o arquétipo do Governante, sendo uma figura racional, perfeccionista e dedicada, com habilidades voltadas para a administração, orientação e liderança inspiradora, refletidas em seu envolvimento com uma Empresa Júnior de Marketing no universo da narrativa. Sempre organizada e sempre com uma notória aptidão para liderança. Calli tem grande interesse pelo funcionamento das grandes corporações, escolhendo, assim, seguir seu caminho universitário no curso de Administração. Seu temperamento colérico, associado ao elemento fogo, traduz sua postura proativa e intensa frente aos desafios.

Movida por um forte senso de responsabilidade, sua motivação pessoal se ancora em máximas como: “Dizes com quem andas que eu direi a responsabilidade que habita em tuas escolhas”, e em crenças estruturantes como “Um lugar para cada coisa, cada coisa em seu lugar” e “Diga o que pensa e faça o que diz”, revelando uma personagem pautada pela integridade e pela busca constante pela excelência. Contudo,

essa busca incessante também a torna vulnerável à autocobrança e à pressão de corresponder ao ideal de ser a “trigêmea perfeita”, evidenciando sua necessidade de aprender a acolher sua própria vulnerabilidade e defeitos. Seus medos mais profundos incluem a imprevisibilidade, a sensação de incompetência e o temor de não ser reconhecida ou valorizada por seus pares.

A linguagem do amor que a representa é expressa por meio de atos de serviço, reforçando seu compromisso com o grupo e sua disposição em abrir caminhos para os colegas crescerem com ela.

Embora sua retidão, espírito de liderança e controle sejam suas forças, por vezes Calli se mostra autoritária, perfeccionista e autossuficiente, o que a coloca em uma saia justa com as pessoas ao seu redor, em especial, as irmãs. Na ânsia de ser a “gêmea perfeita” define metas inalcançáveis para si e os outros, causando sofrimento. A exemplo, logo no início da série, momento em que estão passando pelos vestibulares, Calli tenta obrigar as irmãs a seguirem sua rotina de estudos, pois, segundo ela, só assim todas conseguiriam estudar na mesma cidade. Ao descobrir que as irmãs vão cursar a faculdade em outras cidades, seu controle se perde e vemos sua insegurança ao imaginar um futuro distante delas.

Calli é, portanto, uma personagem complexa, cuja presença na trama não somente organiza e orienta, mas também provoca reflexões sobre liderança, responsabilidade e autoconhecimento.

2.3.2. Zazá

Figura 4: Arte conceitual da personagem “Zazá”, por Bruna Dreyer Nery.



Fonte: Bruna Dreyer Nery, 2025.

A personagem Zazá, cujo nome é uma referência direta à flor azaleia (*Rhododendron simsii*), ocupa o lugar da irmã do meio no núcleo principal da narrativa. Representando o eixo da emoção, do corpo e do coração, Zazá é caracterizada por uma natureza sensível, empática e profundamente altruísta.

Sua escolha de curso em Engenharia da Computação — que surge de seu interesse por programação e aprendizagem de máquinas — e, além disso, sua atuação destacada no time universitário de vôlei, evidenciam a coexistência de habilidades técnicas e físicas com uma dimensão emocional altamente desenvolvida.

A flor que lhe dá nome — símbolo oficial da cidade de São Paulo — inspira a construção de uma personagem cuja delicadeza aparente oculta uma força interior resiliente, capaz de sustentar os outros mesmo em contextos desafiadores.

Zazá é dotada de talentos voltados ao cuidado e à colaboração, destacando-se em áreas como habilidades manuais, trabalho em equipe, mediação e adaptabilidade; reforçando seu arquétipo central: o da Prestativa. Guiada por um temperamento melancólico, associado ao elemento terra, sua personalidade está enraizada na empatia e na dedicação silenciosa.

Seu maior desejo é conduzir a Atlética de sua universidade a um histórico de vitórias, revelando sua paixão por coletividade e superação conjunta. No entanto, sua jornada emocional é marcada por conflitos internos, como a dificuldade de impor limites e a tendência a se moldar à expectativa alheia, o que gera sofrimento e frustração. Seu processo de amadurecimento consiste em expressar seus sentimentos com clareza e a reconhecer o valor de suas próprias necessidades.

Sua linguagem do amor são as palavras de afirmação, e sua motivação central pode ser sintetizada na máxima: “Dizes com quem andas que eu te direi a riqueza dos laços que te sustentam”. Suas crenças giram em torno do valor das pequenas ações, da inteligência emocional e da sabedoria da experiência subjetiva, expressas em ditos como “Cada um sabe onde o sapato aperta”, “A paz começa com um sorriso” e “As melhores coisas do mundo não são coisas”.

Embora sua sensibilidade e altruísmo sejam suas forças, por vezes Zazá se mostra uma pessoa reclusa e reservada, por conta de sua timidez, o que dificulta conquistar seus maiores objetivos: um lugar no time de vôlei da faculdade e no coração de seu *crush*. Sua dificuldade de impor limites e o medo de não se enturmar faz com que assuma as responsabilidades dos demais, subjugando as próprias necessidades. A exemplo, logo no início da série, momento em que estão passando pelos vestibulares, por não querer causar conflitos com as irmãs, diz que cursaria Enfermagem na cidade em que combinaram. Mas somente quando

não é selecionada na sua primeira opção, que seu verdadeiro desejo vem à tona, é aprovada em Engenharia da Computação em primeiro lugar em uma cidade distante, chocando toda a família.

Assim, Zazá se apresenta como uma personagem que, apesar da aparência serena, carrega uma profundidade emocional e uma capacidade de resiliência que a torna peça essencial na coesão afetiva do grupo.

2.3.3. Lin

Figura 5: Arte conceitual da personagem “Lin”, por Bruna Dreyer Nery.



Fonte: Bruna Dreyer Nery, 2025.

A personagem Lin, cujo nome remete à planta amazônica *Paullinia cupana* — o guaraná — representa a figura mais jovem entre as protagonistas, simbolizando o espírito, os olhos e a criatividade. A semente do guaraná, ao se abrir, revela uma forma que remete a um olho, metáfora perfeita para a essência de Lin: alguém que não somente observa, mas deseja ver verdadeiramente o mundo ao seu redor, movida por uma curiosidade intensa e uma sede de descoberta profunda.

Estudante de Design de Moda, Lin é uma jovem boêmia, animada e apaixonada pela liberdade que encontra nos amigos, nas festas e nas viagens. Seu arquétipo é o do Explorador, o que a coloca em constante movimento, tanto físico quanto existencial, em busca de experiências que expandem sua compreensão de si e dos outros.

Dotada de temperamento sanguíneo, associado ao elemento ar, sua presença é leve, dinâmica e contagiante. Suas principais habilidades incluem pensamento criativo, comunicação eficaz, improvisação, rapidez de raciocínio e uma notável capacidade de construir pontes entre pessoas e ideias divergentes, o que levam Lin a escolha do curso de Design de Moda, botando a prova seu lado criativo e inventivo para encontrar sua forma de expressão individual.

Seu maior desejo é explorar o mundo em todas as suas possibilidades, vivenciando a diversidade como caminho para o autoconhecimento. No entanto, Lin enfrenta dificuldades com questões práticas e rotineiras, tendendo à procrastinação e à fuga diante de responsabilidades e conflitos.

Sua jornada de amadurecimento exige o desenvolvimento da capacidade de lidar com a complexidade das situações que a cercam, sem perder sua essência livre e curiosa. Sua linguagem do amor é o tempo de qualidade, e seus maiores temores incluem sentir-se perdida, perder oportunidades valiosas, ser mal compreendida e decepcionar aqueles que ama.

A motivação que a impulsiona pode ser resumida na máxima: “Dizes com quem andas que eu te direi a amplitude dos teus pensamentos”, revelando seu desejo de expansão por meio das relações humanas. Suas crenças são guiadas por uma visão otimista e criativa da vida, como se vê nas máximas: “Não é sobre o destino, é sobre a jornada”, “Amanhã é um novo dia, sem erros cometidos ainda” e “O significado da vida é encontrar seu dom. O propósito da vida é doá-lo”.

Embora sua abertura para o desconhecido, sua energia e vontade de contribuir para um mundo melhor sejam suas forças, por vezes Lin se mostra impulsiva, desatenta e preguiçosa demais para realmente se envolver com as situações e pessoas na profundidade que deseja, o que faz com que subestime a complexidade da vida e a torne negligente às consequências catastróficas de seu jeito não convencional de lidar com os problemas. A exemplo, logo no início da série, momento em que estão passando pelos vestibulares, Lin acha que já está pronta depois de doze anos na escola, não estuda, não é aprovada e acaba não cumprindo a promessa de estudar junto das irmãs. Repreendida por Calli e com os sentimentos aflorados, troca as opções de outro sistema de seleção e acaba de vez com a chance de estarem na mesma cidade. No fim, consegue a “desculpa perfeita” para ser livre e explorar o mundo sem as interferências da irmã mais velha, ou quase isso.

Assim, Lin personifica a leveza inquieta da juventude, a potência do olhar criativo e as belezas e os perigos da liberdade em construção.

2.4. PERSONAGENS SECUNDÁRIOS

Os personagens secundários são relevantes para a construção narrativa à medida que, através de suas relações com o trio protagonista, geram conflitos que as impulsionam para decisões que as farão progredir, estagnar ou regredir em suas jornadas de amadurecimento. Além disso, as características

particulares de cada núcleo de personagens secundários, bem como suas próprias personalidades e arcos, contribuem para diversidade e verossimilhança da série que se pretende construir.

2.4.1. A família Oliveira

Figura 6: Arte conceitual da “Família Oliveira” por Bruna Dreyer Nery



Fonte: Bruna Dreyer Nery, 2025.

A família Oliveira compõe o núcleo familiar do trio e representa, para elas, tanto o “lugar seguro” emocionalmente, quanto a sua validação como uma unidade, ou seja, um coletivo com objetivos semelhantes e compartilhados.

Cada personagem — pai, mãe e irmão — é para cada uma das trigêmeas seu aliado de jornada, e os demais forças antagônicas: Joca, o pai, é o confidente de Lin; Éric, irmão mais velho, o de Zazá; E Ana Rosa, a mãe é a de Calli. Por ter semelhanças e complementaridades, os pares se tornam essenciais à medida que as garotas enfrentam os desafios da vida universitária e a transição da infância à fase adulta. O acolhimento afetuoso de cada um dos Oliveira, moldam as bases e valores do trio protagonista, e testa as

forças de suas personalidades que serão provadas no momento em que são obrigadas a seguir caminhos separados.

2.4.1.1. Joaquim Oliveira — Joca

Joca é o pai das trigêmeas e de Éric. Aposentado e profundamente conectado à natureza, expressa seu zelo pela vida por meio do cultivo de plantas, atividade que se torna metáfora de sua própria forma de amar: com paciência, dedicação e alegria.

Caracterizado por um temperamento emocional e um espírito bem-humorado, Joca exerce uma figura cuidadora, sendo tanto um piadista quanto um acolhedor nato. Sua presença é leve e positiva, oferecendo aos demais personagens um espaço seguro de escuta e encorajamento. Seu arquétipo se aproxima do “cuidador”, representado por sua postura protetora, por seu prazer em reparar objetos e relações, e por sua disponibilidade para os que o rodeiam.

Entre suas habilidades destacam-se a escuta ativa, a visão otimista da vida, a capacidade de consertar problemas práticos, a facilidade com cálculos matemáticos e uma surpreendente aptidão esportiva, revelando múltiplas camadas de sua personalidade.

Seu maior desejo é simples e poderoso: amar e cuidar de sua esposa e acompanhar, com orgulho e liberdade, o crescimento dos filhos em suas escolhas pessoais. Contudo, seus medos revelam vulnerabilidades que o humanizam — teme não estar presente nos momentos de necessidade dos filhos, causar mágoas involuntárias ou que seu humor, por vezes irreverente, ultrapasse limites afetivos.

Por sua personalidade tranquila, tende a evitar situações conflituosas, beirando a passividade e terceirizando as responsabilidades para Ana Rosa, muitas vezes sobrecarregando-a, além disso, tende a ir à defesa de Lin nos embates entre as trigêmeas, justamente pelas similaridades na personalidade.

Joca representa o afeto maduro e disponível, a figura paterna que equilibra o riso e o cuidado, construindo vínculos a partir da presença constante e do amor descomplicado.

2.4.1.2. Ana Rosa Oliveira — Rosa

Ana Rosa é a mãe das trigêmeas e de, Éric. Criada como um pilar de racionalidade, força e determinação na narrativa, Ana Rosa é advogada de profissão, sua identidade está fortemente associada ao

senso de proteção e à defesa incondicional daqueles que ama, especialmente o marido e os filhos, por quem declara que viveria exclusivamente, caso pudesse.

Representa uma figura crítica e objetiva, cuja racionalidade não a torna fria, mas, ao contrário, molda uma mulher sábia, prática e profundamente comprometida com o bem-estar familiar. Seu arquétipo está vinculado à figura da “defensora” — alguém que combina razão e sensibilidade para proteger, orientar e cuidar de forma firme e amorosa.

Suas habilidades envolvem não somente competências técnicas, como senso crítico e capacidade argumentativa, mas também dons afetivos e manuais, como o abraço acolhedor, o talento para o artesanato e a culinária, além da notável capacidade de oferecer conselhos e correções com afeto e clareza.

Ana Rosa deseja acompanhar o crescimento dos filhos até vê-los felizes e realizados em suas vidas pessoais, sem abdicar da sua própria trajetória profissional. Almeja uma aposentadoria confortável ao lado do marido, com quem sonha explorar o mundo em um *motor home*. Apesar de sua segurança aparente, carrega medos que evidenciam sua humanidade: teme não conseguir administrar todas as responsabilidades que assume, falhar em seu papel de cuidadora ou, ainda, permitir que a carreira a afaste do núcleo familiar.

Para dar conta de suas responsabilidades tende a supervalorização do planejamento e inflexibilidade, vista como determinação, mas que gera uma dificuldade de escuta e aceitação de pontos de vista contrários, principalmente os de Joca. Além disso, tende ir à defesa de Calli nos embates entre as trigêmeas, justamente pelas similaridades na personalidade.

Ana Rosa é, assim, a representação da mulher moderna que busca equilibrar os afetos e as ambições, o trabalho e o lar, a razão e o amor — uma presença firme, crítica e essencial na dinâmica familiar da narrativa.

2.4.1.3. Éric Oliveira — Éric

Éric é o irmão mais velho do núcleo familiar representado na série, e sua construção narrativa se fundamenta nos pilares da ambição, coragem e racionalidade. Com uma postura de liderança e referência para os mais jovens, ele é caracterizado como um conselheiro nato, alguém cuja trajetória inspira e guia, especialmente suas irmãs, a quem deseja ver crescer e se tornarem grandes mulheres na história.

Seu envolvimento com o universo esportivo, particularmente com o futebol e sua atuação na comissão técnica do time de sua cidade natal, reforça seu perfil disciplinado, competitivo e estrategista.

Éric é um personagem que valoriza a excelência e a superação, tendo como principal objetivo alcançar o sucesso profissional no cenário futebolístico e, ao mesmo tempo, constituir uma família sólida. Possui habilidades notáveis no campo interpessoal: sabe ouvir, aconselhar com sabedoria, manter confidências e servir como referência de força e segurança. Sua presença representa não somente um exemplo a ser seguido, mas também um porto seguro emocional para os que o cercam. No entanto, seus conflitos internos revelam a complexidade de sua personalidade. Ele teme que sua ambição o impeça de valorizar plenamente suas conquistas, que esteja em débito com os outros, mesmo que involuntariamente, e que, em algum momento, seja forçado a escolher entre os caminhos da carreira e do amor.

Após o falecimento do avô, Éric se sente no dever de ser essa figura de sabedoria para as irmãs, porém tende à superproteção, por vezes assumindo o comportamento que seria esperado dos pais. Embora a defesa seja universal, Zazá é favorecida, pois Éric reconhece na irmã uma força interna semelhante a sua que precisa ser puxada para fora.

Éric sintetiza o arquétipo do mentor determinado, cuja força reside não apenas no desempenho técnico, mas também no compromisso afetivo com aqueles que ama e na responsabilidade de abrir caminhos para que outros possam trilhar com confiança.

2.4.1.4. Francisco Oliveira — Vô Cisco

Figura 7: Arte conceitual do personagem “Vô Cisco”, por Bruna Dreyer Nery.



Fonte: Bruna Dreyer Nery, 2025.

Figura central na dinâmica fantástica familiar das trigêmeas, Vô Cisco é o pai de Joca e avô de Éric e das meninas. Embora não apareça fisicamente na primeira temporada da série, sua presença é sentida de forma intensa e constante por meio de memórias, diálogos e objetos simbólicos deixados na casa da família

em Cidade Jardim. Seu retrato no corredor central da casa da família, destacando uma pequena joia presa ao casaco, um broche de borboleta no peito, herança de seus antepassados. Vô Cisco é construído como um mentor excêntrico e enigmático, cujos ensinamentos — embora velados em metáforas, histórias e enigmas — se tornam fundamentais para a compreensão e enfrentamento do chamado “Poder do Idêntico”. Sua aparência é austera, mas sua personalidade é de alguém emocional, popularmente conhecido como “coração mole”.

Ao longo da infância do quarteto, Éric e trigêmeas, Vô Cisco dedicou-se a plantar sementes de sabedoria, aproveitando sua convivência com as netas durante os primeiros treze anos de vida para preparar, discretamente, as meninas para o possível despertar desse poder ancestral. Supersticioso e encantado pelas histórias de seus tataravós, Carlos e Carla — um casal que gerou gêmeos idênticos e inspirou lendas familiares —, ele acreditava firmemente que certos padrões de nascimento carregavam energias extraordinárias. O nascimento das trigêmeas foi, para ele, o sinal definitivo de que deveria assumir o papel de guardião do segredo, responsável por orientar as futuras gerações sobre os perigos e as possibilidades do Poder do Idêntico, caso este se manifestasse.

Infelizmente, Vô Cisco faleceu antes de poder revelar o que sabia em plenitude. Sua ausência física, no entanto, não anula sua influência narrativa. Na primeira temporada, o quadro do avô exposto na casa serve como símbolo constante de sua presença. É por meio da lembrança de suas palavras, especialmente após os primeiros episódios de troca de consciência entre as irmãs, que sua assistência volta a aparecer de forma simbólica e poderosa. Fragmentos de conselhos outrora considerados estranhos ou cômicos passam a adquirir novos sentidos conforme as trigêmeas enfrentam os efeitos e consequências da separação durante a vida universitária.

A revelação da profundidade do legado de Vô Cisco ganha ainda mais força quando Éric, o irmão mais velho, passa a se recordar de frases, rituais e datas simbólicas destacadas pelo avô, como o casamento de Joca e Ana Rosa — ambos nascidos em três de julho —, visto por ele como um marco de acontecimentos extraordinários. É nesse contexto que se descobre a possibilidade de múltiplas trocas entre diferentes pares de irmãs, ampliando o mistério e o impacto do poder em suas vidas.

Assim, Vô Cisco não é apenas um elo emocional com o passado, mas um agente narrativo essencial na construção do universo místico da série. Sua ausência é propositalmente utilizada como ferramenta de tensão e descoberta, mantendo o mistério sobre a origem e extensão do Poder do Idêntico e fortalecendo a conexão afetiva entre os personagens e suas raízes. Sua sabedoria, envolta em humor e leveza, deixa

marcas profundas, revelando-se lentamente como um legado silencioso que prepara o caminho para o amadurecimento e autoconhecimento das protagonistas.

2.4.2. As companhias da vida universitária

As companhias da vida universitária são o núcleo que, para as trigêmeas, simboliza desafio e liberdade. Os membros deste grupo somam a narrativa na medida em que se contrapõe em valores, comportamentos, vivências e maturidade emocional ao trio protagonista. Dessa forma, portanto, colaboram para a representação diversa de realidades juvenis.

2.4.2.1. Carolina Lopes — Carol

Figura 8: Arte conceitual da personagem “Carol”, por Bruna Dreyer Nery.



Fonte: Bruna Dreyer Nery, 2025.

Carol é apresentada como a amiga de infância das trigêmeas protagonistas e colega de quarto na faculdade de Calli. Ela representa o arquétipo da personagem dedicada, serena e resiliente. Sua personalidade é marcada pela paciência, sensibilidade emocional e uma postura observadora, qualidades que a tornam uma presença constante e confiável no cotidiano das demais personagens.

Estudante da área de Economia, Carol simboliza o sonho de ascensão social e acadêmica, sendo a primeira de sua família a ingressar na universidade. Seu desejo de se formar com honras e conquistar um cargo de destaque em um banco revela seu comprometimento com o mérito e o reconhecimento profissional.

Organizada e meticulosa, ela apresenta habilidades como disciplina, zelo com o ambiente, capacidade de observação e firmeza ao defender seus princípios, consolidando-se como uma figura silenciosamente forte na narrativa. Ainda assim, Carol convive com inseguranças profundas relacionadas ao desempenho acadêmico e à inserção no mercado de trabalho, além do receio de não ser respeitada e valorizada por seus colegas.

Embora sejam melhores amigas e partilhem uma visão comum sobre aspirações e responsabilidades, a dupla Calli e Carol possui diferenças em relação a oportunidades e contextos familiares que geram conflitos. Carol é aluna cotista na universidade e, sendo parda, sofre um preconceito velado, em que seu pertencimento àquele espaço é constantemente questionado. Além disso, toda sua família deposita sobre ela a esperança de uma vida melhor, inclusive financeiramente. Em contraste, Calli não possui essa cobrança dos pais, e tem dificuldades de reconhecer os próprios privilégios, acreditando que tudo pode ser superado pelo esforço e mentalidade.

Dessa forma, a construção dramática de Carol contribui para a diversidade emocional e simbólica do elenco, representando jovens que lutam para equilibrar o desejo de conquistar espaço profissional com o peso das expectativas familiares e sociais.

2.4.2.2. Ricardo Guerra — Rico

Figura 9: Arte conceitual do personagem “Rico”, por Bruna Dreyer Nery.



Fonte: Bruna Dreyer Nery, 2025.

Rico é apresentado como um personagem racional e estratégico, cuja trajetória universitária é marcada pela liderança e pelo espírito empreendedor. Veterano de Zazá no curso de Engenharia da

Computação, ele ocupa a posição de líder da Atlética das Engenharias, conciliando sua atuação como atleta com um perfil organizacional focado e colaborativo.

Rico é movido pelo desejo de construir uma carreira sólida, abrir seu próprio negócio e garantir estabilidade financeira que lhe permita cuidar da família e alcançar uma aposentadoria precoce.

Sua personalidade combina disciplina e senso de humor, o que o torna uma figura carismática entre os colegas, capaz de manter o grupo unido e motivado mesmo em contextos de alta exigência.

Suas habilidades incluem pensamento estratégico, capacidade de planejamento a longo prazo, comprometimento e atuação eficaz em equipe. Apesar da imagem segura que transmite, seus medos revelam uma preocupação profunda com a integridade de suas ações e com a manutenção da confiança alheia, temendo ser mal interpretado ou decepcionar aqueles que depositam nele suas expectativas.

Sendo filho de mãe brasileira e pai asiático, Rico cresceu com a mãe e o irmão mais novo, enquanto o pai ganhava dinheiro nas fábricas de plástico japonesas. Acostumando desde cedo a ajudar a mãe na loja que possuíam, Rico sempre a viu como seu maior exemplo. Dessa forma o jovem rapaz nunca teve dificuldades em entender a força e potência do mundo feminino, entretanto quando ingressou em uma das mais tradicionais faculdades de Engenharia, percebeu que a sua realidade era muito particular. Seus amigos pensavam diferente, e durante seus primeiros anos, as meninas não podiam participar das atléticas. Depois de muita luta, assumiu a liderança e agora usa sua posição para reivindicar o direito das garotas não apenas aos esportes, mas ao curso em si. Por isso é tão admirado por Zazá, que deseja construir seu espaço nesse lugar dominado por homens, onde constantemente é considerada fraca demais.

Como personagem, Rico representa a síntese entre liderança responsável e leveza relacional, refletindo o ideal contemporâneo de um jovem adulto que busca o sucesso profissional sem abdicar do cuidado com os vínculos humanos.

2.4.2.3. Fernando Leme — Nando

Figura 10: Arte conceitual do personagem “Nando”, por Bruna Dreyer Nery.



Fonte: Bruna Dreyer Nery, 2025.

Nando é construído como um personagem que incorpora a harmonia entre responsabilidade e leveza, simbolizando o equilíbrio desejável entre vida acadêmica e pessoal no contexto universitário. Filho de um antigo colega de trabalho de Joca e vizinho de Lin, ele representa a figura do estudante dedicado e centrado, cuja racionalidade é suavizada por uma personalidade otimista e bem-humorada.

Estudante de Medicina com aspiração à residência em psiquiatria, Nando é caracterizado por seu comprometimento com os estudos e pela habilidade de lidar com questões complexas relacionadas à saúde mental, tanto em si quanto em seus colegas.

O surfe, prática que exerce regularmente, funciona como uma metáfora visual de seu temperamento equilibrado e de sua capacidade de adaptação às pressões da formação médica.

Comunicativo, leve e alto-astral, ele é visto como um ponto de apoio emocional no grupo, oferecendo uma perspectiva ponderada. No entanto, seus conflitos internos giram em torno do medo de não se tornar o profissional que idealiza e da dificuldade de encontrar uma parceira que compreenda as exigências da carreira médica.

Nando é um colecionador de relacionamentos fracassados, mas por motivos óbvios: nunca escondeu que o verdadeiro amor de sua vida é a Medicina, e o surfe sua amante, afinal transparência é seu lema de vida. Porém, a verdade que poucas pessoas entendem é que com sua rotina caótica e estressante tem dias que é necessário estar apenas ele e o mar. Lin, sua melhor amiga, é a única que o compreende, embora ela seja o perfeito exemplo do desequilíbrio e ele mesmo tenha que sugerir alguns limites para que a garota não se exponha tanto. Enfim, é através dessa amizade despreocupada que ambos percebem o que é

aproveitar de forma saudável as loucuras da vida universitária, preservando a sanidade mental e construindo relacionamentos saudáveis.

Sua presença na narrativa contribui para ampliar as representações masculinas sensíveis, disciplinadas e emocionalmente disponíveis, dialogando com as transformações contemporâneas nas figuras de heróis cotidianos.

2.5. O UNIVERSO

O universo narrativo da série engloba três eixos essenciais para a jornada de amadurecimento das trigêmeas protagonistas: as relações, a vida universitária e a influência do Poder do Idêntico. Logo, os comportamentos junto a família e os amigos, os contextos particulares de cada cidade universitária e a influência mágica de um poder colaboram para termos um universo que, a princípio, parece comum, mas que traz regras e mistérios cativantes.

Temos, então, os Oliveira, família simples de classe média em que nascem as trigêmeas, Calli, Zazá e Lin. Embora estivessem cientes das lendas e crenças sobre o nascimento de gêmeos — muitas delas trazidas pelo excêntrico Vô Cisco — os pais, Ana Rosa e Joca, se mantiveram céticos de que há nesse acontecimento algo mágico para além do próprio milagre da vida. Já Éric, atento à sabedoria ancestral do avô e incumbido do papel de irmão mais velho, aos três anos, assume a função de protegê-las de qualquer perigo, acatando e defendendo as sugestões do avô sobre o cuidado com as netas. Junto ao avô, escolhe os braceletes de ouro com o nome gravado e uma pedra colorida específica para cada irmã, como presente de primeiro aniversário e, segundo o avô, como símbolo de proteção de suas identidades.

A partir disso, uma regra é estabelecida na família, todo objeto pertencente a Calli é em vermelho e rosa, os de Zazá em azul-escuro e verde e os de Lin em amarelo e laranja, e os objetos compartilhados em cores neutras para que não houvesse desavenças entre as irmãs. Com o passar dos anos, as trigêmeas já não queriam mais vestir os mesmos modelos de roupas e sapatos, escutar as mesmas músicas ou praticar as mesmas atividades, e pouco a pouco foram se diferenciando, como é comum no desenvolvimento da própria personalidade. Alertadas pelas metáforas do Vô Cisco e sob a vigia constante de Éric, as trigêmeas chegaram aos treze anos mais unidas que nunca, e certas de que não havia nada mais forte que seu laço de irmandade. Entretanto, com a morte do avô, pouco a pouco a família foi se esquecendo de seus misteriosos apelos para manter as garotas sempre juntas. Aos dezoito anos, na época do vestibular, Calli, Zazá e Lin se

preparam para as provas, entretanto por não serem aprovadas em cursos da mesma cidade, são obrigadas a estudar em cidades distintas e a separação acontece. Ao deixarem sua cidade natal, despertam o misterioso Poder do Idêntico.

Tal poder é exclusivo de gêmeos idênticos e está intimamente ligado ao nível de maturidade emocional do relacionamento que as irmãs estabelecem entre si. Desse modo, sua manifestação é extremamente rara, acontecendo como uma resposta defensiva à ansiedade da separação, ou seja, do afastamento de uma fonte de apoio emocional e de segurança. Assim, sempre que passam por situações estressantes, o poder faz com que uma trigêmea troque involuntariamente de consciência com outra capaz de lidar melhor com aquele problema.

Nas cidades universitárias, Calli, Zazá e Lin encontram um prato cheio para a confusão, pois, apesar de terem escolhido seus cursos dos sonhos, as cidades de destino não foram as que todas imaginaram originalmente. Mesmo tendo definido que todas estudariam na Cidade da Praça, a única que de fato mantém a promessa é Calli. Zazá parte para a Cidade de Pedra e Lin para a Cidade do Porto. Cada uma das cidades possui características únicas que farão com que as protagonistas sintam os desafios de embarcar em uma jornada de independência e autodescoberta estando distantes dos seus entes mais queridos.

Nos itens a seguir, apresentaremos em detalhes as quatro cidades, bem como as relações que proporcionam e o Poder do Idêntico com suas características fundamentais.

2.5.1. As Cidades

O universo narrativo da série propõe a construção de um conjunto de cidades fictícias que mesclam referências visuais, culturais e arquitetônicas de diferentes localidades reais, brasileiras. A proposta busca respeitar e reinterpretar as características geográficas, climáticas e sociais de cidades específicas, compondo espaços simbólicos que sustentam tanto a ambientação quanto o desenvolvimento das tramas e personagens. Tal abordagem aproxima-se de exemplos da ficção audiovisual, como a cidade de São *Fransokyo*, do filme *Operação Big Hero* (Don Hall, Chris Williams, 2014), que mistura elementos culturais de São Francisco e Tóquio.

Esta mistura de referências regionais visa criar uma ambientação consistente e envolvente que interaja com o imaginário do público, ao mesmo tempo que proporciona originalidade e profundidade

simbólica às histórias. Visando resgatar uma memória nostálgica dos espaços do Brasil para os brasileiros e enriquecer a gama cultural brasileira para os espectadores estrangeiros. Cada uma das cidades criadas possui individualidade, refletidas em aspectos arquitetônicos, urbanísticos, sociais, econômicos e culturais. Tais localidades servem como pano de fundo e agente narrativo, influenciando os comportamentos e trajetórias dos personagens. As cidades não possuem apenas a função de plano de fundo construídos para exibir a riqueza arquitetônica brasileira, mas também funcionam como importantes elementos narrativos na medida em que suas formas e atmosferas refletem também as certezas e incertezas que as protagonistas enfrentarão em suas jornadas. Desse modo, cada cidade possui características únicas que farão com que as protagonistas sintam os desafios de embarcar em uma jornada de independência e autodescoberta estando distantes dos seus entes mais queridos.

A seguir, são descritas as quatro cidades principais do universo da série, cada uma com características distintas e interligadas pela presença das protagonistas trigêmeas — Calli, Zazá e Lin — cujas vivências individuais em diferentes contextos urbanos contribuem para a complexidade do enredo.

2.5.1.1. A Cidade Jardim

Cidade Jardim constitui o núcleo afetivo e simbólico central da série, sendo a cidade natal das protagonistas trigêmeas. De caráter interiorano, é marcada por uma atmosfera acolhedora e familiar. Sua origem está ligada ao trabalho rural e fabril, moldando uma identidade social baseada no esforço coletivo, na valorização da terra e na manutenção de vínculos comunitários sólidos.

Composta por um centro urbano de pequeno porte e áreas periféricas rurais, Cidade Jardim apresenta clima predominantemente quente e ensolarado, em um vale que reforça o senso de aconchego e introspecção. A economia local é sustentada pela produção e exportação de matérias-primas como sucos, grãos e algodão, reforçando uma cultura laboral profundamente enraizada.

A arquitetura da cidade mistura elementos da tradição portuguesa do início do século XX com traços da modernidade. As construções predominantes são casas térreas, sobrados e poucos edifícios verticais, remetendo a pequenas cidades do interior brasileiro como Araraquara-SP, Águas de São Pedro-SP e Vinhedo-SP.

As atividades culturais e sociais incluem jogos de futebol locais, almoços em família, visitas a pequenos centros comerciais e eventos nos bares e restaurantes. Curiosamente, a cidade se esvazia nos fins

de semana, adquirindo um aspecto de cidade fantasma. É o local de residência da Família Oliveira, e cidade natal de Carol e Nando, servindo como ponto de reencontro e refúgio emocional, especialmente em momentos de conflito interno provocados pelo “Poder do Idêntico”.

Embora Cidade Jardim seja o grande centro de acolhimento emocional, cada uma das trigêmeas possui um envolvimento particular com a cidade. Zazá sendo a que mais sofre com a separação, e constantemente deseja retornar para o abraço familiar, Calli tendo decidido há muito tempo ir para a cidade vizinha tem um sentimento mais equilibrado, estabelecendo uma distância que permite autonomia, mas, ao mesmo tempo uma volta rápida a qualquer sinal de perigo. Já Lin se sente limitada na vida interiorana e tem ânsia por conhecer lugares amplos e pessoas novas.

2.5.1.2. A Cidade da Praça

Cidade da Praça é um município de porte médio, em expansão, conhecido por seu papel como centro universitário regional. A presença de uma comunidade jovem em constante movimento imprime uma dinâmica de transformação social e urbana, caracterizada pela busca por modernização e por uma identidade própria. Ainda assim, a cidade preserva traços de interior, mantendo a tranquilidade e a proximidade com propriedades rurais.

Localizada em uma região mais elevada do que Cidade Jardim, apresenta clima quente com brisas constantes. A economia local está fortemente ligada à agropecuária, influenciando práticas culturais e relações sociais. Sua arquitetura reflete essa transição entre tradição e inovação, com predominância de casas baixas e sobrados, além de áreas revitalizadas com elementos urbanos contemporâneos. Cidades como Campinas-SP, São Carlos-SP, Viçosa-MG e Rio Claro-SP serviram de inspiração visual e espacial para sua concepção.

As atividades sociais se concentram em espaços públicos, especialmente na praça central, palco de eventos como festivais gastronômicos, feiras culturais e jogos de basquete. As festas universitárias, muitas vezes realizadas em campos abertos, revelam a vitalidade da vida estudantil. É onde residem Calli e Carol durante a época da faculdade, em um apartamento simples, que traduz o cotidiano de estudantes em formação.

Cidade da Praça é um lugar cheio de oportunidades para Calli, grande na medida certa para suas ambições e próxima o suficiente de Cidade Jardim para não sentir saudade de casa. O único problema são

as grandes festas universitárias e os jogos inter campus que paralisam a cidade de tempos em tempos e a fazem questionar se os estudantes não deveriam levar a vida um pouco mais a sério. Para Lin, é nestas festas que pode conhecer pessoas interessantes e bagunçar os planos milimétricos de Calli, seu passatempo favorito. E Zazá, vê a Cidade da Praça como uma pausa na rotina agitada e rota de fuga perfeita para Cidade Jardim.

2.5.1.3. A Cidade de Pedra

Cidade de Pedra representa o polo urbano mais complexo e denso do universo da série. Trata-se de uma metrópole contemporânea, marcada por grande verticalização, fluxo acelerado de pessoas e veículos, e um ambiente urbano fortemente influenciado por tecnologias emergentes e pela lógica da produtividade. Sua atmosfera é caracterizada pela frieza estética do concreto, poluição e um clima instável, com alternância brusca de temperaturas ao longo do dia.

Inspirada em grandes centros como São Paulo-SP, Rio de Janeiro-RJ e Curitiba-PR, a cidade assume um tom monocromático, reforçado por paisagens densamente povoadas, céu nublado e chuvas constantes. Sua cultura valoriza a eficiência, a competitividade e o pragmatismo — traços que se refletem no estilo de vida apressado de seus habitantes.

As opções de lazer são variadas e funcionam vinte e quatro horas por dia, incluindo academias, bares, teatros, eventos culturais e festas em coberturas de edifícios icônicos. Cidade de Pedra abriga Zazá e Rico, cujas trajetórias são moldadas pela intensidade, anonimato e exigências desse ambiente urbano hostil.

Cidade de Pedra é para Zazá exatamente o que precisa para se forçar a sair do casulo que criou para si. A inospitalidade da cidade e o mau-humor de seus habitantes são o adubo de sua resiliência, e ela crê que ali florescerá mesmo com adversidades tal qual as azaleias brotam nas calçadas de cimento. Para Lin, a cidade é o seu maior pesadelo, pois seu ritmo acelerado exige disciplina e atenção, coisas que para ela são impossíveis, seu consolo é a vida noturna interessante que a cidade oferece. Já Calli, aproveita a cidade para eventos de negócios, pesquisa e ampliar as possibilidades de sua carreira.

2.5.1.4. A Cidade do Porto

Cidade do Porto é o centro mais antigo dentre os apresentados na série, sendo caracterizada por uma forte presença de tradição histórica e arquitetônica. Localizada em outro estado, distingue-se pela sua

identidade portuária e pelo peso cultural de suas raízes coloniais. A cidade apresenta uma população local majoritariamente idosa, com movimentação sazonal ligada à universidade e à atividade turística.

Sua topografia plana e proximidade com o mar criam um clima úmido, com verões quentes e invernos intensamente frios, além de chuvas frequentes e ocasionais alagamentos. A cultura local é marcada pelo tradicionalismo e certa resistência à presença de forasteiros, refletindo dinâmicas sociais de territorialidade.

A arquitetura da cidade combina construções coloniais de influência portuguesa, alemã e inglesa do século XIX com intervenções urbanísticas modernas pontuais. As inspirações visuais incluem cidades como Paraty-RJ, Ouro Preto-MG, Pelotas-RS, Itajaí-SC, Gramado-RS, Blumenau-SC e Salvador-BA. Suas atividades culturais concentram-se em festivais de cinema, feiras de arte, desfiles de moda e eventos ligados às tradições locais, além de campeonatos de surfe amador, refletindo a diversidade de interesses. Lin e Nando residem na Cidade do Porto, que funciona como um espaço narrativo de contraste entre tradição e modernidade, introspecção e expressão criativa.

Cidade do Porto é para Lin um vibrante centro cultural onde pode se aproximar de diferentes pessoas e suas expressões artísticas, para ela o único vilão é o clima cinzento e gélido do inverno, momento em que não deixa de ansiar a volta para o calor acolhedor de sua cidade natal. Para Zazá, é um lugar de apreciação das tradições e um centro de treinamento, onde se pode aprender, com tranquilidade, soluções necessárias à sobrevivência, como trocar a resistência do chuveiro. Já para Calli, ali nada mais é do que mais um belo e interessante ponto de encontro com Nando.

2.5.2. O poder do idêntico — uma metáfora mágica da identidade compartilhada

No universo narrativo da série, o Poder do Idêntico representa um fenômeno mágico exclusivo de gêmeos e trigêmeos univitelinos, que se manifesta quando esses indivíduos geneticamente idênticos seguem caminhos distintos, afastando-se física e emocionalmente. Esse poder, que obriga os múltiplos a trocarem de lugar mentalmente nas situações mais inoportunas, funciona não somente como um recurso narrativo cômico e dramático, mas sobretudo como uma alegoria potente sobre a complexidade da individualidade e da interdependência entre irmãos que compartilham a mesma origem biológica e afetiva.

A origem do Poder do Idêntico está enraizada no instante primordial da vida: a divisão espontânea da primeira célula embrionária, que gera dois ou mais indivíduos idênticos em sua constituição genética.

Essa cisão, que desafia a lógica da singularidade, dá origem a um vínculo invisível e permanente — uma força ancestral que atua no sentido de manter a unidade simbólica desses seres. No universo da série, essa força mágica circula entre os múltiplos e os objetos que compartilham desde o nascimento, como pulseiras de identificação hospitalar, roupinhas, chupetas, diários e, posteriormente, joias com seus nomes gravados. Esses elementos materiais, impregnados de significado afetivo e identitário, atuam como condutores de uma energia que mantém a coesão emocional entre os irmãos.

Quando os múltiplos se separam, mesmo que a contragosto — como as protagonistas, trigêmeas idênticas que acabam por estudar em cidades e universidades distintas — o equilíbrio desta energia é rompido, e o Poder do Idêntico se manifesta em sua forma ativa. A manifestação se dá por meio de trocas mentais involuntárias entre dois dos múltiplos, sempre deflagradas por gatilhos emocionais intensos, como estresse, ansiedade, exaustão, frustração, consumo de substâncias psicoativas ou desejo inconsciente de evasão. Durante essas trocas, os irmãos precisam lidar com rotinas e contextos que não lhes pertencem, sendo obrigados a improvisar soluções e lidar com verdades que antes lhes eram alheias. Essa vivência forçada estimula não apenas o autoconhecimento, mas também a empatia e a compreensão do ponto de vista do outro.

Importante salientar que o Poder do Idêntico possui regras específicas e limites bem definidos: ele não se manifesta quando os múltiplos estão reunidos em sua cidade natal, um território afetivo e simbólico que representa estabilidade, origem e proteção. Além disso, embora as trocas ocorram geralmente entre dois dos irmãos, elas podem atingir todos simultaneamente caso o gatilho emocional esteja relacionado a uma figura amada em igual intensidade pelos três. Com o amadurecimento emocional e o desenvolvimento da personalidade de cada múltiplo, o poder passa a permitir trocas voluntárias, que geram um momento liminar denominado “entre trocas” — espaço metafórico e mental onde os irmãos podem dialogar diretamente, disputar decisões e negociar quem assumirá o comando da situação. Este é o ponto de maior tensão narrativa e simbólica do poder por explicitar os conflitos entre identidade individual e responsabilidade fraternal.

A desativação definitiva do Poder do Idêntico só é possível mediante um ritual de reconciliação e maturidade. Os múltiplos devem reconhecer que, embora compartilhem origens, não dependem mais emocionalmente uns dos outros para manter sua estabilidade psíquica. Simultaneamente, precisam aceitar que suas vidas continuarão entrelaçadas em algum grau, exigindo equilíbrio entre autonomia e vínculo. Quando essa consciência é alcançada por todos, eles devem retornar à cidade natal, no dia de seu batismo,

e enterrar — no local onde comemoraram seu primeiro aniversário — objetos idênticos que os representem. Esses artefatos passam a funcionar como avatares permanentes da unidade fraternal, permitindo que o Poder do Idêntico volte a fluir em estado latente, sem mais provocar trocas mentais.

Do ponto de vista audiovisual, a descoberta desse poder se dá de forma visualmente poética: o momento da divisão celular é ilustrado por uma faísca luminosa de cor arroxeadada intensa, que se expande a cada nova duplicação. Em seguida, as trigêmeas são apresentadas, uma a uma, recebendo pulseiras de identificação, com seus olhos brilhando em cores específicas (Calli — rosa, Zazá — verde, Lin — amarelo), estabelecendo a codificação visual do poder. A primeira troca ocorre diante da angústia da separação universitária, ativando o poder em meio a um turbilhão de emoções contraditórias.

Por fim, o Poder do Idêntico é, essencialmente, uma metáfora narrativa que articula magia e psicologia, identidade e vínculo, crescimento e pertencimento. Sua função dramatúrgica transcende o aspecto sobrenatural, oferecendo uma reflexão profunda sobre o processo de individuação e sobre os desafios emocionais enfrentados por irmãos que, apesar de serem semelhantes, buscam tornar-se únicos.

2.6. TEMA E RELEVÂNCIA

A série “TriplaMente” aborda a autenticidade, segundo as discussões do filósofo Charles Taylor, como tema central e o explora com base na relação entre gêmeos idênticos.

Escolhemos esse tipo de relação como pano de fundo central da narrativa, pois durante o desenvolvimento (do nascimento até a maturidade física e emocional) é comum que os gêmeos idênticos optem por permanecerem juntos. Essa escolha é vista como um meio de evitar a necessidade de adaptação às perdas decorrentes da separação, como a perda de não ter ninguém com quem contar ou alguém que dê segurança (Rodrigues, 2014).

Dessa forma, é natural que gêmeos idênticos experimentem um sentimento de apego e dependência em relação aos irmãos e passem a enxergá-los como fonte de apoio e segurança, especialmente em momentos de estresse e ansiedade (Ferreira, 2020).

Por outro lado, por serem tratados como uma unidade ou por não sentirem que são reconhecidos como únicos devido à semelhança em suas aparências, os gêmeos idênticos podem buscar se diferenciar a todo custo de seus irmãos. (Ferreira, 2020).

Sendo assim, no contexto da série, o apego e a codependência experimentados pelas trigêmeas é expresso por meio do Poder do Idêntico, o qual é ativado quando elas são obrigadas a se separar para fazer faculdade em cidades diferentes. Esse acontecimento marca a necessidade de diferenciação a ser enfrentada por elas e o início da busca pela autonomia e autorrealização, que será explorada no decorrer da série.

Em um primeiro momento, a necessidade de diferenciação e a busca pela autonomia farão com que as protagonistas passem a ver suas relações interpessoais — inclusive, entre si — como secundárias em relação aos seus objetivos pessoais, fomentando em si mesmas uma visão individualista e autocentrada de autenticidade.

De acordo com Taylor, essa perspectiva reflete como a autenticidade é perseguida e entendida na sociedade atual. Em outras palavras, a autenticidade é considerada algo intrínseco e espontâneo do próprio indivíduo, originando-se da concentração em projetos pessoais de autorrealização ou do envolvimento de diversas atividades voltadas exclusivamente para o proveito individual. (Tavares, 2017).

Após a vivência das trocas, causadas pelo Poder do Idêntico, e a obrigação de lidar com situações que transcendem suas próprias construções autorreferenciais de identidade, as trigêmeas Calli, Zazá e Lin, aproximam-se do amadurecimento em suas jornadas em busca de autenticidade, uma vez que passam a perceber que a verdadeira realização de seus objetivos pessoais só se concretizam a partir do momento em que suas conquistas fazem parte de um universo compartilhado entre elas, como retratado no episódio em que se unem para apoiar Éric após um grave acidente.

Dessa forma, o trio protagonista alcança o ideal moral de autenticidade, o qual — segundo Vasconcellos (2012), a partir de sua compreensão de Taylor — exige um movimento de autorreferência que não se fecha em si, mas que se abre para um todo mais amplo, conectando os objetivos individuais a algo maior do que apenas a realização pessoal. Ele sustenta que a autenticidade só será plena quando os objetivos autorreferenciais estiverem inseridos em um horizonte compartilhado, permitindo não apenas o desenvolvimento pessoal, mas também uma atuação ética e responsável no mundo.

Logo, pode-se dizer que a descoberta da autenticidade pelas personagens está diretamente ligada ao reconhecimento do outro como constitutivo da própria identidade, bem como à responsabilidade que emerge desse processo. Ao se tornarem “verdadeiras consigo mesmas”, elas também se tornam mais abertas à alteridade e aptas a transformar suas vivências em experiências significativas, tanto no plano individual quanto coletivo.

Ao final de sua jornada, Calli, Zazá e Lin aprendem a superar a separação e as perdas ocasionadas por ela e, a partir disso, desenvolvem uma dependência madura, a qual, segundo Hay e Preedy (2006 *apud* Ferreira, 2020), se dá quando os gêmeos idênticos mantêm uma relação próxima e funcionam bem como unidade e como indivíduos, sem competirem e compreendendo os gostos particulares e compartilhados.

Em suma, pode-se afirmar que ao evidenciar a relação entre trigêmeas idênticas, do ponto de vista do apego e da necessidade de autonomia existente entre elas, “TriplaMente” aborda, através da fantasia e da comédia, os impactos que separação de seus dois terços pode ter no dia a dia de cada uma, e por conseguinte na formação de sua identidade. Sendo assim, a série parte das jovens protagonistas, que na ânsia por autonomia, optaram por afastar-se de um mundo compartilhado e adotar o seu próprio modo de ser e agir. Entretanto, com o despertar do Poder do Idêntico — que as obriga a assumir o lugar umas das outras — passam a questionar os limites entre os próprios desejos e/ou atitudes e o que é, de fato, “o certo” a se fazer. Logo, o público se vê frente ao dilema moral vivenciado pelas irmãs ao longo de sua trajetória de amadurecimento: “O que vale mais o” Eu” ou o “Nós”?”, aproximando-se, por fim, do ideal moral de autenticidade, implicando na relevância temática da série.

2.7. PÚBLICO ALVO E ESTRATÉGIAS PARA ALCANÇÁ-LO

O público da série são adolescentes a partir dos 14 anos (14+). Considerando, não somente o fato da série abordar questões pertinentes a essa faixa etária — como os questionamentos sobre a formação da personalidade e o desejo de expressar a autenticidade diante do círculo social — mas também por abordar conteúdos sensíveis que se enquadrem na classificação indicativa desta faixa, como: “C.4.1. CONSUMO INSINUADO DE DROGA ILÍCITAS — Cena em que, por imagens, diálogos, sinalizações ou contexto, entende-se que houve o consumo de drogas ilícitas.” (Secretaria Nacional de Justiça, 2018, p. 28). Na série, podemos citar como exemplo o episódio em que um “*brownie* especial” é consumido por alguns personagens, em uma festa universitária, e é possível identificar os efeitos da substância — maconha — no grupo mostrados em cena. Dessa forma, buscamos cumprir um dos propósitos da série de oferecer um guia de sobrevivência a vida universitária, mas mantendo o equilíbrio entre retratar as vivências reais da vida universitária, e, ao mesmo tempo, respeitar um pilar da série: a família; deixando, assim, o adolescente confortável para assisti-la com os pais sem cenas que os constrangem nessa fase delicada, de modo que compartilhem a experiência e conversem sobre os temas propostos.

Para entender como a série TriplaMente pode ser uma aliada no desenvolvimento integral dos jovens espectadores, é essencial considerar o contexto em que estes estão inseridos, ou seja, é válido destacar que são nativos digitais e fortemente influenciados pelo mundo online. Também são frequentemente mais autônomos no ambiente virtual do que no real e navegam por diversas plataformas, como redes sociais, YouTube, TikTok, Instagram e serviços de *streaming*, onde são fortemente influenciados por produções audiovisuais. Esses adolescentes tendem a se conectar com influencers e marcas que refletem seus valores e que conseguem proporcionar uma experiência imersiva e personalizável.

Portanto, pode-se dizer que TriplaMente, mesmo sendo uma propriedade intelectual que parte de uma vivência particular de “ser trigêmeas”, dialoga de forma eficaz com seu público-alvo na medida em que aborda temas universais, ou seja, os desejos próprios da adolescência, como autoafirmação, reconhecimento, pertencimento, independência parental e autonomia, além da antecipação de etapas da vida. Ao mesmo tempo, em que propõe, pelo potencial de exploração transmídia, um ambiente imersivo em que o público possa se conectar com as protagonistas e aprender com elas, recebendo dicas valiosas para sua formação integral, como saúde mental, física e financeira.

Por fim, a partir da conexão gerada nas redes sociais e o mapeamento das demandas da comunidade infanto-juvenil, tanto a série TriplaMente quanto os produtos derivados podem ser adaptados ao estilo *fanservice* garantindo a expectativa de personalização almejada por esse público.

2.8. JUSTIFICATIVA

A série TriplaMente inova ao trazer uma abordagem diferente do arquétipo de *body swap*¹, ou troca de corpos, — comum em filmes de comédia como *As Namoradas do Papai* (Andy Tennant, 1995), *Operação Cupido* (Nancy Meyers, 1998), *Garota Veneno* (Tom Brady, 2002), *Sexta-feira Muito Louca* (Mike Waters, 2003) e grande franquia brasileira *Se Eu Fosse Você* (Daniel Filho, 2006) — ao introduzir uma perspectiva triádica que vai além da dualidade tradicional. Sendo assim, cada uma das trigêmeas personifica, na narrativa, um aspecto distinto: Lin, a teórica e idealista; Zazá, a prática e emocional; e Calli,

¹**Troca de corpos:** Os personagens trocam de corpo, o que leva a situações engraçadas ou reveladoras.

Fonte: BAUGH, Nathan. **100 Timeless Plot Archetypes: Proven storytelling structures you can use to take the reader on a similar, but different, journey.** 2020. Disponível em:

<https://medium.com/@nathan.baugh/100-timeless-plot-archetypes-02e953f8580d> Acesso: 05/08/2025.

a crítica e racional. Essa diversidade de pontos de vista permite explorar profundamente temas como a vida universitária, o amadurecimento e a busca por autenticidade.

A opção por retratar trigêmeas na transição para a vida adulta não se baseia apenas na semelhança com a vida da criadora e suas irmãs, mas sim no grande potencial narrativo de explorar a autonomia e a independência em um contexto universitário diverso e desafiador. Este cenário é um símbolo de liberdade e um caldeirão de experiências que permitem às personagens vivenciarem diferentes formas de se desvincular das dependências infantis e assumir responsabilidades adultas. Ao mesmo tempo, em que convida os espectadores a uma reflexão profunda sobre os dilemas da cultura contemporânea que valoriza a autenticidade, mas que simultaneamente apresenta inúmeros caminhos conflitantes, gerando sentimentos de vazio, angústia e falta de autoconhecimento. Tal cenário deixa os jovens vulneráveis a diversas teorias e pseudociências disseminadas nas redes sociais, o que pode resultar em posturas autocentradas e visões individualistas, onde o outro é visto apenas como meio para a autorrealização. Essa perspectiva é similar à retratada na minissérie *Adolescência* (Jack Thorne e Stephen Graham, 2025).

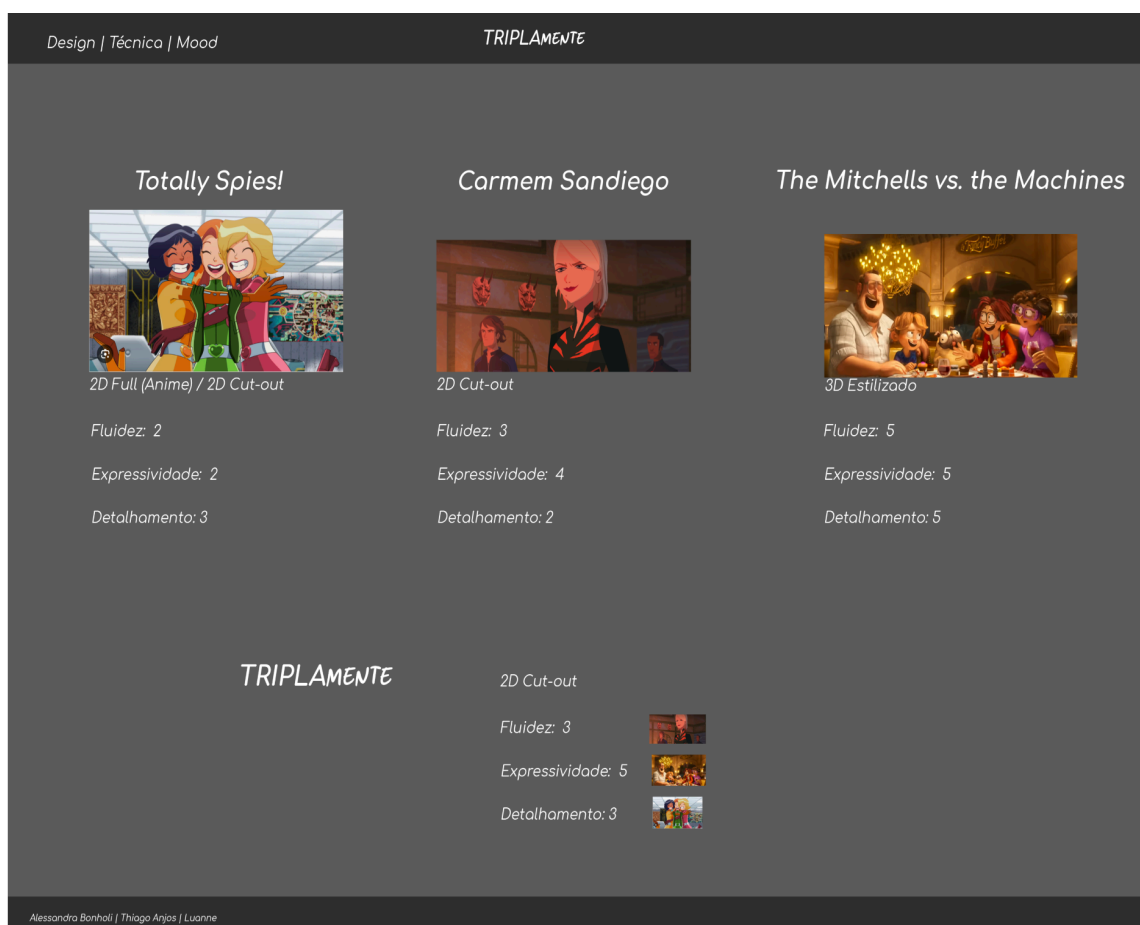
Além dos desafios próprios do ambiente universitário, a série aborda temas cruciais para o amadurecimento e a autonomia dos jovens, relacionados às cidades onde cada protagonista vive. As diferentes estruturas e realidades urbanas evidenciam as dificuldades práticas dos adolescentes ao se adaptarem a novos espaços, rompendo com a segurança de suas zonas de conforto. Essa transição revela um universo repleto de medos e oportunidades, enfatizando as trajetórias individuais de cada trigêmea. Neste aspecto, “TriplaMente” se inspira no arquétipo narrativo *strange in strange lands*, — ou o estranho em terras estranhas, — exemplificado por *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* (Peter Jackson, 2012), que explora a essência da experiência humana ao confrontar o indivíduo com o desconhecido e acompanhar seu processo de adaptação subsequente.

Embora narrativamente a série tenha seu referencial composto majoritariamente por obras realizadas em *live-action*, as referências para a construção do gênero e a estética partem da animação. Isso se dá pelo grande potencial da animação de representação simbólica e arrefecimento de cargas dramáticas, como em *A Ganha-Pão* (Nora Twomey, 2017) — que embora esteja repleto de temas densos e de forte impacto emocional para seu público infanto-juvenil, consegue a conexão desejada por seu apelo estético e diversos usos técnicos desta linguagem em momentos-chave. Então, TriplaMente pretende usar o máximo da linguagem da animação para atingir seus objetivos, em especial no que tange ao ritmo, a expressão cômica e a fantasia da série.

Portanto, inspira-se em outras séries e filmes destinados ao público infanto-juvenil, como a série Carmen Sandiego (Brøderbund, Duane Capizzi, 2019) por sua animação 2D tecnicamente bem resolvida, seu ritmo desacelerado e sua ênfase aos ambientes nos quais as cenas de diálogo ocorrem. Também, Três Espiãs Demais (David Michel, Vincent Chalvon-Demersay, 2001) pelo apelo visual nostálgico dos anos 2000, a expressividade cômica das personagens e o destaque para a expressão da individualidade de cada personagem em sua maneira de vestir e nas atividades que pratica. E, por fim, A Família Mitchell e a Revolta das Máquinas (Mike Rianda, 2021) pela expressividade dos personagens, o design cartunesco, os elementos gráficos que remetem a juventude e rebeldia da jovem aspirante a vida universitária, somados ao exagero expressivo que colabora com as situações cômicas dessa estranha família obrigada a viver uma aventura fantástica.

Por fim, pode-se dizer que TriplaMente, parte da análise do detalhamento, a fluidez e a expressividade técnica utilizada em cada uma das referências animadas, e situa-se próxima a Carmen Sandiego (Brøderbund, Duane Capizzi, 2019) no quesito fluidez, A Família Mitchell e a Revolta das Máquinas (Mike Rianda, 2021) em expressividade, e à Três Espiãs Demais (David Michel, Vincent Chalvon-Demersay, 2001) em detalhamento, como se pode observar na Figura 16, abaixo:

Figura 11: Estudo de Design Técnica e Mood da série “TriplaMente”.



Fonte: Compilação dos autores, 2025.

2.9. CONSTRUÇÃO NARRATIVA

Nesta etapa utiliza-se como ponto de partida a sinopse da série, que será explorada em um determinado número de episódios e temporadas. Estima-se que o universo narrativo de “TriplaMente” renda, no mínimo, quatro temporadas. A imprecisão, se dá também em razão de optarmos por utilizar a narrativa complexa na construção dessa série de comédia — que chamamos anteriormente de híbrida (episódica/serializada). Nossa escolha teve base no grande potencial das narrativas complexas de equilibrar as formas seriadas e episódicas, integrando arcos de longo prazo — como a progressão do Poder do Idêntico e a jornada de amadurecimento do trio protagonista — com histórias autônomas que se resolvem em cada episódio, como os desafios inerentes da vida universitária (a primeira entrevista de emprego, por exemplo). Este equilíbrio, de acordo com Mittell (2015), permite que os espectadores desfrutem de uma

trama completa e satisfatória a cada novo episódio, enquanto continuam investidos em desenvolvimentos emocionais e conflitos que se desenrolam ao longo de várias temporadas.

Além disso, personagens multidimensionais e suas interações proporcionam um terreno fértil para o humor, que é constantemente renovado através de novas situações e dinâmicas de grupo. A presença de piadas internas, como a constante briga do trio sobre quem é “a melhor das trigêmeas”; referências a episódios anteriores, como a adoção do vira-lata caramelo; e a evolução gradual dos personagens, como o romance de Calli e Nando; cria um senso de comunidade entre os fãs, que se sentem recompensados por seu comprometimento e atenção. Assim, como aponta Mittell (2015) a série não apenas poderá entreter episodicamente, mas também construir um legado duradouro e uma base de fãs leal, que apreciará a profundidade e a continuidade da narrativa.

Considerando a complexidade narrativa e o tempo existente para o desenvolvimento do projeto nesta fase, optou-se por estruturar o arco da primeira temporada, apêndice A, definindo os principais acontecimentos que se distribuem ao longo de treze episódios, avaliados e definidos no próximo tópico. Tal ferramenta é imprescindível para testar a forma, força e cadência narrativa, bem como facilitar a escrita das sinopses dos episódios, que serão apresentadas no tópico posterior.

Após a escrita da sinopse do primeiro episódio, parte-se para o desenho da *outline*, apêndice B, um esquema com os principais acontecimentos distribuídos estrategicamente ao longo dos vinte e dois minutos de duração do episódio. Esta ferramenta é importantíssima para mapear a progressão da narrativa e testar os beats, comicidade, clímax e resolução do episódio.

Por fim, a partir da *outline*, escreve-se o roteiro, apêndice C, que serve como guia geral da produção audiovisual, por ser por meio dele que se define personagens, cenários, sons e afins — construindo-se todo o universo a ser animado.

2.9.1. Arco da Primeira Temporada

Construímos nossa série com uma estrutura de *storytelling* em cinco atos, em que temos no primeiro ato a apresentação do universo, seus personagens e dilemas; no segundo ato o início da jornada, com suas recusas e aceitações; no terceiro ato o alcance dos objetivos e as consequências morais; no quarto ato a percepção de algo que não sabiam antes e a constatação de estarem em um ponto de não-retorno; no quinto o clímax do conflito, a decisão final e as consequências trágicas.

Sendo assim, no primeiro ato, temos os três primeiros episódios, em que Calli, Zazá e Lin, trigêmeas idênticas, estão na época dos vestibulares. Cada uma, apesar da semelhança física, se comporta de uma maneira, causando pequenos conflitos entre as irmãs, mas nada que se prove maior que o vínculo que as une. Acompanhando as garotas temos os outros membros da família Oliveira, Ana Rosa, a mãe, Joca, o pai e Éric, o irmão mais velho. Embora amem as três igualmente, quando surge alguma discussão sobre quem é “a melhor das trigêmeas”, cada uma elege a que tem maior afinidade, seja em propósito, personalidade ou mania. Em meio a esperança e tensão, enquanto estudam e se preparam para as provas, as trigêmeas se recordam dos combinados do passado e os conselhos do falecido Vô Cisco, o qual buscava reforçar, por meio de metáforas e histórias, a importância de manter as netas sempre juntas. Entretanto, quando os resultados são divulgados, os desejos particulares de cada trigêmea são revelados e assim Calli, Zazá e Lin são obrigadas a se separarem, indo estudar em cidades diferentes. A separação a contragosto causa o despertar de um misterioso poder que as fazem trocar mentalmente de lugar sempre que enfrentam problemas.

No segundo ato, temos o quarto, o quinto e sexto episódios, em que as trigêmeas estão conhecendo os colegas, — Carol, Nando e Rico — e desafios do campus e das cidades, ao mesmo tempo em que lidam, uma a uma, com os efeitos das trocas. Certas de seus desejos e ambições, cada trigêmea tem uma percepção diferente dessa nova habilidade: Calli a detesta, já que passa a dividir o controle de sua vida com as irmãs. Zazá está incerta sobre os perigos e potencialidades, querendo recorrer aos pais e ao irmão mais velho em busca de ajuda. Por outro lado, Lin enxerga o poder como uma oportunidade de viver diversamente, conhecendo novos lugares e pessoas. Entretanto, quando as trocas começam a influenciar seus relacionamentos com os colegas, Zazá consegue se aproximar de Rico graças a interferência de Lin. Logo, Zazá passa a defender que o trio se esforce para entender melhor o poder e passem a usá-lo a seu favor.

No terceiro ato, nos episódios sete e oito, Calli e Zazá começam a colher os frutos de seus esforços em aproveitar os espaços acadêmicos, Calli entra na empresa júnior e Zazá no time de vôlei. Lin desfruta de suas vitórias particulares, como se matricular em aulas de natação, melhorando sua rotina. Com as três vivendo a concretude de suas aspirações, nada poderia dar errado. Entretanto, Calli não lida bem com a promoção na empresa júnior, sofrendo constantes crises de ansiedade. É, porém, na troca com Lin e recebendo a ajuda de Nando, que Calli começa a entender e aceitar as vantagens do Poder do Idêntico.

Dessa forma, as trigêmeas percebem que as trocas permitem que conheçam mais sobre a realidade uma das outras e assim consigam definir melhor os limites dessa habilidade.

No quarto ato, durante o nono e décimo episódios, Lin descobre que as trocas são causadas por gatilhos emocionais intensos, mas não conta para as irmãs. Éric, o irmão mais velho, descobre a existência dessa habilidade e se recorda das lendas e crendices que o Vô Cisco contava, prometendo descobrir mais para ajudar as irmãs a reverter a situação antes do aniversário dos pais. Entretanto, Lin oculta dos irmãos suas descobertas e experimentos, enquanto não tem certeza que pode causar “trocas voluntárias”. Calli desconfia da irmã que vive se expondo a riscos e a repreende. Enquanto Zazá lida com questões difíceis junto a Rico, a troca com Calli acaba intensificando os problemas entre a irmã e sua melhor amiga, Carol.

No quinto e último ato, nos episódios décimo primeiro, décimo segundo e décimo terceiro, vemos Lin tomar ações drásticas para testar a troca voluntária. O resultado não sai como o esperado e Nando vai ao seu socorro, mas é Calli que recebe os cuidados do garoto. Enquanto isso, a troca de Lin com Calli prejudica ainda mais a relação da irmã com sua melhor amiga, Carol, e aumenta consideravelmente a tensão entre elas. Nesse ínterim, Zazá tenta lidar com as consequências de sua última troca com Calli, que estremeceu sua relação com Rico. Chegado o dia do aniversário dos pais, as garotas retornam a Cidade Jardim, Éric tem descobertas importantes sobre o Poder do Idêntico, mas as garotas estão ocupadas demais se culpando e brigando pelos problemas que causaram umas às outras para lhe dar atenção. O quarteto descobre que mesmo completamente estressadas, as trigêmeas não trocam de lugar quando estão em Cidade Jardim. Após a festa de aniversário, Calli, Zazá e Lin regressam aos cursos e buscam reconciliar-se com os amigos. O relacionamento entre as irmãs se mantém frio e distante, já que a prioridade passou a ser seus objetivos pessoais. A situação muda quando recebem uma ligação de Ana Rosa, dizendo que Éric sofreu um grave acidente enquanto conduzia sua moto. Pela primeira vez as trigêmeas sofrem uma troca tripla, que as obriga a enxergar a realidade uma das outras e avaliar o que realmente importa. Com a troca desfeita, as trigêmeas se sentem alinhadas e decididas que Éric é a prioridade, portanto, deixam tudo para trás e regressam a Cidade Jardim. O poder, que insiste em mantê-las unidas, ganha força.

2.9.2. Estrutura dos Episódios

Todo episódio se inicia com uma ambientação, e, em seguida, a apresentação da rotina de uma das gêmeas. Em paralelo, vemos o que as outras irmãs estão fazendo, destacando o modo com que cada uma lida com os detalhes de seu dia-a-dia.

Em determinado momento, a gêmea protagonista do episódio é exposta ao conflito central do episódio. Vendo-se incapaz de lidar com seus sentimentos e ter a atitude esperada para aquela situação, o Poder do Idêntico é acionado e ocorre a troca de consciência entre as irmãs.

Toda troca acontece apenas entre duas irmãs, a terceira segue sua rotina normalmente, podendo interferir por meios convencionais, como ligações, mensagens ou e-mails, a fim de compartilhar informações que poderão ajudar ou atrapalhar as outras irmãs na resolução do conflito central.

O conflito central é sempre caracterizado por uma situação com um período de tempo específico, que gera algum gatilho emocional indesejado na gêmea protagonista (uma prova, um encontro, uma reunião, uma entrevista, uma aula, uma conversa difícil), geralmente envolvendo outros personagens ou causando consequências que influenciarão a vida acadêmica, pessoal ou profissional das irmãs.

As garotas voltam ao estado normal quando a situação problema se resolver ou simplesmente acabar (em questão de tempo). O episódio se encerra com a reação das meninas ao terem que lidar com o que quer que tenha sido o resultado daquela experiência.

2.9.3. Sinopses dos Episódios

Ao longo do desenvolvimento do trabalho nos foi apontado a necessidade de readequação do conflito inicial da trama, ou seja, explorar a intensidade e a forma com que a separação do trio protagonista se dá e os impactos no fluxo narrativo. Portanto, optamos por transformar nosso episódio piloto sob o título de “A Trindade” no terceiro episódio da série, nos dando dois episódios iniciais para introduzir gatilhos mais intensos para a separação — a exemplo: Calli sendo a única a passar direto no vestibular da cidade em que combinaram de estudar juntas, culpando as irmãs por não se esforçarem tanto quanto ela; Zazá secretamente prestando vestibular para uma faculdade que ninguém sabia que ela desejava ingressar, chocando a família inteira; e Lin trocando, no último minuto, as opções no sistema de seleção na esperança de “abrir das asas” e explorar o mundo de forma independente, causando, assim, mágoa nas irmãs.

Além disso, nestes episódios iniciais estabelecemos a dinâmica familiar dos Oliveira sobre a qual se deseja destacar que Ana Rosa, Joca e Éric amam as trigêmeas igualmente, mas também valorizam suas

diferentes personalidades apoiando suas escolhas individuais. Deixando claro que cada trigêmea tem um membro como advogado — Ana Rosa para Calli, Éric para Zazá e Joca para Lin — sempre que há uma disputa sobre qual das meninas fez a escolha mais acertada.

Por fim, encerramos o arco desta primeira temporada com o episódio “Três fios, uma corda” — que antes era o décimo primeiro episódio, e agora passa a ser o décimo terceiro. Tal decisão se justifica no potencial narrativo, pois neste episódio há o acidente de Éric, o único que guarda as memórias do Vô Cisco e possíveis soluções para incubar o Poder do Idêntico. Distantes por desentendimentos e ocupadas em reconstruir as relações com os amigos, as trigêmeas então mais distantes e o ocorrido causa uma troca tripla que as obriga a rever o que realmente importa.

Sendo assim, este capítulo traz a apresentação de seis sinopses contendo alguns dos acontecimentos mais marcantes do arco narrativo da série “TriplaMente”, com o intuito de não apenas testar a estrutura do episódio, mas indicar a complexidade esperada.

2.9.3.1. Episódio 03 — “A Trindade”

Pela primeira vez, Calli, Zazá e Lin, trigêmeas idênticas com personalidades opostas, terão a chance de viverem separadas. Mesmo sendo próximas, creem que em universidades distintas poderão conquistar a independência que tanto desejam. Com dificuldade, se despedem de Cidade Jardim e das pessoas que amam: Ana Rosa — a mãe; Joca — o pai; e Éric — o irmão mais velho;

Ao cruzarem a divisa da cidade, um poder misterioso se manifesta com o intuito de atrapalhar seus planos, e uma série de acontecimentos parece impedi-las de prosseguir: Zazá, viajando de ônibus, fica presa em um engarrafamento e melancolicamente pensa se conseguirá viver sozinha. Enquanto isso, no avião, Lin procura por algo importante e não encontra, ficando extremamente ansiosa. Seu descontrole emocional ativa o poder, fazendo-a trocar mentalmente de lugar com Calli, que dirige o carro da família rumo ao seu destino.

Sem ter habilitação, Lin tenta conduzir o carro de volta a Cidade Jardim, na tentativa de reaver o que pensava ter esquecido. Enquanto Calli é obrigada a enfrentar seu medo de altura. Quando Lin percebe que todo seu esforço é em vão, consegue se acalmar e a troca é desfeita. Calli, é puxada de volta ao carro, mas o encontra na contramão. Lin retorna ao avião, onde todos a encaram. Zazá dorme pacificamente enquanto seu ônibus segue a viagem.

Após muitas confusões, as três chegam em suas novas cidades sãs e salvas. Porém, a caminho de seu apartamento, Lin recebe uma foto de Joca segurando a pasta azul esquecida, contendo todos os documentos necessários para sua matrícula.

2.9.3.2. Episódio 05 — “Tresloucadas”

Calli e Zazá acordam com uma ligação de Ana Rosa e conseguem tranquilizá-la que todas estão bem. Após a mãe desligar, Zazá expõe suas preocupações sobre as coisas estranhas que vem acontecendo. Antes que pudessem tentar contato com Lin, Carol se assusta com algo e Calli vai a seu socorro, encerrando a chamada com Zazá. A circunstância as obriga a seguir em frente, afinal é o dia em que se iniciam suas atividades extracurriculares.

Em seu carro, Calli treina cada palavra — tudo tem que estar perfeitamente calculado para que se saia bem na entrevista para a empresa júnior. No extremo oposto, Lin, se concentra em apreciar a vista como passageira de Nando, e manter em mente seu único plano: não ter planos. Zazá, por sua vez, só deseja sair rápido de casa para chegar cedo e marcar alguns pontos com a equipe de vôlei.

Frente ao entrevistador, Calli sente o nervoso atacar e sua mente fica em branco. Neste momento, troca com Zazá, que está cruzando o portão do ginásio de esportes. Então, é Calli quem tromba com uma porta de vidro e cai para trás, e ao ver um estranho se aproximar para encará-la, percebe onde está. Zazá usa todo o seu jogo de cintura para desviar das perguntas em inglês e ressaltar outras competências da irmã mais velha. Enquanto, Calli tenta se esforçar para não prejudicar Zazá com sua péssima habilidade esportiva. Já Lin enche as irmãs de ligações para contar sobre suas descobertas sobre o Centro de Artes.

Passados três minutos do fim da entrevista e faltando três minutos para o treino acabar, as garotas cumprem seus objetivos e a troca é desfeita. Calli é aceita na entrevista, mas Zazá fica na reserva do time de vôlei, conquistando apenas a atenção de Rico. Lin faz, em vão, uma última ligação para as irmãs.

2.9.3.3. Episódio 07 — “Triunvirato”

Calli, Zazá e Lin, vivem o que imaginam ser o ápice de seu império universitário, juntas estão conquistando seus territórios: Calli está bem inteirada das ações na empresa júnior; Zazá, é uma boa aluna e conseguiu a titularidade no time de vôlei; e Lin está aproveitando ao máximo suas aulas para expressar

sua criatividade. Ao conversarem percebem-se bastante realizadas, entretanto Calli esconde um segredo: ela não se sente verdadeiramente capaz de cumprir suas obrigações.

Alheias aos sentimentos da irmã mais velha, Zazá e Lin aproveitam para dividir risadas e preocupações com os amigos: Zazá, ao ser convidada por Rico para ajudar na atlética, e Lin, ao ser acompanhada de Nando nas compras de seus materiais artísticos. Enquanto isso, Calli escolhe sofrer sozinha.

Tudo parece piorar quando Calli fica sabendo que sua veterana, Grace, não poderá cuidar da administração da próxima campanha, então ela é chamada para ocupar a posição vaga. Sem coragem para recusar esse voto de confiança, é tomada por uma crise de pânico e no meio do bosque, troca com Lin. De repente, se vê logo atrás de Nando, que fala sem parar sobre a última cirurgia que conseguiu assistir. Lin é arrastada para o lugar de Calli, não identificando problemas ao redor, aproveita para explorar o novo campus.

Percebendo o silêncio, Nando pensa que talvez tenha sido muito detalhista e causado um choque na amiga, quando se vira, nota que ela está ansiosa e tenta acalmá-la. Lin se apaixona pelo campus de Calli e na exploração perde o fichário da irmã com dados sensíveis da empresa júnior. Após muita conversa, Nando, oferece um abraço a amiga, e Calli, envolta no momento, aceita, recuperando a calma. Com a troca desfeita, Lin se assusta por estar nos braços do amigo, e Calli por estar de mãos vazias. Um estranho encontra o fichário.

2.9.3.4. Episódio 09 — “Presente Triplo”

Calli liga para as irmãs, principalmente para se desculpar com Lin sobre o fichário e a cena que causou com Nando. Zazá aproveita para esclarecer as intenções do rapaz: Nando apenas se preocupa com a saúde mental da amiga e com o desconto que poderia conseguir comprando juntos as passagens para o aniversário de Joca e Ana Rosa. A respeito dos preparativos para a festa, Calli comenta que está pronta para receber Éric. Zazá afirma que chegará no horário marcado ao encontro. Em certo momento, percebem que Lin está extremamente quieta, o que não é do seu feitio. As irmãs a chamam: Paullínia, e a garota desaba a chorar, pois uma tempestade a impedirá de pegar o avião. Calli e Zazá confortam a caçula: uma prometendo remarcar a passagem; e a outra ligar a cada decisão que tomarem.

Reunidos no shopping de Cidade da Praça, Éric, Calli e Zazá ligam para Lin contando que decidiram presentear os pais com um cachorrinho. Olhando para o vestido que usaria, Lin chora mais uma vez, profundamente magoada, a intensidade de seus sentimentos causa uma troca com Zazá.

No shopping, caminhando ao lado de Calli, Lin começa a implicar sobre adotarem um cachorro com “cara de que caiu da mudança” ao invés de comprarem um “cachorro de madame”. Calli olha para a irmã chocada, não acreditando ser Lin quem está ali. Enquanto isso, Éric observa o comportamento de Zazá, desconfiando de algo. No apartamento de Lin, Zazá procura uma forma de desfazer a troca, não encontrando mata o tempo limpando a bagunça.

Já no Pet Shop, Lin encontra a caramelo perfeita, então sua tristeza desaparece e com ela a troca. Não ter tempo suficiente para convencer Éric a adotar aquela cachorrinha deixa Lin furiosa, mas, antes que pudesse ligar para os irmãos para dar sua opinião, a caçula troca de lugar com Calli, que está igualmente furiosa por Éric e Zazá terem se decidido pela caramelo, contra sua vontade. Confinada ao apartamento de Lin, Calli se questiona como isso pode estar acontecendo e decide, de uma vez por todas, limitar as trocas.

Lin corre para assinar a papelada da adoção e Zazá fica pálida por presenciar a troca entre as irmãs. A atitude impulsiva de Lin, faz com que Éric confirme suas suspeitas. Sabiamente, o irmão escolhe observar enquanto as irmãs recebem as instruções de quando poderão buscar a cachorra. Percebendo que a data coincidiria com o dia anterior a festa, Lin comemora com sua característica dança da vitória, neste momento Éric se arrisca: “Quem é o esperto aqui, Lin?”. A irmã vira para encará-lo e a troca é desfeita.

2.9.3.5. Episódio 11 — “Efeito Trilateral”

Chegou o dia da festa a fantasia do Centro de Artes e Lin busca, nas ruas de Cidade do Porto, o traje perfeito. Em seus campus, suas irmãs mais velhas discutem sobre as trocas: Zazá está profundamente magoada por Calli ter afastado Rico em um momento delicado e Calli está brava com Zazá por ela não se esforçar para ajudar Carol quando a amiga precisava.

Ao entardecer, Lin encontra a fantasia ideal para aluguel e a atendente promete ajustá-la e enviá-la algumas horas antes da festa. Calli tenta conversar com Carol, mas é criticada por sua obsessão em “carregar a empresa júnior nas costas”, esquecendo-se dos outros. E Zazá tenta se aproximar do garoto que gosta, mas Rico a está evitando desde o incidente na atlética. Depois das aulas, Calli e Carol voltam para

casa, no carro, compartilhando um silêncio mortal. Para se distrair dos problemas, Zazá pega o caminho mais longo até sua casa, cruzando linha a linha do metrô.

Com a festa já rolando, Lin espera por uma roupa que não chega até que percebe o golpe e decide agir: com o vestido que nunca usou, um pouco de cola quente, lantejoulas e arame, tem uma bela fantasia de fada. Sem Nando, Lin vai à festa de ônibus e chega com a maquiagem toda derretida, o cabelo despenteado e uma de suas asas amassadas, mas decide aproveitar mesmo assim: dança e bebe de tudo e muito.

Meia hora se passa e o álcool toma conta de Lin, que se arrepende e troca com Calli, deixando a irmã mais velha sofrer sob o peso de sua irresponsabilidade. No apartamento de Calli, Lin se sente derrotada por nada dar certo para ela, se joga na cama da irmã e coloca em seu computador um filme, fechando um documento sem o salvar. Mesmo ruim, Calli consegue ligar para Nando, que vai ao resgate da amiga e a leva para casa, onde a trata. Com Lin e Calli dormindo, as trocas são desfeitas. Calli acorda em seu apartamento e lembra que tinha que enviar a folha de pagamento para Grace, mas os dados sumiram de seu computador.

2.9.3.6. Episódio 13 — “Três Fios, uma corda”

Vivendo situações mal resolvidas com seus amigos e muitos desentendimentos sobre as trocas, as trigêmeas estão mais distantes do que nunca. Mal conversam como costumavam, preferindo olhar exclusivamente para seus próprios sentimentos e atitudes. Calli se empenha em mostrar a Carol, seu apoio, sem negligenciar os problemas da empresa júnior. Zazá só quer resolver os desentendimentos com Rico sobre as contas da atlética, enquanto se preparam para as classificatórias do campeonato inter universidades. E Lin, em meio a organização do desfile de fim de semestre, quer provar a Nando que a parte acadêmica da vida universitária também é importante para ela.

No meio de suas rotinas agitadas, as trigêmeas recebem uma ligação de seus pais que contam sobre o grave acidente de Éric e sua internação no hospital. Calli, Zazá e Lin são tomadas por um temor avassalador de perderem seu porto-seguro, o que as fazem trocar de lugar simultaneamente. Logo, Calli tem que organizar as coleções dos alunos, Zazá tem que conversar com Grace e resolver as questões da nova campanha e Lin tem que jogar nas classificatórias. É muita coisa para lidar ao mesmo tempo.

Sobrecarregadas e sem perspectivas de autorregulação, não veem como desfazer as trocas, até que Zazá toma a atitude: liga para as irmãs e propõe que abandonem tudo e se retirem para pensar em um lugar tranquilo. A princípio, Calli e Lin se recusam, por se preocuparem em prejudicar ainda mais umas às outras, mas acabam cedendo. Cada uma se refugia em um lugar sagrado: Calli na catedral, Zazá na capela da faculdade e Lin no primeiro templo que encontram. Combinam de cada uma tomar seu tempo, orar por Éric, e ponderar sobre o que pode ser feito. Com os corações em paz, a troca é desfeita.

Em suas casas as trigêmeas se sentem alinhadas e decididas: Éric primeiro, o resto depois. O poder que insiste em mantê-las unidas, ganha força.

2.9.4. Soluções visuais e sonoras

Antecipando possíveis problemas na identificação das trigêmeas idênticas, no reconhecimento da presença sutil do Poder do Idêntico e na percepção das trocas de consciência — como nos foi apontado pelas profissionais que acompanharam o desenvolvimento do projeto; elencamos algumas soluções visuais e sonoras que complementam a narrativa e valorizam seus pontos de originalidade.

No caso das trigêmeas, por serem idênticas em aparência e diferentes em personalidade, escolhemos detalhes-chave de *character design* para manter as similaridades e, ao mesmo tempo tornar mais acessível sua identificação e diferenciação. Calli sendo associada às cores vermelho e rosa, da cor dos olhos a vestimenta, objetos e ambiente; Zazá associada às cores verde e azul-escuro; e Lin às cores amarelo e laranja. Quanto aos cabelos, optamos por manter o mesmo comprimento e a cor castanho-claro, mas com diferenças nos penteados e no caimento da franja. Além disso, acreditamos que o som bem utilizado pode ir ao encontro de nossos objetivos na medida em que cada trigêmea possua sua própria identidade sonora, com trilhas e ambientes únicos a fim de marcar sua presença em cena e facilitar a localização no caso das trocas causadas pelo Poder do Idêntico.

Logo na abertura da série, consideramos explicar o surgimento do Poder do Idêntico, ainda na concepção de gêmeos univitelinos e como ele se contém através de objetos e rituais que envolvem a identificação e diferenciação dos bebês desde o nascimento. Também pretendemos encerrar com a manifestação do poder representada pela borboleta roxa que compõe a arte do título da série, e em cada episódio serve como sinal de atenção às situações-gatilho. Dessa forma, pensamos em uma faixa dedicada ao universo mágico, com uma identidade sonora que acompanhe o poder e sua progressão — será

necessária uma marcação sonora específica para quando as trigêmeas atravessam a fronteira da Cidade Jardim e o poder é manifesto pela primeira vez, definindo com precisão e clareza um acontecimento mágico importante para a narrativa.

Já sobre as representações visuais das trocas de consciência, pensamos em manter as cores relativas à vestimenta, mas alterar a cor dos olhos, o *mood* do cenário (através de luz e cor) e o *acting* das personagens e incluir uma animação de câmera ou elementos gráficos que dêem a sensação de deslocamento, como se cada personagem tenha sido puxada para uma nova realidade.

Por fim, é válido ressaltar que, embora tenhamos chegado a essas soluções, muitos testes precisam ser feitos para termos maior clareza e entendimento do que de fato funcionará em tela. Sendo assim, pretendemos redesenhar essas etapas tão logo conseguirmos o financiamento para um desenvolvimento mais robusto que o realizado neste trabalho de conclusão de curso.

2.10. BÍBLIA DE VENDAS (PITCH BIBLE)

A bíblia de vendas ou *pitch bible* é uma ferramenta fundamental para a comercialização do projeto. Funcionando como um mínimo produto viável, junto ao roteiro ou argumento da série, para negociação com os parceiros de produção. A bíblia do projeto “TriplaMente” encontra-se no apêndice D.

3. PLANO DE PRODUÇÃO²

O plano de produção é uma das peças-chave para a realização de uma obra audiovisual. É por meio dele que o produtor executivo criativo mapeia as necessidades da produção, partindo das definições técnicas, decupagens de séries-referência, decupagem técnica do episódio piloto, e afins. Dessa forma, é possível desenhar todas as etapas a serem produzidas, definindo responsáveis, as equipes, delimitando o tempo e o orçamento de toda cadeia de produção.

3.1. METODOLOGIA

² Todas as tabelas pertinentes ao **Plano de Produção** da série “TriplaMente” constam nos apêndices, porém para melhor visualização, também estão disponíveis em: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/12aHEt1OxqDzEtsrksi3nGhWtNJMVLo5IOqpyPT6Zibw/edit?usp=sharing>. Acesso em: 25/11/2025.

O plano de produção construído para esse projeto se utiliza das planilhas e metodologias fornecidas pela professora Belisa Proença ao longo do curso, e aqui anexadas (Anexo A). Integrado aos conhecimentos obtidos ao longo do curso, os três anos de experiência profissional da aluna Luanne Ourique como coordenadora de produção de séries de animação 3D no estúdio parceiro desta pós-graduação, HYPE Entertainment, constituem a base para a construção de um cronograma e de um orçamento de produção concisos.

Para a mensuração e detalhamento técnico do projeto, adota-se a análise técnica do roteiro do terceiro episódio, desenvolvido pela aluna Alessandra Bonholi e apresentado no apêndice C. Além disso, utiliza-se como referência de decupagem técnica o episódio cinco, intitulado “Missão Duque de Vermeer”, pertencente à primeira temporada de Carmen Sandiego, desenvolvido pela Netflix.

O método de planejamento da produção fundamenta-se no volume de material a ser desenvolvido em cada etapa, considerando-se: treze episódios, totalizando duzentos e oitenta e seis minutos; dez personagens fixos; média de seis personagens novos com fala por episódio; doze personagens customizáveis para figuração; e aproximadamente cinquenta efeitos por episódio. Com base nas definições técnicas obtidas a partir do roteiro e da obra de referência, somadas às informações comerciais apresentadas em aula, estrutura-se um *pipeline* de responsabilidades, identificando, para cada etapa, os cargos-chave responsáveis pelas funções de consultoria, aprovação e execução das demandas.

Posteriormente, os dados relativos ao volume de material são cruzados com os prazos de produção estimados, o que permite estabelecer a quantidade de profissionais requerida em cada etapa da produção. O planejamento busca assegurar que o cronograma completo, do desenvolvimento à pós-produção, seja concluído em até trinta e dois meses, conforme a orientação fornecida pelo professor Reynaldo Marchesini, baseada na experiência de sua própria série de animação 2D, “Lupi e Baduki”, composta por treze episódios de onze minutos, concluída no período de dezesseis meses. Paralelamente, as normas da Seleção do edital da TvBrasil — material estudado durante as pesquisas de cronograma — estabelecem datas limites para produções audiovisuais de animação em até trinta e seis meses, prazo que delimita de maneira objetiva um valor máximo de tempo para o desenho de um cronograma coeso. Abaixo a informação na íntegra da norma do edital:

O prazo para a conclusão da obra audiovisual será de: 36 (trinta e seis) meses, a contar da data da primeira liberação de recursos, no caso de projetos de produção de animação com duração superior a 70 (setenta) minutos; e 24 (vinte e quatro) meses, a contar da data da primeira liberação de recursos, no caso dos demais projetos de produção. (EBC, 2025, anexo VI, cláusula 3.2).

Em suma, o método aplicado resulta na construção de um cronograma macro, apêndice E, estruturado em semanas e meses, que distribui o tempo de produção da seguinte forma: desenvolvimento em dezessete semanas; pré-produção em quarenta e uma semanas; produção em sessenta semanas; e pós-produção em cinquenta e seis semanas. Assim, estima-se um período de quatro meses e uma semana destinado ao desenvolvimento e vinte meses e três semanas para a produção efetiva da série.

3.2. DESENVOLVIMENTO DA SÉRIE

Nesta etapa, o objetivo principal é estabelecer as definições técnicas, narrativas e visuais do projeto, com o intuito de criar um pacote comercialmente viável para concepção completa de uma apresentação, também conhecida na indústria como *pitch*, incluindo a bíblia de vendas e um *teaser* animado.

Para alcançar esse objetivo, prevê-se três semanas dedicadas à pesquisa e desenvolvimento dos elementos técnicos do projeto, tais como: premissa da série, formato, público-alvo, estrutura narrativa, gênero e tema. Considerando que o público-alvo é composto por adolescentes, essa fase de pesquisa se demonstra essencial para garantir uma linguagem adequada, identificação de temáticas relevantes para essa faixa etária, além de respeitar as diretrizes da Classificação Indicativa estabelecidas pela Secretaria Nacional de Justiça.

Com base nesse material inaugural, inicia-se o desenvolvimento do universo ficcional da série, incluindo a definição de suas regras e ambientações. A partir daqui, começa-se a criação dos personagens que vivem nesse mundo. Estima-se que essa fase criativa demande aproximadamente sete semanas de produção. O conteúdo gerado nesta etapa serve como base para o início da produção de concept art.

Até este momento, as atividades ficam sob responsabilidade da equipe de liderança do projeto — composta pelo Produtor Executivo Criativo e pelo Coprodutor —, contando com o apoio de uma consultoria externa durante a fase de pesquisa. A etapa seguinte, de criação das artes conceituais, envolve também membros da equipe artística, como o Diretor de Arte.

Paralelamente, inicia-se a formação da equipe de roteiristas que irá compor a sala de roteiro. Nessa fase, contrata-se o Chefe de Roteiro, responsável por liderar o desenvolvimento narrativo da série, redigindo a sinopse e o argumento, e coordenando posteriormente as etapas relacionadas à escrita do episódio piloto — incluindo a criação da sinopse do episódio, escaleta e o roteiro final. Para esse processo, estima-se um período de dez semanas, desde a concepção das sinopses até a entrega do primeiro roteiro.

Para o fechamento do pacote visual da série, contrata-se um designer diagramador, encarregado da montagem e finalização da bíblia de apresentação (*pitch bible*), em parceria com o Produtor Executivo Criativo e o Coprodutor.

Por fim, a produção do *teaser* animado ocorre por meio da contratação de um estúdio de animação reconhecido no mercado, com histórico de projetos relevantes. A escolha de um parceiro com credibilidade é estratégica por poder influenciar diretamente no fechamento de futuras parcerias com distribuidoras e *players* consolidados do mercado audiovisual — conforme discutido nas aulas desta pós-graduação, onde se evidencia que a escolha adequada de parceiros impacta diretamente na seleção junto a distribuidoras, viabilizando a distribuição e coprodução de séries animadas.

Tabela 1: Desenvolvimento - Cronograma Macro

Etapa	Semana	Meses	Meses																	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Desenvolvimento	17	4,3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
definições técnicas	1	0,3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
pesquisa	3	0,8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
desenvolvimento do universo	6	1,5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
desenvolvimento dos personagens	6	1,5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
sinopse da série	1	0,3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
argumento da série	6	1,5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
concept art	5	1,3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
sinopse 13 episódios	4	1,0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Roteiro ep 1 (piloto)	1	0,3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
bíblia da série	1	0,3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
teaser	5	1,3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Fonte: Elaborada pelos autores com base nas aulas ministradas pela professora Belisa Proença, 2025.

3.3. PRÉ-PRODUÇÃO

A construção do cronograma de pré-produção detalha as etapas fundamentais para o início da produção efetiva da animação. Considerando-se a técnica de animação 2D *cut-out*, torna-se necessário garantir previamente os seguintes elementos: personagens com *rigs* completos; cenários segmentados conforme descrito no *animatic*; o próprio *animatic* com poses-chave e marcações temporais definidas; artes

completas dos *props* (objetos de cena) utilizados nas interações; áudios finais aprovados, indispensáveis para a produção precisa das sincronias labiais (*lip syncs*); além das artes gráficas destinadas ao banco de dados da equipe de efeitos visuais.

Nessa etapa se sobrepõem a criação dos roteiros e o início do desenvolvimento visual dos personagens. Conforme descrito anteriormente, as definições técnicas e narrativas dos personagens são suficientes para nortear a equipe de arte, composta por quatro ilustradores — sendo dois responsáveis pelo design dos personagens principais e dois pelos personagens de fundo (*crowd*).

Simultaneamente, a equipe de roteiristas é estruturada sob a liderança do Chefe de Roteiro, responsável pela avaliação geral do setor, e composta por mais três roteiristas. Esta equipe dispõe de onze semanas para a produção das treze sinopses e dos treze roteiros que compõem a temporada da série.

Com as pranchas, vetores e bancos de expressões (mãos, bocas e olhos) finalizados, a equipe de *rigging* inicia o trabalho técnico, que se estende por vinte e duas semanas. Nesse período, são estruturados os esqueletos digitais dos vinte e dois personagens previamente desenvolvidos — sendo três principais, sete secundários e doze *crowds*.

Paralelamente, os quatro ilustradores contratados anteriormente são redistribuídos entre as seguintes frentes de atuação: cenários *master pré-storyboard*; desenvolvimento visual dos personagens por episódio; cenários *pós-storyboard* e elaboração dos *props*. Adicionalmente, mais dois ilustradores são contratados: um responsável pela criação do *color script* — roteiro que visa a distribuição visual de cores nas sequências dos episódios — e pelos grafismos — estes incluem fundos gráficos e bancos de ilustrações voltados aos efeitos visuais. Considerando a complexidade e o volume de trabalho, cada um destes profissionais atua exclusivamente em sua função, com contratos específicos: o ilustrador de *color script* permanece por trinta e uma semanas, enquanto o ilustrador de grafismos atua por vinte e sete semanas. A supervisão dessas duas frentes artísticas fica a cargo, respectivamente, do Supervisor de Arte e do Diretor de Arte para as ilustrações, e do Supervisor de Prep e do Diretor de Animação para os *rigs* e configurações técnicas.

Concomitantemente, a equipe de *animatic* trabalha com base nos roteiros finalizados e fica a cargo do próprio *storyboarder* gravar os áudios temporários dos episódios sob a supervisão externa do Supervisor de Áudio da produtora de áudio contratada. A equipe de *storyboard*, composta por três artistas e um supervisor, dispõe de trinta e uma semanas para elaborar, em parceria com o editor, os *storyboards* e *animatics* dos treze episódios.

[illegible]

3.4. PRODUÇÃO

[illegible]

Visando diminuir o tempo total de produção da série, mas mantendo a premissa de finalizar todos os materiais necessários para o começo da animação dos episódios, é elaborado um cronograma em cascata. Nesse modelo, diversas etapas da pré-produção ocorrem simultaneamente às etapas iniciais de produção, conforme apresentado na tabela principal e detalhado no apêndice E.

A etapa de animação inclui duas frentes principais: a animação 2D *cut-out* e a animação tradicional, essa segunda voltada para os efeitos visuais complementares. Ambas as equipes atuam sob a liderança do Diretor de Animação e do Supervisor de Animação, que assumem a responsabilidade final pela aprovação do material produzido.

No que se refere à equipe de animação *cut-out*, adota-se como referência a produtividade de quatro segundos por animador por dia. Considerando que o ideal para cada episódio de vinte e dois minutos é a conclusão em cinquenta e dois dias, a organização definida considera duas equipes, cada uma composta por doze animadores. Dentro de cada grupo, um profissional assume a função de animador *lead*, atuando simultaneamente na execução das tarefas e na supervisão do trabalho diário da equipe.

Em paralelo, a equipe responsável pela animação de efeitos visuais segue uma lógica um pouco diferente de produtividade. Essa diferenciação ocorre porque se optou por adotar uma estética diferente de animação para os efeitos, seguindo assim a técnica de animação *frame a frame* “*tradigi*” — tradicional feita a caneta, mas utilizando o meio digital, com *softwares* como Toon Boom Harmony e Adobe After Effects. Define-se a média de dois dias de trabalho por efeito, estimados aproximadamente cinquenta efeitos por episódio. Calculando o total, essa demanda corresponde a cem dias de produção por episódio, entretanto, com a alocação de quatro animadores de efeitos, o prazo é estimado em trinta dias por episódio. Essa estrutura permite o alinhamento entre a produção de efeitos e a produção da animação *cut-out*, otimizando o cronograma geral.

Em resumo, o tempo total estimado para a produção da animação dos treze episódios de vinte e dois minutos cada corresponde a duzentos e noventa e dois dias para a animação 2D *cut-out* e duzentos e setenta e cinco dias para a animação tradicional de efeitos. Sobrepondo etapas, o cronograma final resulta em duzentos e noventa e sete dias de produção efetiva, equivalentes a aproximadamente sessenta semanas, ou cerca de quinze meses de animação.

3.5. PÓS-PRODUÇÃO

A etapa final da produção dos episódios é consolidada na pós-produção, que abrange a composição, que consiste na concatenação das partes da animação e efeitos; a finalização de áudios, trilhas e mixagens; e a edição final da *Master*, consolida o material visual e sonoro, resultando no produto final de vinte e dois minutos por episódio.

Diferentemente das etapas anteriores, nas quais é possível sobrepor tarefas para reduzir o tempo total de execução, a pós-produção exige a conclusão integral de cada fase para o início da seguinte. Assim, estabelece-se uma lógica em cascata: um episódio finalizado na animação é imediatamente encaminhado ao departamento de composição; após essa etapa, o material segue para a edição da primeira versão, que

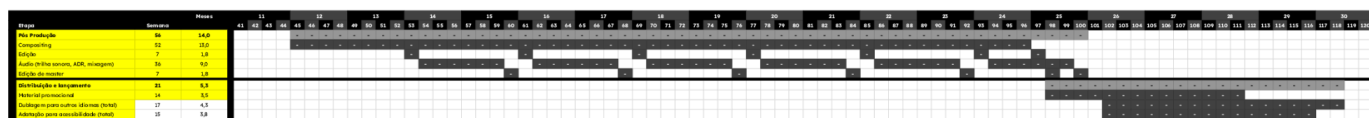
serve de base para o trabalho da equipe de áudio; somente após a conclusão das gravações, trilhas e mixagens é possível gerar a versão final *master*.

Nesse contexto, não se faz necessária uma equipe extensa, já que o fluxo de trabalho depende diretamente da liberação dos episódios pela equipe de animação. Dessa forma, dois artistas de composição, sob a supervisão de um responsável técnico, mostram-se suficientes para finalizar cada episódio em um prazo de vinte dias, enquanto os demais episódios permanecem em processo de animação.

A equipe de áudio e masterização atua em parceria com um estúdio especializado em renderização e finalização de séries para televisão e plataformas de vídeo sob demanda (VOD). Tal medida é fundamental, considerando que as especificações técnicas de saída exigidas por essas plataformas são rigorosas e padronizadas. Assim, esta etapa requer destinar recursos orçamentários para contratação de serviços terceirizados.

Em termos de cronograma, estima-se que a finalização da pós-produção dos treze episódios, com duração de vinte e dois minutos cada, exija aproximadamente cinquenta e seis semanas, correspondendo a quatorze meses de trabalho. Dessa forma, a conclusão integral da obra, desde a pré-produção até a pós-produção, ocorre em cerca de oitenta e três semanas, equivalentes a aproximadamente vinte meses e três semanas de produção, como ilustrado na tabela a seguir.

Tabela 4: Pós-Produção - Cronograma Macro



Fonte: Elaborada pelos autores com base nas aulas ministradas pela professora Belisa Proença, 2025.

3.6. ORÇAMENTO

A formulação orçamentária é elaborada a partir dos conhecimentos disponibilizados pela professora Belisa Proença, por meio das tabelas de premissas fornecidas em aula, anexo A, complementados por pesquisas no site Glassdoor³, utilizadas para atualização dos parâmetros salariais conforme o cenário atual,

³ **Glassdoor:** Site/ portal de transparência e pesquisa sobre vagas, salários e empresas. Disponível em: <https://www.glassdoor.com.br/Job/index.htm>. Acesso em: 29/08/2025

e pela última Convenção Coletiva elaborada e disponibilizada pela Sindcine⁴, vigentes para os anos de 2025 e 2026.

Para esse processo, adota-se o cronograma macro e a tabela de equipes, ambos apresentados nos apêndices F e G, respectivamente, como bases de referência para o preenchimento do documento orçamentário da ANCINE, apêndice H, destinado a projetos de produção de obras de animação, conforme disposto na Seção III, artigo 29 da Instrução Normativa n.º 158/2021.

3.6.1. Orçamento por Etapas

Embora o orçamento apresentado à ANCINE seja global e contemple tanto o desenvolvimento quanto a produção da série, para fins de mensuração das etapas que demandam captação de recursos distinta, opta-se por organizar os custos orçados em duas frentes. A primeira corresponde ao desenvolvimento, etapa cujo objetivo principal é a elaboração de material comercialmente viável para apresentação a futuros investidores. O valor orçado para esta fase é de R\$ 200.002,00 (duzentos mil e dois reais).

A etapa de produção dos treze episódios da série, que abrange desde a concepção artística dos personagens e a elaboração dos roteiros até os processos de pós-produção e masterização da obra para fins de comercialização, apresenta um custo total de R\$ 9.428.992,00 (nove milhões, quatrocentos e vinte e oito mil e novecentos e noventa e dois reais).

3.6.2. Comparação de valores do mercado

Estima-se que o orçamento geral de produção para treze episódios, cada um com vinte e dois minutos de duração, totaliza R\$ 9.628.994,00 (nove milhões, seiscentos e vinte e oito mil, novecentos e noventa e quatro reais) para a série completa. Ao detalhar os valores, verifica-se que o custo médio por episódio corresponde a R\$ 740.691,85 (setecentos e quarenta mil, seiscentos e noventa e um reais e oitenta e cinco centavos), enquanto o custo por minuto animado é de aproximadamente R\$ 33.667,81 (trinta e três mil, seiscentos e sessenta e sete reais e oitenta e um centavos).

⁴ **Sindicine:** Sindicato dos Trabalhadores na Indústria Cinematográfica e do Audiovisual dos Estados de São Paulo, Rio Grande do Sul, Mato Grosso, Mato Grosso do Sul, Goiás, Tocantins e Distrito Federal. Disponível em: <https://www.sindicine.com.br/Pagina/9/ConvencaoColetiva>. Acesso em: 25 nov. 2025.

A comparação com os valores de mercado, apresentados no anexo B fornecido pela professora Proença, indica que a série se enquadra na categoria de alto orçamento, considerando que o custo por minuto animado se encontra maior do que os parâmetros de R\$ 33.000,00 (trinta e três mil reais) por minuto animado, resultando em uma margem para negociação e credibilidade à obra que possui exigências técnicas e visuais a altura.

Tabela 5: Resumo orçamentário

Etapa	Valor
Desenvolvimento	R\$ 124.835,00
Despesas Administrativas	R\$ 33.500,00
Total Desenvolvimento	R\$ 200.002,00
Pré-produção	R\$ 2.555.600,00
Produção	R\$ 3.414.750,00
Pós-Produção	R\$ 1.435.810,00
Despesas Administrativas	R\$ 418.000,00
Total Produção	R\$ 9.428.992,00
Total da série	R\$ 9.628.994,00

Fonte: Elaborada pelos autores, 2025.

4. PLANO DE VIABILIZAÇÃO DE RECURSOS

Para a viabilidade da primeira temporada da série, parte-se das seguintes premissas: a) A produtora/associação de produtores responsáveis pelo projeto entra como estreante (nível 1) junto à Agência Nacional do Cinema, ou seja, possui tetos limitadores para captação de recursos em alguns mecanismos; b) Deseja-se preservar a majoritariedade na exploração comercial da obra; c) Adota-se como janela principal a TV e o VoD (Video On Demand); d) Preservar a sustentabilidade da produtora/associação de produtores estreante.

Dessa forma, pretende-se captar recursos por meio da articulação estratégica dos mecanismos de fomento, especificados na tabela 6, abaixo.

Tabela 6: Possíveis fontes de receita - 1ª Temporada de “TriplaMente”

Mecanismos de Fomento Indireto
Artigo 1º - A - Lei no 8.685/1993 (Lei do Audiovisual)
Artigo 3º - Lei no 8.685/1993 (Lei do Audiovisual)
Artigo 3º - A - Lei no 8.685/1993 (Lei do Audiovisual)
Artigo 39, Inciso X - Medida Provisória nº. 2.228-1/2001
Mecanismos de Fomento Direto
Chamada Pública BRDE/FSA – PRODUÇÃO SELETIVO TV-VOD

Fonte: Elaborada pelos autores.

Considera-se adequado ao projeto a utilização do mecanismo Artigo 1º - A da Lei do Audiovisual, por permitir captar recursos por meio de patrocinadores que financiam a obra nacional independente e deduzem uma porcentagem do Imposto de Renda (IR), sendo 4% para pessoas jurídicas e 6% para pessoas físicas. Dessa forma, “TriplaMente” buscará o patrocínio de pessoas e empresas que se aproximam dos objetivos e causas do projeto, como a vivência do “ser trigêmeo”, a construção da autonomia e autenticidade na juventude, desenvolvimento integral do adolescente, e afins. Alguns exemplos de possíveis patrocinadores são: a) trigêneos ou pais de trigêneos (celebridades, sub-celebridades, *influencers*, criadores de conteúdo especializado); b) empresas voltadas para a formação profissional de jovens e/ou empreendedores: O Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE) e Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC).

Propõem-se os Artigos 3º e 3º - A da Lei do Audiovisual como fonte complementar de recursos, pois se acredita no potencial comercial da série e no retorno financeiro às co-produtoras investidoras — Distribuidoras Internacionais no caso do Artigo 3º e Programadoras de TV por assinatura (internacionais e nacionais) e canal, no caso do Artigo 3º - A. Para além da participação na exploração comercial da obra, restando uma porcentagem sobre a Receita Líquida do Produtor (RLP), as co-produtoras optantes por este mecanismo têm 70% de abatimento do imposto de renda devido, e a isenção de 11% da Contribuição ao Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica (CONDECINE) sobre a remessa para o exterior. (Lemos, 2015).

A articulação estratégica dos mecanismos supracitados, Artigos 3º ou 3º - A, somados a captação por patrocínio (Artigo 1º - A), apresenta-se como um plano de viabilização de recursos pertinente a realidade de “TriplaMente”, pois permite conectar o projeto a parceiros diretamente ligados aos objetivos definidos para as janelas de exibição primárias, ou seja, as grandes distribuidoras internacionais — Paramount, Warner Bros. Discovery — e as programadoras de TV Paga nacionais, como: Fundação Padre Anchieta e Canais Globo.

Entretanto, observando-se a estratégias de viabilização populares em obras de animação 2D *cut-out*, como Lupi e Baduki (Reynaldo Marchesini, 2024)⁵, WeeBoom (Jonas Brandão, 2019)⁶, O Real Mundo de Any Malu (Vitor Campos e Marcelo Pereira, 2023)⁷, entre outras, constata-se a predominância do Artigo 39, Inciso X - Medida Provisória n.º 2.228-1/2001, como principal fonte de recursos. Sabe-se que uma das principais razões é o fato deste mecanismo não prever um teto legal para captação — como no caso dos demais que estipulam um teto de doze milhões para a soma dos incentivos previstos nos Artigos 1º e 1º-A e de nove milhões de reais para a soma dos incentivos previstos nos arts. 3º e 3º-A da mesma Lei⁸. Esta especificidade do Artigo 39 favorece a coprodução entre produtoras independentes brasileiras e grandes *majors* internacionais, as quais, por sua vez, se beneficiam de uma porcentagem sobre a RLP das obras produzidas e também de 70% de abatimento do imposto de renda devido, mais isenção da CONDECINE Remessa ao destinar 3% do valor para coprodução de obras brasileiras de produtoras independentes. (Lemos, 2015). Portanto, em um cenário ideal, espera-se conseguir, na etapa de produção, também captar a maioria dos recursos necessários através deste mecanismo.

Já para a viabilização de um desenvolvimento robusto da série, considera-se editais na modalidade de concurso público, como a Chamada Pública BRDE/FSA – PRODUÇÃO SELETIVO TV-VOD, cujo teto de captação por projeto é de até dois milhões de reais e mínimo de duzentos e cinquenta mil.

⁵ ANCINE. Consulta de Projetos Audiovisuais. **LUPI & BADUKI - Animação**. Disponível em: <https://sad.ancine.gov.br/projetosaudiovisuais/ConsultaProjetosAudiovisuais.do?method=detalharProjeto&numSalic=210088>
Acesso em 31/08/2025

⁶ ANCINE. Consulta de Projetos Audiovisuais. **WeeBoom - (2º Temporada) - Animação**. Disponível em: <https://sad.ancine.gov.br/projetosaudiovisuais/ConsultaProjetosAudiovisuais.do?method=detalharProjeto&numSalic=210057>
Acesso em 31/08/2025

⁷ ANCINE. Consulta de Projetos Audiovisuais. **O Real Mundo de Any Malu**. Disponível em: <https://sad.ancine.gov.br/projetosaudiovisuais/ConsultaProjetosAudiovisuais.do?method=detalharProjeto&numSalic=230919>
Acesso em 31/08/2025

⁸ **Novos Tetos de Captação para Artigos da Lei do Audiovisual**. Disponível em: [Informe ao Mercado — Agência Nacional do Cinema - ANCINE](#). Acesso em 28/08/2025.

Considera-se essa forma de captação em observância a contemplação do projeto Power Ring⁹, uma criação de Tiago Grigor, Juan Cunha e Pedro Maia, na chamada de 2022. Uma vez que o projeto possui características técnicas e formais que se assemelha a “TriplaMente”.

5. PROTOCOLO DE REGISTRO NA FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL

Considerando a originalidade da obra e a fim de preservar a autoria e propriedade intelectual, realiza-se o registro do roteiro, argumento ou personagem junto a Fundação Biblioteca Nacional (FBN). No caso de “TriplaMente” realizou-se, a princípio, o registro do argumento da série, cujo protocolo encontra-se no anexo C.

6. PLANO DE NEGÓCIOS

TriplaMente aborda a história de irmãs trigêmeas que se separam pela primeira vez e vão para universidades em busca dos seus sonhos em cidades distintas. Ao se separarem, um estranho poder aparece e tenta a todo custo atrapalhar a tão sonhada vida universitária. De maneira bem humorada, a série toca em temas importantes como a busca pela identidade e autenticidade — questões relevantes que se comunicam diretamente com o momento de vida da maioria dos adolescentes. Além de abordar assuntos importantes como aprender a lidar com as emoções, ansiedade e o medo de se tornar adulto, enfrentar as consequências de suas ações e desenvolver responsabilidades inerentes à vida acadêmica e profissional. A proposta é trazer entretenimento e diversão, sem esquecer de dar luz a discussões e temas importantes, que são atemporais, e estão presentes no cotidiano dos jovens do século XXI.

Dessa forma, TriplaMente é uma série de animação voltada principalmente para o público adolescente 14+, porém, também pretendemos atingir uma parcela significativa de pais e professores, atraindo-os através da nostalgia pela proximidade narrativa e imagética da série ao tipo de conteúdo consumido por essas gerações quando adolescentes. O debate sobre a temática de gêmeos também pode atrair interessados sobre o tema, como rede de pesquisas e universidades, como o PAINEL USP de Gêmeos.⁹ A proposta é entregar um produto em animação que ressoe os problemas da juventude contemporânea, com

⁹ **Power Ring:** Série em Animação 2D Cut-out, 13x21', Coprodução: Bactéria Filmes, Cactus Kid Studio e Druzina Content. Disponível em: <https://cactuskid.vercel.app/projects/power-ring> ou <https://www.druzinacontent.com.br/power-ring>. Acesso em 28/08/2025.

conteúdos adequados à faixa etária — sem sexualização, e representações gráficas de comportamentos autodestrutivos — considerando a formação integral do público infanto-juvenil inseridos num mundo cada vez mais digital.

A janela de exibição primária são canais de televisão por assinatura. Também é almejada outras formas de exibição ao decorrer da vida útil do produto, como, por exemplo, através dos *streamings/VOD* e TV aberta. Plataformas como HBO Max, Prime Video, Netflix são potenciais janelas de consumo de uma forma mais ampla, por se tratarem de empresas com influência global. Já canais como a TV Cultura e a TV Brasil são exemplos de exibição gratuita, este último possuindo uma faixa voltada para animação e produções nacionais, chamada TV Brasil Animada. A exibição nos canais de televisão aberta é uma aliada na difusão de TriplaMente no território nacional, permitindo o acesso a um número maior de jovens das mais variadas classes econômicas.

Para a produção da série, a aliança com parceiros estratégicos que estejam alinhados com o propósito de fornecer conteúdos de qualidade para o público adolescente é de grande importância. Empresas que possuam a capacidade técnica de execução e entrega de produtos seriados; e também possuam credibilidade e reputação perante os demais investidores do mercado de animação e audiovisual. A princípio, a criadora e os desenvolvedores da série TriplaMente, formarão uma parceria de produtores executivos associados, visando o desenvolvimento, gerenciamento e condução do processo de realização da obra seguindo o Business Model Canvas do projeto TriplaMente, apresentado no apêndice J. Uma análise SWOT também foi realizada para identificação de forças, fraquezas, oportunidades e ameaças que permeiam a viabilidade e execução da série. O gráfico da Análise SWOT consta no apêndice K.

Partindo desse ponto, uma estratégia de coprodução será montada visando a viabilidade da obra e a cobertura das fraquezas encontradas na análise. Serão formados, portanto, dois grupos de parcerias com produtoras e estúdios. Empresas produtoras de animação como a Flamma e Druzina Content seriam potenciais parceiros na articulação com os demais stakeholders envolvidos na viabilidade e realização da obra. Dentre os estúdios de animação, parceiros como Split e Combo Studio, seriam de grande valor por se tratarem de empresas especialistas em animação 2D cut-out que é a nossa técnica foco para execução. O regime de coprodução entre dois ou mais parceiros terá prioridade no plano de negócio, visto que essa modalidade de arranjo, além de proporcionar um compartilhamento dos riscos de uma produção com essa complexidade e desafios, também amplia as chances de sucesso, e consequentemente, as de retorno financeiro entre os envolvidos.

Em relação à abordagem e engajamento da audiência, ações transmidiáticas foram pensadas considerando 5 (Cinco) pilares: criação da *light novel*; livros do universo da trama; presença nas redes sociais; versão *live-action* e Licenciamento da franquia.

O primeiro pilar, é a criação de uma *light novel* que promova a imersão do público 14+ ao universo das trigêmeas. O foco é despertar e fomentar o crescimento da audiência de forma orgânica, através de uma obra com leitura leve e ilustrações atraentes. Esta estratégia é o ponto de partida para criação de uma base de fãs sólida, que além de consumir, também contribua positivamente para a criação do projeto da série animada. Pensar a série como produto derivado da *light novel* e livros adicionais, possibilita testar a narrativa, público e elementos gráficos que irão compor a obra animada com custos e resultados mais rápidos, assim como num MVP – Produto Mínimo Viável. O financiamento dos produtos editoriais partiram de iniciativas de financiamento coletivo, como Catarse, por exemplo, ou editais como o Edital Fomento PNAB n.º 32/2025¹⁰ destinados à realização e publicação de obra literária inédita — cujo sexto módulo destina cem mil reais a vinte projetos de produção de obras literárias destinadas ao público infantil ou juvenil. Como forma de divulgação do projeto editorial finalizado, a participação em eventos como FliSol¹¹, que acontece na cidade Araraquara, em São Paulo, Bienais do livro e eventos que promovam Triplamente em conexão direta com o público potencial formador de audiência.

O segundo pilar, a produção de livros com a temática da série também são parte da difusão da magia do universo. Livro de contos sobre a Origem do poder do Idêntico; Livro das memórias do Vô Cisco e também sobre uma nova da trama que acontecerá na linhagem dos filhos das trigêmeas. Todas essas obras com potenciais de desdobramentos e criações de *spin-offs* a partir da trama principal. Tais obras também podem ser financiadas através de mecanismos coletivos ou de fomento através de editais públicos de incentivo à cultura, como já mencionado.

O terceiro pilar está ligado à presença das trigêmeas nas redes sociais. O objetivo é possuírem perfis pessoais, onde elas compartilham os bastidores de suas vidas como criadoras de conteúdo do seu universo, porém transpondo a conexão para realidade da audiência da série. Em paralelo, tê-las reunidas em um canal, chamado “Mente Tripla”, no YouTube, para que juntas, possam compartilhar dicas, opiniões e debater temas relevantes, sempre com uma linguagem direcionada ao público 14+. A proposta central é a

¹⁰ Edital Fomento PNAB n.º 32/2025:

https://cultura.sp.gov.br/sec_cultura/Arquivo_de_Editais/Editais_Fomento_Cultsp/Fomento_Cultsp_2025/realizacao_e_publicacao_de_obra_literaria_inedita. Acesso em 25/11/2025.

¹¹ FliSol: Festa Literária da Morada do Sol: <https://flisol.com.br/>. Acesso em 25/11/2025.

difusão de conhecimento, valores e dicas práticas para a vida cotidiana desse público. Calli, Zazá e Lin se revezariam na plataforma, cada uma transmitindo suas experiências adquiridas nas suas áreas de interesse. Essa ação pode ser viabilizada através de projetos específicos de *branded content* financiados por meio da Lei Rouanet e artigos 1º - A em que há o envolvimento de empresas parceiras que se alinhem com a temática, valores e princípios da obra original, a exemplo o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae)¹², que possui um portal dedicado a projeto de vida e educação transformadora para estudantes do ensino fundamental ao ensino superior que desejam desenvolver suas competências empreendedoras desde a infância.

O quarto pilar, é a criação de uma versão *live-action*. O universo da trama da série tem potencial para ganhar uma adaptação para essa técnica, podendo se tornar uma web série, longa-metragem ou até mesmo uma série baseada na versão original. A ideia é explorar as potencialidades do universo e adaptá-las às diversas formas de consumo por parte do público-alvo e outros públicos. Em um cenário otimista, essa etapa poderá ser financiada por própria demanda do canal exibidor devido ao sucesso da obra original animada, através do Artigo 39 das leis de incentivo audiovisual no Brasil. Em um cenário pessimista, pode até ser produzido como primeira obra da propriedade intelectual, direto na técnica de *live-action* sendo comprada pelo *streaming* exibidor como conteúdo original da plataforma.

Por fim, o quinto e último pilar, é relativo ao modelo de licenciamento, indo além de licenças para exploração comercial por meio de canais e produtos, mas ampliando-o para uma visão do universo da trama como potencial de franquia. Ou seja, além da distribuição de versões dubladas para outros idiomas, o objetivo é um plano de licenciamento que visa transportar a trama central para a realidade de jovens de outros países, como Coreia do Sul, Japão, China, por exemplo. Versões das trigêmeas adaptadas para os contextos locais. Para isso, um plano de licenciamento bem amarrado permitiria produtores e estúdios de outros países produzirem suas próprias versões de TriplaMente. Um bom exemplo a ser citado é o da série La Casa de Papel (Álex Pina, 2017) da Netflix, que teve sua franquia adaptada e ganhou sua versão coreana — La Casa de Papel — Coreia (Hong Seon Kim, 2022); na qual foi mantida a essência da trama original com seus personagens principais, mas permitindo as adaptações culturais e visuais necessárias. Essa é uma estratégia que visa adaptar a obra a novas realidades e contextos, aumentando as chances de sucesso e engajamento do público, que se vê representado por personagens com características físicas, linguagem e

¹² **Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae):** Educação Empreendedora. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/educacaoempreendedora/estudantes>. Acesso em 25/11/2025.

situações comuns presentes no seu cotidiano. Essa estratégia de licenciamento da obra visa criar uma franquia da série que transpõe o universo da animação, podendo ser adaptada em *live-action* para melhor se adequar ao público consumidor e contextos comerciais.

Portanto, é válido ressaltar que o produto animado TriplaMente, além de abarcar diferenciais de roteiro, personagens e trama, se alia a um visual nostálgico com personagens expressivos e cativantes; é agregado de alto poder de conexão, desde os adolescentes aos jovens adultos, por falar uma linguagem clara, direta e divertida. O universo e sua magia têm potencial de engajamento com o público e cobre uma lacuna deixada pelo mercado nacional relativa à criação de animação para adolescentes que abordem as questões relativas ao processo de amadurecimento.

7. PLANO DE DIFUSÃO, DISTRIBUIÇÃO E MARKETING

A estratégia de distribuição da obra de TriplaMente, elege os canais de televisão pagos como primeira janela de exibição. Canais como Cartoon Network e Nickelodeon são potenciais candidatos para exibição nesta janela inicial. Posteriormente, a exibição em plataformas de streaming/VOD será priorizada para maximizar o maior número de entregas para o público final, através destes veículos de exibição. A TV aberta será explorada num terceiro momento, garantindo uma abrangência maior no país.

O plano de difusão e marketing da série será focado em desenvolver ações direcionadas às redes sociais, portais de notícias, influenciadores digitais e plataforma de vídeos. Conforme o relatório Digital News Report 2025¹³, do instituto Reuters, o consumo de notícias através das redes sociais cresceu entre os brasileiros desde o ano de 2013. A diminuição da busca por informação através das fontes tradicionais de mídia, o crescente engajamento em redes sociais e o consumo através dos agregadores digitais formam a realidade presente no Brasil, devendo assim ser contemplados na estratégia de difusão e promoção da série.

O crescente uso de plataformas como YouTube, Instagram e TikTok¹⁴ para consumo de conteúdos de entretenimento e o aumento do formato podcast para o engajamento com o público devem ser considerados para firmar presença relevante nas redes, visando cobrir o maior número de veículos de comunicação que o público tem acesso. As campanhas de promoção e divulgação da série buscarão

¹³**Digital News Report 2025:** Disponível em: https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/2025-06/Digital_News-Report_2025.pdf Acesso em: 30/08/2025.

¹⁴**O que o Reuters Digital News Report 2025 recomenda aos publishers?** Disponível em: <https://aner.org.br/inspire-se/reuters-digital-news-report-2025-publishers>. Acesso em: 30/08/2025.

conectar com o público final através de ações estratégicas que visam difundir a obra para além das bolhas sociais presentes nas redes. Uma forma de aumentar o engajamento da série entre os adolescentes é fomentar a criação de Trends que se utilizem do universo narrativo da obra para viralizar e difundir a obra original. A utilização de influenciadores digitais na reprodução de situações inusitadas, que envolvam o Poder do idêntico e a trocas de mentes, são exemplos de temáticas a serem exploradas nas redes.

Podcasts também farão parte do plano de comunicação com o público-alvo. Levantamento de discussões sobre a temática de gêmeos, autenticidade, relação familiar, busca pela vida universitária e profissional são possíveis temas a serem explorados além da animação, narrativa e outros aspectos que permeiam o universo do audiovisual. Sites e canais oficiais de contato com o público também serão criados para a divulgação dos bastidores, *making of e promos*. Será realizado um trabalho conjunto com assessoria de imprensa que se responsabilizará pela intermediação e comunicação com jornalistas e portais de notícias, além da promoção de campanhas nas redes sociais utilizando influenciadores de vários tamanhos, na busca de garantir o maior alcance e difusão da obra no território brasileiro.

7.1. FORMATO, MINUTAGEM E ADEQUAÇÃO

A pesquisa apresentada no apêndice L foi realizada em algumas das principais plataformas de streaming/VOD — Netflix e Amazon Prime Video —, a fim de estudar o padrão do mercado considerando o plano de negócios que prevê a primeira janela de exibição da série de animação em canais de televisão por assinatura. O objetivo foi de observar os padrões de mercado adotados por séries recentes e de faixa etária semelhante em plataformas de streaming/VOD quanto a quantidade de episódios e minutagem, tendo em vista a posterior exibição em tais plataformas.

A análise mostrou que, diferente das grades televisivas, as plataformas de streaming não estabelecem padrões rígidos para número de episódios por temporada, nem quando observadas as séries quanto a classificação indicativa, ou ao tipo de conteúdo (*live action* ou animação). Ao relacionar séries com minutagem média de vinte e dois minutos aos registros de exibição televisiva, identificam-se fortes correspondências com o formato histórico de programação utilizado amplamente por emissoras de TV aberta e fechada, blocos de meia hora, que consiste em treze episódios de vinte e dois minutos cada, ou vinte seis episódios de onze minutos cada, possibilitando a inserção de intervalos comerciais e mantendo a lógica estrutural da difusão televisiva. Embora parte das produções analisadas não apresenta registro formal de exibição em televisão brasileira, observa-se que muitas delas são concebidas segundo essa lógica,

mesmo quando sua distribuição se dá prioritariamente por meio de plataformas de streaming, o que reforça a adoção desse modelo como referência para o projeto de série aqui proposto.

A relação entre quantidade de episódios e minutagem das obras confirma padrões amplamente consolidados no setor audiovisual. Identifica-se que produções com maior número de episódios tendem a apresentar minutas mais curtas — entre onze e vinte e cinco minutos — padrão observado em animações e conteúdos destinados ao público infantojuvenil. Em contraste com esse fator, temporadas mais curtas são apresentadas com episódios mais longos, variando entre vinte e sessenta minutos, especialmente em séries *live action* direcionadas a públicos jovem-adulto. Ao considerar especificamente obras classificadas como 14+, verifica-se que as temporadas que variam entre seis e vinte e seis episódios tem duração média entre dezoito e vinte e seis minutos, permitindo maior desenvolvimento do tema sem renunciar à continuidade serial.

Dessa forma, a combinação entre padrões televisivos de minutagem, práticas consolidadas na indústria e evidências retiradas da análise de plataformas de streaming justificam a adoção do formato final da obra: uma série de animação composta por treze episódios de vinte e dois minutos, que concilia viabilidade de exibição televisiva, adequação ao mercado e compatibilidade com modelos narrativos amplamente utilizados no setor.

8. ACESSIBILIDADE

Segundo a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Lei n.º 13.146/2015):

é dever do Estado, da sociedade e da família assegurar à pessoa com deficiência, com prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à sexualidade, à paternidade e à maternidade, à alimentação, à habitação, à educação, à profissionalização, ao trabalho, à previdência social, à habilitação e à reabilitação, ao transporte, à acessibilidade, à cultura, ao desporto, ao turismo, ao lazer, à informação, à comunicação, aos avanços científicos e tecnológicos, à dignidade, ao respeito, à liberdade, à convivência familiar e comunitária (BRASIL, 2015, art. 8º).

No âmbito dos projetos audiovisuais, a Instrução Normativa n.º 165, de 29 de setembro de 2022, estabelece diretrizes específicas para este tipo de serviço. Por esse motivo, além de ser mencionada, deve servir de referência para que normas e critérios básicos de acessibilidade visual e auditiva sejam incorporados ao processo de produção.

A referida Instrução Normativa define acessibilidade como:

Acessibilidade: refere-se à condição que devem cumprir os objetos, dispositivos, ambientes, processos, bens, produtos e serviços para serem compreensíveis, utilizáveis e praticáveis por todas as pessoas com segurança, conforto e da forma mais natural e autônoma possível. É um direito que promove a igualdade de oportunidades e que concerne especialmente às pessoas com deficiência. Deve ser contemplada a acessibilidade em suas seis dimensões (BRASIL, 2022, IN n.º 165).

Portanto, o objeto de desenvolvimento de produções audiovisuais, incluindo séries de animação, deve considerar a acessibilidade como elemento central de planejamento, e garantir que pessoas com deficiências possam usufruir do conteúdo cultural produzido em sua totalidade.

8.1. RECURSOS DE ACESSIBILIDADE

A Instrução Normativa n.º 165, de 29 de setembro de 2022, estabelece quatro principais recursos de acessibilidade aplicáveis a obras audiovisuais: legendagem, legendagem descritiva, Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) e audiodescrição.

Audiodescrição: narração adicional roteirizada, em língua portuguesa, integrada ao som original da obra audiovisual à sua versão dublada, contendo descrições das ações, linguagem corporal, estados emocionais, ambientação, figurinos, caracterização de personagens, bem como a identificação e/ou localização dos sons; [...] Legendagem: Conversão do texto oral para o texto escrito de uma língua para outra, dentro de uma mesma língua ou de uma língua de sinais para uma língua escrita, levando-se em conta, na composição das legendas, a redução textual decorrente das restrições de tempo, espaço na tela, número de caracteres, conveniência de supressão ou acréscimo de informações, segmentação, alinhamento, fonte e local de cada legenda na tela e velocidade de leitura; [...] Legendagem descritiva: nomenclatura proposta para se referir ao que tradicionalmente é conhecido como Legenda para surdos e ensurdecidos, que consiste na conversão do texto oral para o texto escrito de uma língua para outra, dentro de uma mesma língua ou de uma língua de sinais para uma língua escrita, levando-se em conta, na composição das legendas, a redução textual decorrente das restrições de tempo, espaço na tela, número de caracteres, conveniência de supressão ou acréscimo de informações, segmentação, alinhamento, fonte e local de cada legenda na tela e velocidade de leitura. Devem ser explicitadas informações de efeitos sonoros, música, sons do ambiente, silêncios significativos e aspectos paralinguísticos do discurso perceptíveis pela entonação ou pela emissão de sons não verbais – como choro ou riso –, bem como adicionada a identificação dos falantes; [...] Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS: forma de comunicação e expressão, em que o sistema linguístico de natureza visual-motora, com estrutura gramatical própria, constitui um sistema linguístico de transmissão de ideias e fatos, oriundos de comunidades de pessoas surdas do Brasil (BRASIL, 2022, IN n.º 165).

8.2. EMPRESAS DE ACESSIBILIDADE

Empresas especializadas em acessibilidade audiovisual, como o CPL, o Grupo ETC Filmes, a Fundação Dorina Nowill, o Cineart Multiplex, a Sondery e a Iguale Comunicação de Acessibilidade, prestam serviços que incluem audiodescrição, legendagem, legendagem descritiva e interpretação em Libras, voltados para filmes, programas televisivos, eventos e demais produções. Tais organizações desenvolvem soluções que visam tornar o conteúdo audiovisual mais inclusivo, garantindo a ampliação do acesso à informação e à cultura para pessoas com deficiência.

8.3. IMPLEMENTAÇÃO E INCLUSÃO

Em articulação com as empresas parceiras contratadas para a execução dos serviços de acessibilidade do projeto, prevê-se também a alocação de uma equipe responsável por acompanhar a realização de testes de sessões assistivas. Essa equipe é composta por diretores, roteiristas, produtores executivos, e por um grupo reduzido de pessoas com deficiência, de modo a assegurar que o conteúdo se torne efetivamente acessível a todos os públicos.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

TriplaMente pretende se tornar uma série de animação que leva entretenimento de qualidade aos adolescentes e seus familiares. Com originalidade, a narrativa aborda de forma bem humorada a relação entre as trigêmeas e os desafios inerentes ao processo de amadurecimento, formação da identidade e entrada na vida adulta, decorrentes das diversas situações presenciadas pelas protagonistas. Para além da fantasia presente na trama, o produto audiovisual se mostra atraente para investidores e parceiros por possuir potencial econômico e de exploração do universo da série.

Reunindo diversão para o público, agregado à responsabilidade social de auxiliar no processo de formação de consciência dos adolescentes, pretende-se levar à discussão assuntos importantes para a família, como a construção do imaginário coletivo sobre a vida universitária, o desejo de antecipação de etapas da vida, em especial no período da infância e adolescência, e a exposição precoce a temas não apropriados a idade.

Dessa forma, a série é tida como um produto, e, ao mesmo tempo, um negócio desenhado também para a colaborar na economia criativa do país através da geração de empregos e criação de renda ao longo da cadeia de produção, distribuição, difusão da obra original de animação, bem como seus desdobramentos transmidiáticos.

Por fim, é válido mencionar pontos em que tivemos dificuldades para desenvolver o trabalho, a fim de apontar aos futuros produtores executivos criativos a necessidade de atenção e posicionamento frente a esses desafios.

Os primeiros deles são as escolhas criativas de narrativa e arte. Há muitos formatos e técnicas possíveis para se contar uma boa história, a chave é encontrar os mais adequados. Escolhemos as narrativas complexas pela possibilidade de mesclar grandes e pequenos arcos, nos permitindo explorar não somente o desenvolvimento das trigêmeas protagonistas, mas a riqueza das vivências com seus colegas. Essa escolha nos demandou bastante tempo para definir de forma consistente o papel das diversas camadas narrativas — a relação entre as trigêmeas, a interação com os amigos e familiares, a influência sutil do Poder do Idêntico, as trocas de consciência, as descobertas sobre o poder e afins — e estabelecer como suas representações visuais seriam exploradas em tela. Ainda sobre a questão das artes, percebemos uma distância entre nosso resultado conceitual e o que realmente se espera de visual para uma animação 2D *cut-out*, o que pretendemos ajustar posteriormente. Entretanto, também consideramos que o estilo alcançado tem potencial para ser aplicado em outras mídias, como a *light novel* da série, já proposta como parte do desdobramento transmidiático da série.

O terceiro desafio foi com relação à definição do público-alvo, principalmente em razão da falta de canais destinados à exibição de conteúdos voltados ao público adolescente. Além disso, o tipo de humor presente em obras destinadas a esta faixa etária (14+), geralmente é mais ácido, aproximando-se de conteúdos mais adultos. Tais constatações nos fizeram considerar reduzir a faixa etária para um público mais novo, no caso a partir dos 12 anos (12+). Porém, ao revisitar todos os temas que desejávamos abordar, para que, de fato, TriplaMente se tornasse uma espécie de manual de sobrevivência na vida universitária, julgamos inadequados ao público 12+, em observância ao guia de classificação indicativa.

Tal decisão nos trouxe um quarto desafio, o risco que corremos com o posicionamento do nosso produto audiovisual junto às janelas de exibição, tanto televisão como plataformas de *streaming*. Com curadoria de conteúdos em animação majoritariamente restritas a animações infantis e animações para adultos. Por sua proposta original de antecipar o contexto universitário a um público ainda no início do

ensino médio, devemos ser cuidadosos para não romantizar demais as dificuldades da juventude, ao ponto de torná-las infantilizadas e até mesmo enganosas, mas, ao mesmo tempo não abordar temas sensíveis demais para o público infanto-juvenil. Portanto, sabemos que será necessário um olhar pedagógico sobre essas questões para nos posicionar com clareza e segurança mais próximos dos canais com grades de conteúdo *kids* do que dos *Adult Swims*.

Enfim, tivemos muitos outros desafios que foram mencionados e debatidos ao longo de todo este trabalho de conclusão de curso, os quais esperamos que sirvam também como contribuição à formação de outros que desejam se aventurar nesta profissão igualmente exigente e gratificante.

10. REFERÊNCIAS

ACESSIBILIDADE. Cineart. Disponível em: <https://www.cineart.com.br/acessibilidade>. Acesso em: 29 ago. 2025.

ADOLESCÊNCIA. Criação de Jack Thorne, Stephen Graham. Direção de Philip Barantini. Roteiro: Jack Thorne Stephen Graham. 2025. Son., color. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/81756069?source=35&fromWatch=true>. Acesso em: 30 ago. 2025.

A FAMÍLIA Mitchell e a Revolta das Máquinas. Direção de Mike Rianda, Jeff Rowe. Roteiro: Mike Rianda, Jeff Rowe. 2021. (110 min.), son., color. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/81399614?source=35&fromWatch=true>. Acesso em: 30 ago. 2025.

A GANHA-PÃO. Direção de Nora Twomey. Roteiro: Anita Doron, Deborah Ellis. 2017. (94 min.), son., color. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/The-Breadwinner/0I5NJI9WPS5428LCBR1XWWAETR>. Acesso em: 30 ago. 2025.

AS NAMORADAS do Papai. Dirigido por Andy Tennant. 1995. (101 min.) Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/60022502>. Acesso em: 30 ago. 2025.

BRASIL. LEI No 13.146, DE 6 DE JULHO DE 2015. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm. Acesso em: 29 ago. 2025.

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. **GUIA PRÁTICO DE AUDIOVISUAL: CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA**. 3. ed., Brasília, Distrito Federal, 2018. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/arquivos/rascunho-guia-pratico-3o-edicao-rascunho.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2025.

CARMEM Sandiego. Criado por Brøderbund, Duane Capizzi. Coprodução: Canadá, Estados Unidos. , 2019-2021. Exibida pela Netflix. Disponível em:

<https://www.netflix.com/watch/80167449?trackId=14277283&tctx=-97%2C-97%2C%2C%2C%2C%2C%2C%2C80167821%2CVideo%3A80167449%2CdetailsPageEpisodePlayButton>. Acesso em: 06 mai. 2025.

EBC. Edital de Chamamento no 1/2025-EBC. Disponível em: <https://selecao.tvbrasil.ebc.com.br/documents/edital-e-anexos-selecao-tv-brasil.pdf>. Acesso em: 1 dez. 2025.

Empresa de Closed Caption (Legendagem Descritiva), Audiodescrição e Libras. Disponível em: <https://cpl.com.br/empresa-closed-caption-audiodescricao-libras/>. Acesso em: 29 ago. 2025.

ETC Filmes | O Grupo. Disponível em: <https://etcfilmes.com.br/o-grupo/>. Acesso em: 29 ago. 2025.

FUNDAÇÃO DORINA NOWILL PARA CEGOS. Quem Somos. Disponível em: <https://fundacaodorina.org.br/a-fundacao/quem-somos/>. Acesso em: 29 ago. 2025.

FERREIRA, Isabella Franca. **Perspectivas maternas sobre separar ou não gêmeos na escola: uma abordagem psicoetológica das causas e consequências**. 2020. Dissertação (Mestrado em Psicologia Experimental) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020. Disponível em: https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9279392. Acesso em: 05 ago. 2025.

GAROTA Veneno. Direção de Tom Brady. Roteiro: Tom Brady. 2002. (104 min.), color. Legendado. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/browse/entity-453bd143-b501-49d2-88b7-3fc87979e50b>. Acesso em: 30 ago. 2025.

IGUALE. Comunicação de acessibilidade. Disponível em: <https://www.iguale.com.br/pt-br/quem-somos>. Acesso em: 29 ago. 2025.

Instrução Normativa n.º 158, de 23 de dezembro de 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/aceso-a-informacao/legislacao/instrucoes-normativas/instrucao-normativa-no-158>. Acesso em: 29 ago. 2025.

Instrução Normativa n.º 165, de 29 de setembro de 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/aceso-a-informacao/legislacao/instrucoes-normativas/instrucao-normativa-no-165>. Acesso em: 29 ago. 2025.

LA CASA De Papel. Criação de Alex Piña. Direção de Jesús Colmenar, Koldo Serra, Álex Rodrigo, Javier Quintas. 2017. (41 - 76 min./por episódio), son., color., Série de 5 partes. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80192098?source=35&fromWatch=true>. Acesso em: 30 ago. 2025.

LA CASA de Papel: Coreia – Área Econômica Conjunta. Direção de Kim Hong-Sun. Roteiro: Ryu Yong-Jae, Kim Hwan-Chae, Choe Sung-Jun. 2022. (63 - 78 min.), son., color. Série de 2 partes. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80997343?source=35&fromWatch=true>. Acesso em: 30 ago. 2025.

LEMOS, Raquel. **Leis de Incentivo Fiscal**. Módulo 2 - Legislação / Raquel Lemos. - São Paulo: APRO, 2015. Coordenadores: Débora Franceschini Mazzei, Odete Cruz, Erick Krulikowski

LUPI & Baduki. Criação de Reynaldo Marchesini. 2024. (11 min/ episódio.), son., color. Disponível em: <https://www.hbomax.com/br/pt/shows/lupi-e-baduki/db4679d1-9517-4f12-bddf-d8d993946984>. Acesso em: 30 ago. 2025.

MITTEL, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary American Television*. New York: Routledge, 2015.

O HOBBIT: Uma Jornada Inesperada. Direção de Peter Jackson. Roteiro: Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson, Guillermo del Toro. 2012. (169 min.), son., color. Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.d8a9f6fd-58c9-64dd-15d0-365bdf846db4?autoplay=0&ref=atv_cf_strg_wb. Acesso em: 30 ago. 2025.

OPERAÇÃO Big Hero. Dirigido por Don Hall, Cris William. Autores Steven Seagle, Duncan Rouleau. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Pictures, 2014. Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/browse/entity-c29f81d8-8c51-4fe7-bb0c-13f099ad3e90>. Acesso em: 30 ago. 2025.

OPERAÇÃO Cupido. Direção de Nancy Meyers. 1998. (128 min.), son., color. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/browse/entity-e00985cb-656a-4e5f-9df6-63eb5a46b271>. Acesso em: 30 ago. 2025.

O REAL Mundo de Any Malu - Primeiro Dia. Direção de Vitor Campos, Marcelo Pereira. Roteiro: Marcelo Pereira, Zazá Temer. 2023. (25 min.), color. Legendado. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/O-Real-Mundo-de-Any-Malu-Primeiro-Dia/0TBGJJDI1S410U0DF8FFDLYG60>. Acesso em: 30 ago. 2025.

RODRIGUES, Gabriela Adamatti. **Percepções de gêmeos acerca de estudar ou não na mesma turma**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2010. Disponível em: www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/115812/000963592.pdf. Acesso em: 05 ago. 2025.

SE EU Fosse Você. Direção de Daniel Filho. Roteiro: Roberto Frota. 2006. (104 min.), son., P&B. Legendado. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/70272512?source=35&fromWatch=true>. Acesso em: 30 ago. 2025.

SEXTA-FEIRA Muito Louca. Direção de Mark Waters. 2003. (97 min.), son., color. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/browse/entity-7754f6d2-ed31-4c9a-95dd-3c29a858fda6>. Acesso em: 30 ago. 2025.

SONDERY. Disponível em: <https://www.sonderly.com.br/>. Acesso em: 29 ago. 2025.

TAVARES, Ana Cláudia Ribeiro. **Tornar-se humano entre a cultura e a ética da autenticidade:** reverberações de um mal estar e sofrimento na contemporaneidade para os processos educativos. In: REUNIÃO NACIONAL DA ANPED, 38., 2017, São Luís . Rio de Janeiro: ANPED, 2017. GT17 – Filosofia da Educação, Trabalho 537. Disponível em: https://anais.anped.org.br/sites/default/files/arquivos/trabalho_38anped_2017_GT17_537.pdf . Acesso em: 05 ago. 2025.

TRÊS Espiãs Demais. Direção de Incent Chalvon-Demersay, David Michel. 2001. (22 min./episódio), son., color. Disponível em: https://www.hbomax.com/br/pt/shows/tres-espias-demais/ad84a36c-c50d-4494-9c47-5e0bef4e310c?utm_source=universal_search. Acesso em: 30 ago. 2025.

VASCONCELLOS, Tatiana Borba de. **Um diálogo sobre a noção de autenticidade.** 2012. Dissertação (Mestrado em Psicologia Experimental) - Instituto de Psicologia, University of São Paulo, São Paulo, 2012. doi:10.11606/D.47.2012.tde-04062012-121147. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47132/tde-04062012-121147/en.php>. Acesso em: 29 jul. 2025.

WEEBOOM - 2º Temporada. Direção de Jonas Brandão. 2025. (7 min./episódio), son., color. Disponível em: http://hbomax.com/br/pt/shows/weeboom/2873de14-fc54-4838-8488-d017eb3608e0?utm_source=universal_search. Acesso em: 30 ago. 2025.

ANEXO A - PLANILHAS BASE DE VALORES FORNECIDAS PELA BELISA PROENÇA

EQUIPE PERMANENTE			ROTEIRO			ÁUDIO					
	Unidade	Valor		Unidade	Valor		Unidade	Valor		Unidade	Valor
Produção Executiva	Mensal	R\$15.000,00 a R\$30.000,00	Pesquisa*	Diária	R\$500,00	Estúdio de gravação	Horas	R\$300,00 a R\$600,00	Música (trilha)	Verba	R\$1000,00 por minuto
	Cachê por episódio	0,5 a 1% do orçamento total (dividir sobre o número de episódios)		Verba	R\$800,00 por minuto	Técnico de Som	Cachê	R\$200,00 (cessão) + R\$100,00 (o minuto)	Música (canção)	Verba	R\$5000,00 (cessão) + custo ator + custo estúdio + custos instrumentistas
Assistência de Produção Executiva	Mensal	R\$3.500,00 a R\$ 10.000,00	Chefe de Roteiro*	Mensal	R\$ 15.000,00 a R\$20.000,00	Direção de Voz	Cachê	R\$300,00 a R\$500,00 o minuto	Efeitos Sonoros	Verba	R\$600,00 por minuto
Direção ou Coordenação de Produção	Mensal	R\$ 10.000,00 a R\$15.000,00		Cachê	R\$ 1.000,00 (cessão) + R\$ 500,00 /minuto	Ator (personagem principal) - gravação padrão	Mensal	R\$450,00 (cessão) + R\$100,00 (o minuto)	Mixagem (série)	Verba	R\$300,00 por minuto
Assistência de Produção	Mensal	R\$ 3.500,00 a R\$10.000,00	Roteirista*	Mensal	R\$ 5.000 a R\$15.000,00	Ator (personagem convidado) - gravação musical	Mensal	R\$650,00 (cessão) + R\$200,00 (o minuto)	Mixagem (longa)	Verba	R\$500,00 por minuto
Direção Geral	Mensal	R\$15.000,00 a R\$20.000,00		Cachê	R\$ 1.000,00 (cessão) + R\$ 400,00 /minuto	Ator (personagem convidado) - gravação padrão	Mensal	R\$250,00 (cessão) + R\$80,00 (o minuto)	Exibição teste (longa)	Verba	R\$5.000,00
	Cachê por episódio	0,5 a 1% do orçamento total (dividir sobre o número de episódios)	Assist. de Roteiro*	Mensal	R\$ 2.000 a R\$4.000,00	Ator (personagem convidado) - gravação musical	Mensal	R\$500,00 (cessão) + R\$160,00 (o minuto)			
Assistência de Direção	Mensal	R\$ 3.500,00 a R\$10.000,00	Argumento	Cachê	R\$ 2.000,00 (cessão) + R\$ 400,00 /minuto	Direção de Voz (pickups - gravação extra pós animatic 100% aprovado)	Verba	R\$300,00 a R\$500,00 o minuto			
			Bíblia de Desenvolvimento	Cachê	R\$ 2.000,00 (cessão) + R\$ 400,00 /minuto	Atores (pickups - gravação extra pós animatic 100% aprovado)	Verba	R\$450,00 (cessão) + R\$100,00 (o minuto)			
			* Valores não representam a tabela ABRA (custo mais usais no Live action)								



STORYBOARD			ARTE			ARTE			PRÉ, ANIMAÇÃO e PÓS		
	Unidade	Valor		Unidade	Valor					Unidade	Valor
Storyboard	Páginas (de roteiro)	R\$400,00 a R\$600,00 por página	Concept arts (rafe + cor)	Cachê	R\$800,00 a R\$1.000,00 por desenho	Modelagem (Cenários)	Cachê	R\$ 2.500,00 a R\$3.000,00 (por personagem)	Setup	Cachê	R\$30,00 a R\$100,00 a cena (depende da complexidade do setup)
Animatic editado	Minutos	R\$500,00 a R\$800,00 por minuto	Character Design protagonistas (rafe + cor)	Cachê	R\$ 1.000,00 a R\$3.000,00 por personagem	Modelagem (Prop)	Cachê	R\$ 250,00 a R\$800,00 (por prop)	Rig	Cachê	R\$3.500,00 a R\$9.000,00 por personagem (depende da complexidade e quantidade de vistas)
Edição de Animatic (série)	Episódios	R\$500,00 a R\$ 1000,00 por episódio	Character Design (estudos de pose)	Cachê	R\$ 1.000,00 a R\$3.000,00 por personagem	Modelagem (Char)	Cachê	R\$ 2.500,00 a R\$3.000,00 (por personagem)	Crop	Cachê	R\$30,00 a R\$100,00 a cena (depende da complexidade / quantidade de efeitos)
Edição de Animatic (longa)	Minutos	R\$200,00 por minuto	Character Design adicionais (rafe + cor)	Cachê	R\$300,00 a R\$1.000,00 por personagem (depende da quantidade de poses)	Look Dev (Cenários) - Main Pack	Cachê	R\$1.000,00 a R\$ 2.000,00 (por asset)	Animação 2D	Segundos	R\$80,00 (cut-out médio) a R\$500,00 (full animation + complexo*) por segundo
			Props (rafe + cor)	Cachê	R\$150,00 a R\$800,00 por prop (depende da quantidade de poses necessárias)	Look Dev (Chars) - Main Pack	Cachê	R\$1.000,00 a R\$ 2.000,00 (por asset)	Animação 3D	Segundos	R\$170,00 a R\$500,00 por segundo
			Cenários Master (layout)	Cachê	R\$500,00 a R\$1.000,00 por cenário	Lightining	Verba	R\$8.000,00 a R\$ 25.000,00 (por episódio)	Ajustes	Segundos	R\$50,00 (cut-out médio) a R\$400,00 (full animation + complexo*) por segundo
			Cenários Master (cor)	Cachê	R\$500,00 a R\$1.000,00 por cenário	Composition	Verba	R\$8.000,00 a R\$ 25.000,00 (por episódio)	Comp / Finalização	Minutos	R\$500,00 a 5.000,00 e minuto (depende da complexidade)
			Cenários Adicionais (layout)	Cachê	R\$250,00 a R\$700,00 por cenário	VFX	Verba	R\$8.000,00 a R\$ 25.000,00 (por episódio)	Edição (série)	Cachê	R\$500,00 a R\$ 1000,00 por episódio
			Cenários Adicionais (cor)	Cachê	R\$250,00 a R\$700,00 por cenário	Render farm	verba	R\$5.000,00 (mensais)	Edição (longa)	Cachê	R\$200,00 por minuto
									* Publicidade chega a valores ainda mais altos (podendo ser pago por frame)		

TABELA MENSAL	Sugestão de valores pensais para equipes de arte, board, pré e animação (3D Incluso)		
CATEGORIAS	JÚNIOR (iniciante, que necessita treinamento e maior acompanhamento da supervisão)	PLENO (com alguma experiência mas precisa de mais acompanhamento)	SÊNIOR (assume tarefas mais complexas com menor supervisão)
DIREÇÃO ETAPAS	R\$ 5.000,00 a R\$ 8.000,00	R\$ 8.500,00 a R\$12.000,00	R\$ 12.500,00 a R\$18.000,00
SUPERVISÃO	R\$ 3.000,00 a R\$ 5.000,00	R\$ 5.500,00 a R\$ 7.000,00	R\$ 7.500,00 a R\$9.000,00
EQUIPE	R\$ 2.500,00 a R\$ 3.500,00	R\$ 4.000,00 a R\$5.000,00	R\$ 5.500,00 a R\$8.000,00

ANEXO B - VALORES DE MERCADO - CATEGORIZAÇÃO ORÇAMENTÁRIA

Séries		
Baixo Orçamento	Médio Orçamento	Alto Orçamento
15mil a 28mil o minuto	28mil a 33mil o minuto	+ de 33mil o minuto
Longa		
Baixo Orçamento	Médio Orçamento	Alto Orçamento
26mil O Menino e o Mundo (2013)	53mil Historia de amor e Furia (2013)	
	80mil Tito e os Passaros (2018)	
	69mil Lino (2017) - Poderiam captar 8mi	
11mil Bob Cuspe (2021)		
60 a 80mil	80 a 90 mil	+ de 90 mil o minuto

**ANEXO C - PROTOCOLO DE REGISTRO NA FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL
(FBN)**



Fundação Biblioteca Nacional
Escritório de Direitos Autorais

Certidão de Registro ou Averbação

Nº Registro: **925.948** Livro: **1.807** Folha: **202**

TRIPLAMENTE
Argumento (audiovisual)

Protocolo do Requerimento: 000984.0238181/2025.
9 página(s)
Não publicada

Dados do Requerente

ALESSANDRA BONHOLI BARBOSA (Autor(a))
CPF- 473.556.168-46
ALÊ BONHOLI - (Pseudônimo)

Para constar lavra-se o presente termo nesta cidade do Rio de Janeiro, em 04 de agosto de 2025, que vai por mim assinado.

O referido é verdade e dou fé.
Victor Bandeira Santos
Coordenador
Mat. Siape:2587895



Av. Presidente Vargas, 3131/SI. 702, Cidade Nova, Rio de Janeiro - RJ, CEP. 20210-911

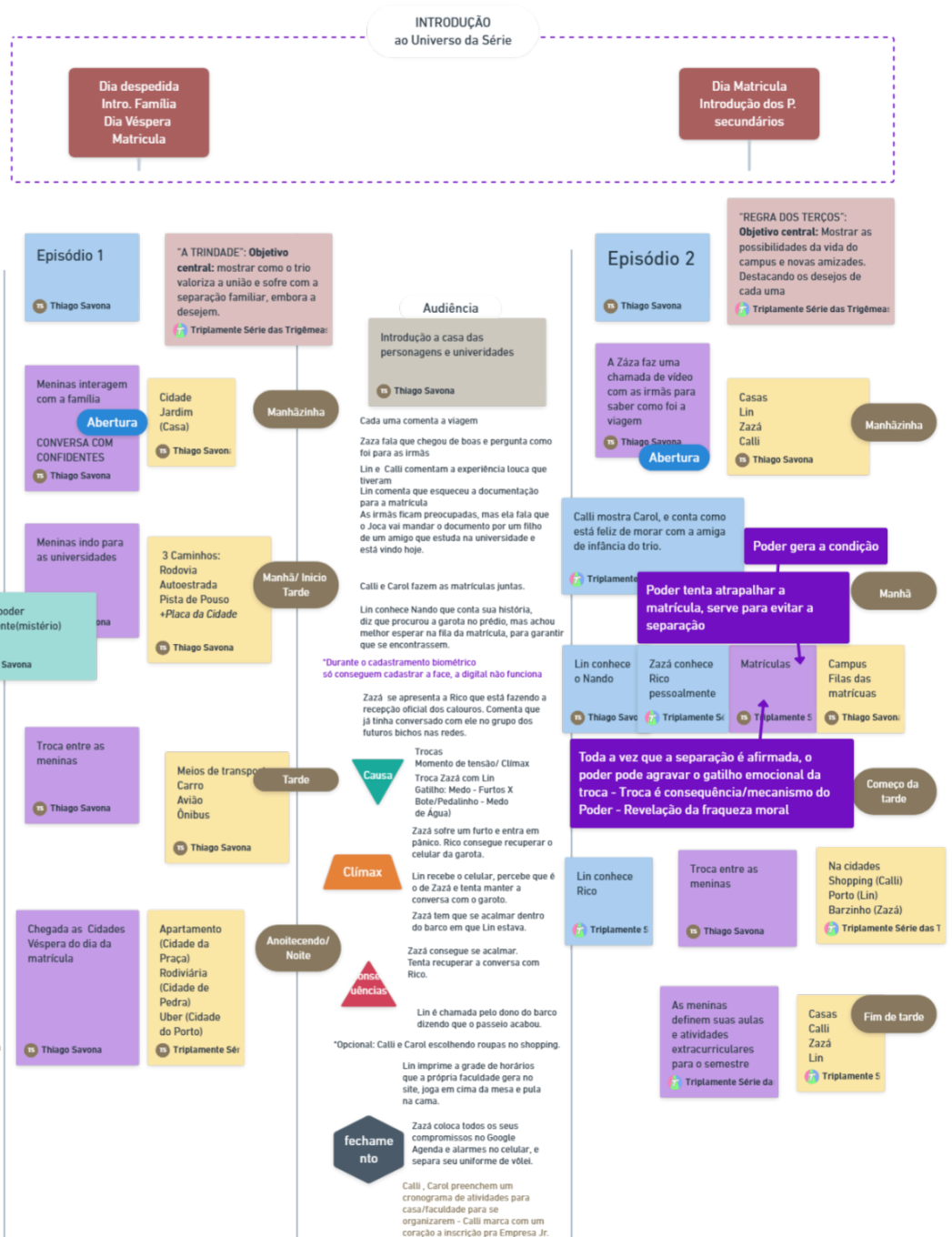
Tel.: (21)2220-0039; Site: <https://www.gov.br/bn/pt-br/atualizacao/direitos-autorais-1>

APÊNDICE A - ARCO NARRATIVO PRIMEIRA TEMPORADA

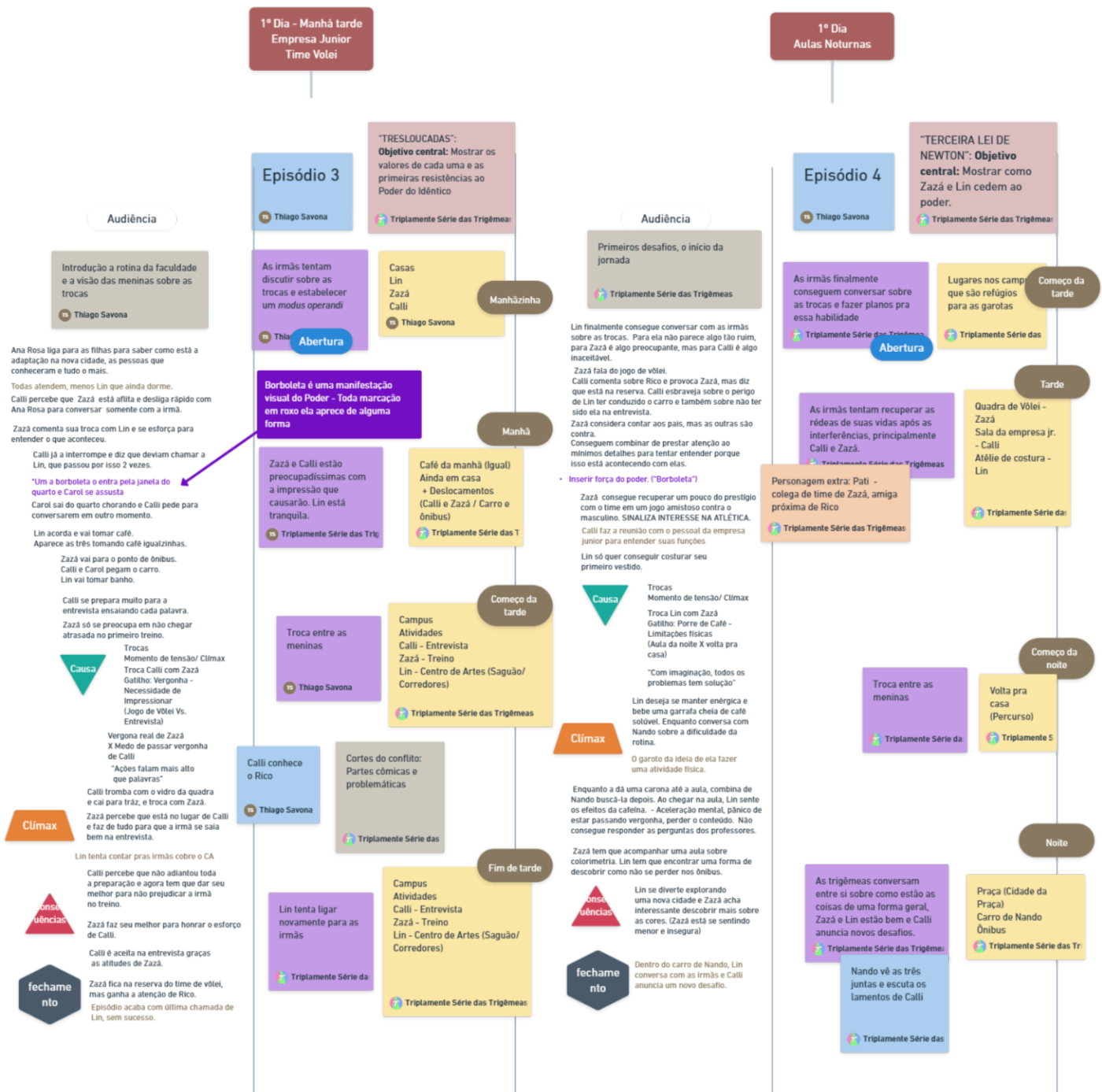
Legendas



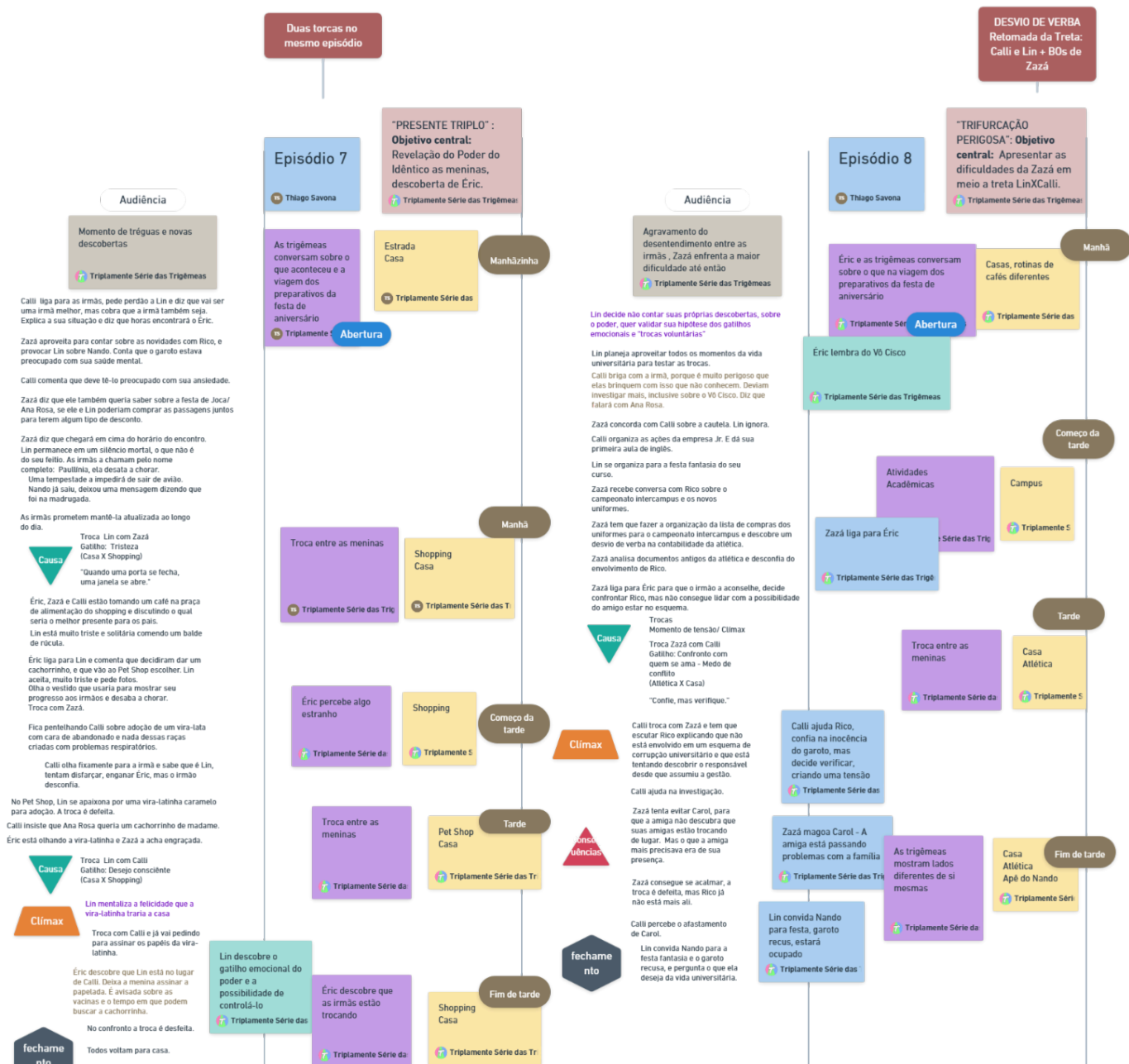
ATO 1



ATO 2

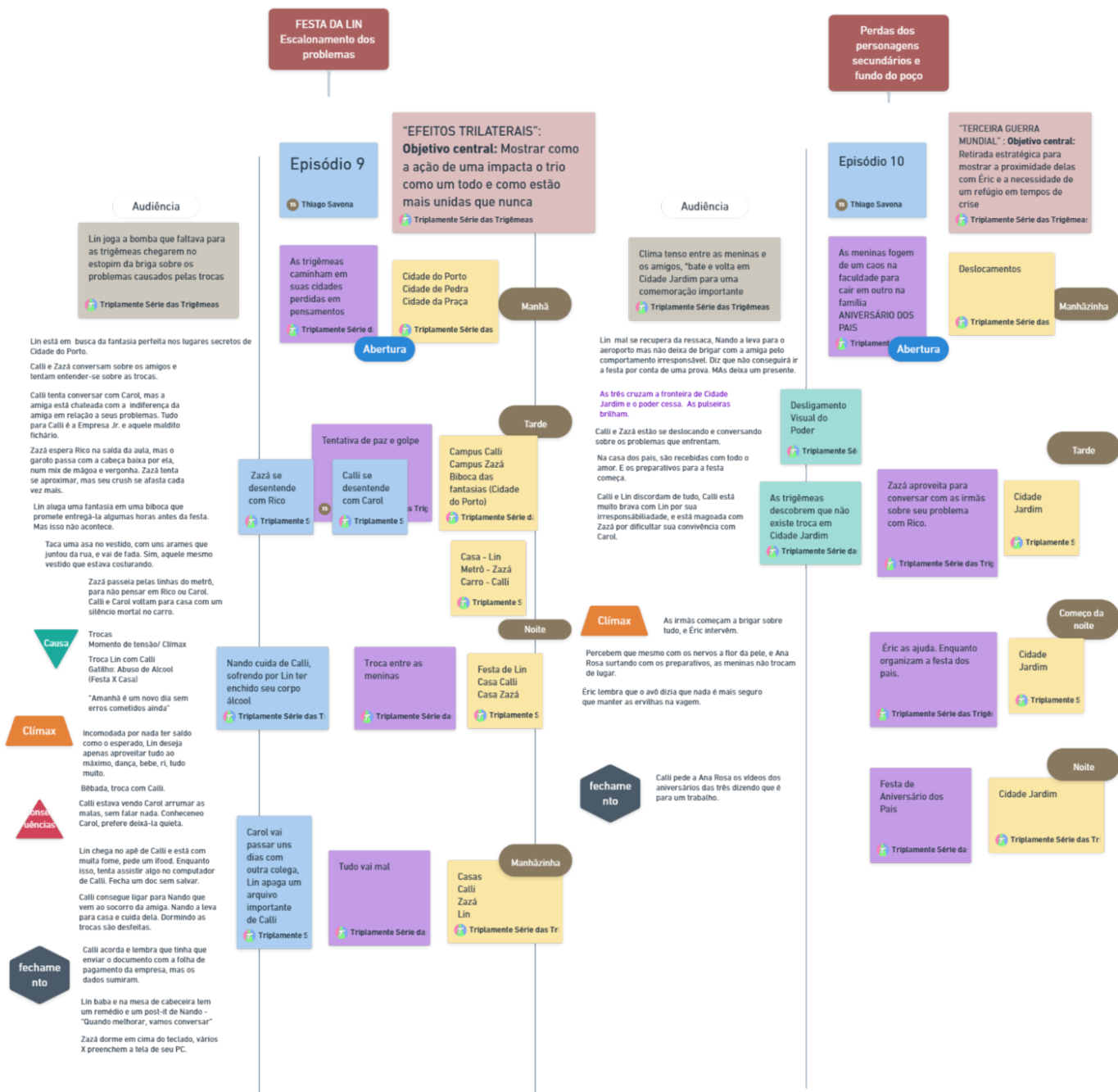


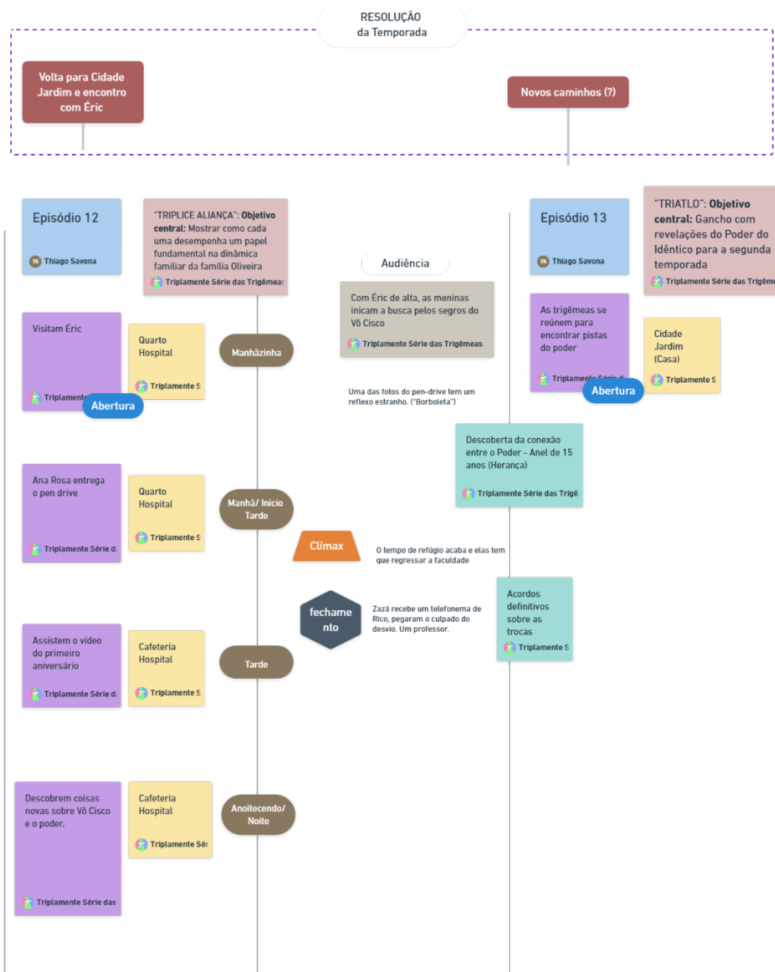




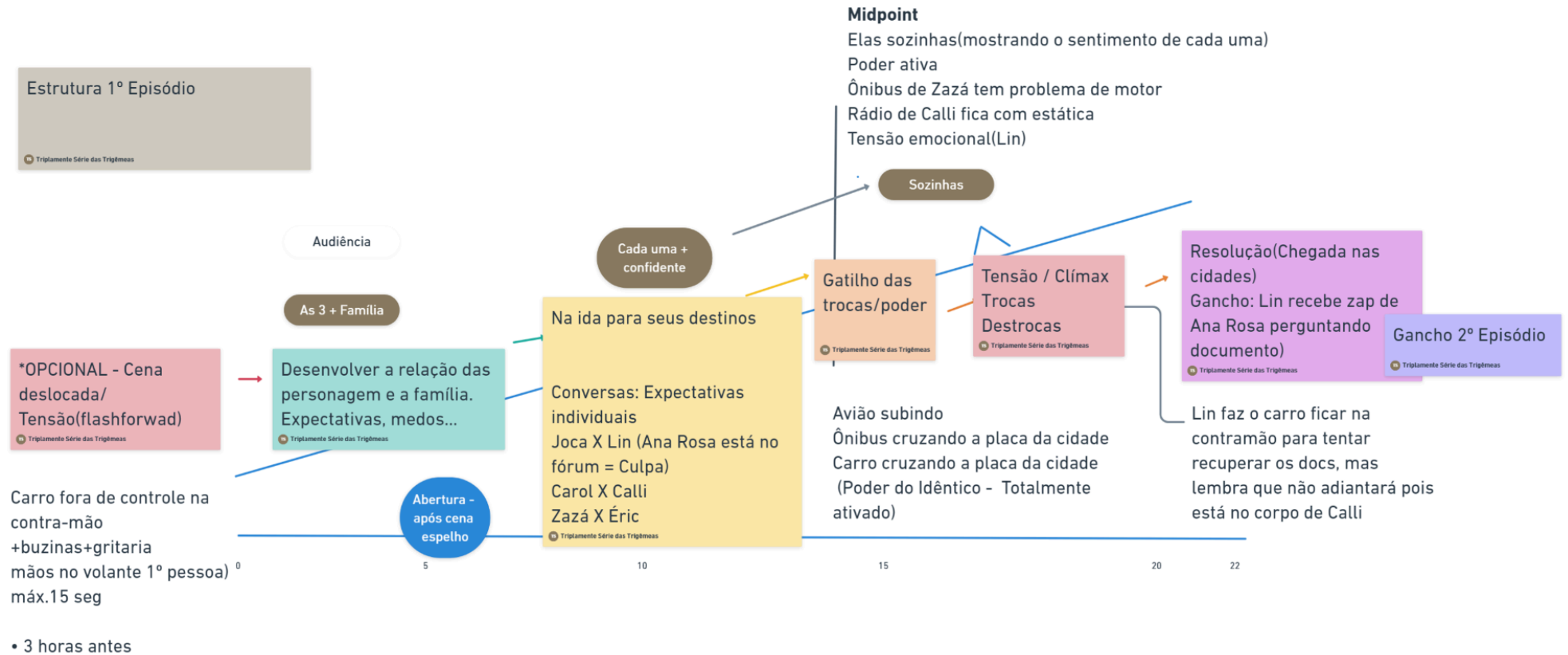
ATO 4

TRAMA





APÊNDICE B - *OUTLINE* DO PRIMEIRO EPISÓDIO



APÊNDICE C - ROTEIRO DO EPISÓDIO PILOTO

Triplamente

Ep.03

written by

Alessandra Bonholi Barbosa

triplamente.serie@gmail.com

01 - I/E. ESTRADA - GOL 84 - TARDE

Mãos jovens com esmalte rosa e anéis nos dedos apertam com força o volante. O carro muda de faixa constantemente. Cada movimento é seguido de buzinas e xingamentos vindo de outros motoristas. O carro aproxima-se de uma placa indicando "retorno a 100 metros". As mãos giram o volante bruscamente, realizando uma curva indevida. O carro derrapa e para na contramão, próximo ao acostamento. A porta do carro se abre, ocultando o motorista que vomita. Uma borboleta roxa pausa lentamente no vidro entreaberto.

01A - INSERT: "Mais cedo naquele dia..."

02 - EXT. SOBRADO DA FAMÍLIA - AMANHECER

Em meio a uma pequena e arborizada cidade, vemos o sobrado de dois andares da família Oliveira. Uma construção charmosa, cercada de plantas e um ar convidativo. No andar superior, através de uma das janelas abertas, é possível ver a silhueta de três jovens movendo-se apressadamente enquanto uma música toca bem alto.

03 - INT. SOBRADO DA FAMÍLIA - QUARTO DAS TRIGÊMEAS - AMANHECER

No quarto, TRIGÊMEAS IDÊNTICAS de 18 anos, cabelos castanhos na altura dos ombros e estatura baixa: CALLIANDRA (Calli) - olhos rosados, AZALÉIA (Zazá) - olhos esverdeados e PAULLÍNIA (Lin) - olhos azulados, arrumam suas malas para a universidade, cada uma ocupando sua própria cama, ou quase.

CALLIANDRA

Pela milésima vez, Lin. Tira suas tralhas do meio do caminho. Não consigo alcançar as minhas coisas.

AZALÉIA

Meninas, posso ficar com o nosso secador de cabelo?

PAULLÍNIA

Passa pelo outro lado, Calli. Estou com pressa e tenho muita coisa para organizar.

CALLIANDRA
Tá mais desorganizando do que
organizando, Lin.

Azaléia enrola despreocupadamente o cabo do secador para
colocar na mala.

CALLIANDRA (CONT'D)
Nem adianta, Zazá. O secador é meu.

AZALÉIA
Mas você já pegou a chapinha e o
babyliss.

PAULLÍNIA
Então leva o secador e o nosso
computador, Zazá. E quanto a mim,
preencherei a mala de saudades e
tr--

CALLIANDRA
Tralhas. Fala menos e arruma mais,
Lin. Zazá, pode ficar com o secador
e com o nosso PC. Eu já peguei o
notebook antigo do Éric. Lin pode
ficar com o tablet. Fechado?

	PAULLÍNIA	AZALÉIA
Fechado.		Fechado.

Paullínia pega a caixinha de som, desliga e joga dentro da
mala. As três fecham os zíperes no mesmo instante.
Devidamente preparadas para sua nova jornada, as trigêmeas
marcham decididas até o espelho. Abraçadas, encaram-se
fixamente, olhando em detalhes umas às outras.

PAULLÍNIA (CONT'D)
Vocês conseguem imaginar como vai
ser a partir de agora?

CALLIANDRA
Ninguém mais confundindo a gente...

AZALÉIA
...ou nos provocando dizendo que
"tanto faz, são a mesma pessoa"...

No espelho os rostos de cada uma são explorados um a um,
exagerando as diferenças sutis existentes. Revelando, assim,
o que para as trigêmeas são seus grandes diferenciais.

AZALÉIA (CONT'D)
A Calli vai exhibir esse queixo
pontudo e o nariz arrebitado.
(MORE)

AZALÉIA (CONT'D)

Provando que nasceu para liderar
todo mundo.

PAULLÍNIA

Já você, Zazá vai dar o exemplo do
que é harmonia. Com esse rosto
longo e essa mandíbula marcada.

CALLIANDRA

E, Lin, duvido não cativar a todos
com seus olhos grandes e sorriso
largo.

ANA ROSA - senhora, advogada, cabelos avermelhados com raiz
castanho-escuro, estatura mediana, corpo curvilíneo - as
observa da porta, com lágrimas nos olhos.

ANA ROSA

Meus bebês cresceram tanto. Como
continuam tão iguaizinhas... Será que
sobreviverei sem vê-las juntinhas
assim?

As meninas balançam a cabeça incrédulas.

CALLIANDRA

Francamente, mamãe, como a senhora
não vê que somos tão diferentes?

PAULLÍNIA

É exatamente por isso que estamos
indo para cursos diferentes,
universidades diferentes, cidades
diferentes...

Ana Rosa, aperta o peito, ainda mais preocupada.

AZALÉIA

Ah, calma, mamãe. Mesmo separadas
fisicamente, estaremos sempre
unidas de coração.

CALLIANDRA, AZALÉIA E PAULLÍNIA

A gente se ama!

As trigêmeas se abraçam, riem e uma lágrima de emoção escorre
pelo rosto de cada uma. Ana Rosa também se emociona.

ANA ROSA

Tá, chega. Vamos tomar café.
Rápido. Vocês estão quase
atrasadas.

Ana Rosa olha o relógio de pulso.

ANA ROSA (CONT'D)
Eu estou atrasada. Vamos, Vamos!

Cada uma das meninas pega sua mala de cima da cama. Uma pasta azul cai no chão, Paullínia não percebe.

04 - INT. SOBRADO DA FAMÍLIA - COZINHA - AMANHECER

JOCA - senhor, aposentado, branco, cabelos acinzentados, porte atlético, estatura mediana - coloca água em todas as plantas da janela.

Equanto isso, ÉRIC - 25 anos, branco, cabelos castanhos, porte atlético e alto - frita os omeletes usando um uniforme esportivo e um avental.

JOCA
Ei, filhote, acha que Zazá e Lin ficarão magoadas se Calli ficar com o Gol 84? Estava pensando: A Cidade da Praça é aqui ao lado. Ela pode aproveitar para ir e voltar. Também pode oferecer carona aos colegas e fazer uma grana extra.

ÉRIC
Concordo com o senhor. Além disso, a Zazá não gosta de dirigir. E mesmo que ficasse com o carro, não aproveitaria nada dele por conta dos rodízios na Cidade de Pedra. Já deixar o carro na mão da Lin é um perigo para a segurança pública, ela já reprovou três vezes no exame da habilitação e ainda não conseguiu a carta.

As trigêmeas chegam na cozinha, seguidas de Ana Rosa.

PAULLÍNIA
Ei! Eu sempre fui a melhor das três na baliza, mas o percurso é muito difícil, fazer o quê?

Paulinia, se joga na cadeira e come um grande pedaço de seu omelete. Continua falando com a boca cheia.

PAULLÍNIA (CONT'D)
Aliás, não me importo com o golzinho.
(MORE)

PAULLÍNIA (CONT'D)

A Cidade do Porto é bem plana. Já pesquisei. Vou conseguir fazer tudo a pé. Aproveito para explorar cada cantinho da cidade e tomar um sol.

Calliandra corta delicadamente um pedaço de omelete e comemora consigo mesma.

CALLIANDRA

O gol é meu, então? Eu sabia. Vou poder ir da faculdade para a casa e depois ao shopping, sem preocupações... Ah é a vida dos meus sonhos.

Zazá come com uma mão e com a outra, mexe no celular.

AZALÉIA

Venho tentando programar meu celular e relógio para avisar sobre atalhos no trânsito de Cidade de Pedra. Queria ganhar um tempinho durante a semana para saber mais do lugar onde mamãe e papai nasceram e cresceram.

Ana Rosa calça os sapatos de salto alto e organiza sua pasta.

ANA ROSA

Faz 20 anos que eu e seu pai moramos aqui em Cidade Jardim, lá deve estar completamente diferente agora.

JOCA

Verdade, na nossa época aquilo lá era tudo mato.

Joca suspira saudosamente.

ANA ROSA

Pensando bem, querido, poderíamos nos organizar para passear por lá, né?

JOCA

Ah, meu bem, quando é que você teria tempo?

Ana Rosa concorda, um pouco desanimada.

ÉRIC

Zazá, não esquentar! Eu te levo na rodoviária e no caminho explico tudo o que precisa saber. Sei bem como a cidade grande funciona, tenho alguns jogos lá a cada campeonato. Cola com o mano que é sucesso.

Zazá agradece ao irmão com um sorriso e termina seu omelete.

JOCA

Decidido então, Éric leva Zazá, antes do treino. Eu deixo a Lin no aeroporto. Calli fica com o golzinho.

Joca tira as chaves do bolso e joga para Calli que a pega no ar com um sorriso de orelha a orelha. Ana Rosa encosta na porta abraçando a pasta, seus olhos enchem de lágrimas e ela funga.

JOCA (CONT'D)

Minha Rosa, fica tranquila que as meninas estão e ficarão muito bem, eu prometo.

Ana Rosa joga um beijo para o marido. Éric olha rapidamente para Paullínia que finge vomitar. Azaléia ri do gesto da irmã e Calliandra revira os olhos.

ANA ROSA

Meus amores, a mamãe está indo, sinto muito não poder acompanhá-las. Não esqueçam de me ligar assim que chegarem, ouviram? Amo muito vocês.

As trigêmeas abraçam a mãe, todas choram. Ana Rosa se vira para sair, mas antes, olha para trás e sorri. As filhas sorriem de volta. Joca acompanha a esposa.

05 - INT. SOBRADO DA FAMÍLIA - CORREDOR - MANHÃ

No corredor, frente ao retrato de FRANCISCO (Vô Cisco) - idoso de feição austera, vestindo paletó, gravata e um broche de borboleta - Ana Rosa e Joca conversam.

ANA ROSA

É mágico pensar que aqueles três
pacotinhos de menos de 2kg cada,
agora estão prontos para voar e
conhecer o mundo. Vovô Cisco teria
orgulho das nossas meninas, né,
querido?

JOCA

Meu pai tinha suas estranhezas.
Talvez não ficasse muito contente
por elas decidirem se separar. Mas,
com certeza, teria orgulho do
quanto elas cresceram e estão
fortes.

O quadro do avô brilha levemente: um reflexo roxo destaca o
broche de borboleta em seu paletó. Uma buzina toca na rua.

ANA ROSA

Estou indo, querido, o motorista
chegou.

JOCA

Vá com Deus, meu bem. Quando
voltar, verá quão lindo estará
nosso lar. Chegam hoje os gerânios
que encomendei para a frente de
casa.

06 - INT. SOBRADO DA FAMÍLIA - SALA - MANHÃ

Éric olha as três malas no sofá.

ÉRIC

Prontas, meninas? Pegaram tudo? É
só isso?

CALLIANDRA

Sim. É só isso.

AZALÉIA

Sim. É só isso.

PAULLÍNIA

Espera, deixa eu confirmar.

Paullínia vira a sua mala de um lado para o outro. Depois,
bate as mãos em cada um dos bolsos, olhando para Éric com um
sorriso no rosto.

PAULLÍNIA (CONT'D)
Peguei tudo. Estou pronta.

ÉRIC
Então venha me dar um abraço. Você
também, Calli.

Calliandra e Paullinia abraçam fortemente o irmão mais velho.

ÉRIC (CONT'D)
Juízo vocês duas. Amo vocês.

Em seguida, as trigêmeas se abraçam e choram. Éric tenta
disfarçar a emoção, olhando para o outro lado.

Joca entra na sala com uma caixa de madeira em mãos.

JOCA
Animem-se, meninas. Tenho um
presente para cada uma.

Joca entrega para cada filha um bonsai em miniatura e, com
ele, um manual de instruções para cultivo. Cada manual
indicando os cuidados com a planta que dá nome a cada uma das
trigêmeas.

JOCA (CONT'D)
Peguem! Aqui, o guaraná - paullinia
cupana - é para nossa curiosa Lin.
A marizeira - calliandra spinosa -
e para nossa bela Calli. E a
azaléia - rhododendron simsii -
para a nossa resiliente Zazá.

As meninas olham os bonsais e, em seguida, olham para o pai,
confusas. Ao que o pai responde com um sorriso no rosto e os
olhos marejados.

JOCA (CONT'D)
Eu só desejo que aprendam a se
cuidar. Entendem?

As meninas riem, enxugando as lágrimas. Em seguida, juntam-se
abraçando Joca calorosamente.

CALLIANDRA, AZALÉIA E PAULLÍNIA
Como sentiremos falta do senhor,
papai!

07 - I/E. CIDADE JARDIM - GOL 84 - MANHÃ

Calliandra entra no carro, joga a mala sobre o banco do passageiro. Pendura um chaveiro no espelho retrovisor. Ali coloca a foto de seu aniversário de 13 anos. Por um tempo, observa no registro a felicidade das três garotinhas juntas e o raro sorriso de Vô Cisco. Calliandra suspira, enxuga decididamente a lágrima que teima em escorrer, segura com força o volante e dá a partida.

08 - I/E. CIDADE JARDIM - CARRO DE ÉRIC - MANHÃ

Azaléia prende o cinto de segurança e chora. Aperta a foto do aniversário de 13 anos guardada no bolso do moletom. Éric senta ao volante e olha para a irmã, com um sorriso e tenta encorajá-la.

ÉRIC

Abra o porta-luvas, Zazá.

AZALÉIA

Que?

ÉRIC

Tem um presente ali para você.

09 - I/E. CIDADE JARDIM - CARRO DE JOCA - MANHÃ

Com os olhos vermelhos e o nariz inchado, Paullínia exhibe seu melhor sorriso.

PAULLÍNIA

Vai ser incrível poder viver essa experiência. Conhecer pessoas novas. Uma cultura nova... Pela distância, é quase um país novo, né?

Joca a observa e de canto de olho vê Paullínia apertando as mãos, tensa.

JOCA

Verdade, filhota...

10 - I/E. CIDADE JARDIM - GOL 84 - MANHÃ

Parada em um semáforo nas ruas de Cidade Jardim, Calliandra aproveita para prender o celular ao painel do carro. Liga para CAROLINA (Carol) - 18 anos, parda, cabelos cacheados, magra e alta - sua melhor amiga.

CALLIANDRA

Carol, sua linda! Chegarei no apê hoje a noite, viu? Me espera com uma comida gostosa e minha cama arrumada, tá?

CAROLINA

Ai amiga, é claro! A beliche de cima já tá prontinha. Só falta você aqui para a gente decidir como vai ser a matrícula amanhã. O campus é imenso e tenho tanta coisa para te mostrar por lá.

CALLIANDRA

Não vejo a hora. Vi que o prédio de Administração é do lado do prédio de Economia, seremos vizinhas! E o melhor, é bem pertinho do restaurante universitário. Será fácil nos encontrarmos para fazer as refeições juntas, também.

CAROLINA

Sim! Já peguei o cardápio no site. Várias comidas gostosas. E perto dali tem um bosque lindo pra gente estudar a tarde e fazer piquenique.

CALLIANDRA

Aí, amiga! Vai ser demais.

CAROLINA

Vai sim. Depois da matrícula temos que preencher nossas escolhas de atividades complementares. Já sabe o que vai querer? Tô pensando ainda.

CALLIANDRA

Ai, Ca. Decidi ir para essa faculdade por conta do programa de extensão deles. A empresa júnior que eles tem é fantástica, juntando tanto a Administração como o Marketing, que sempre gostei.

CAROLINA

Verdade, Calli. Você vai arrasar, certeza. Amiga, vou desligar aqui que ainda tenho que comprar umas coisinhas para a casa. Traz para gente papel higiênico? É um presente de casa nova, ou algo assim, lá na Coreia.

Calliandra responde à amiga rindo.

CALLIANDRA

Ai, Carol, você é uma fonte de cultura, né?

Depois, complementa-se seriamente.

CALLIANDRA (CONT'D)

Mas, sério, precisa que eu leve, mesmo?

11- I/E. CIDADE JARDIM - CARRO DE ÉRIC - MANHÃ

Azaléia segura o vidro de spray de gengibre nas mãos e olha com os olhos arregalados para Éric.

ÉRIC

É para você se proteger, se alguém vier pra cima de você é só espirrar isso na cara do infeliz.

AZALÉIA

Acho que não é para tanto, mas obrigada.

ÉRIC

Eu sempre carrego o meu, nunca se sabe.

Éric bate com a mão nas chaves do carro, fazendo seu próprio chaveiro-spray balançar. Éric continua a conversa com a irmã em um tom provocativo.

ÉRIC (CONT'D)

Mas me diz, quais são seus planos lá? Principalmente com um tal de Rico. Ouvi você falando muito sobre ele com as meninas nas últimas semanas.

AZALÉIA

Como você é bobo. O Rico é só um veterano que foi bem gentil com a gente na comunidade online dos calouros. Mandou vários mapas do campus e da cidade para a gente ir se localizando. Parece ser legal, gostaria de conhecê-lo melhor, só isso.

ÉRIC

Sei... Sempre é bom ficar de olho nesses bonzinhos demais. Qualquer ação suspeita e... spray neles.

AZALÉIA

Você é um desses "bonzinhos demais".

Zazá finge que vai espirrar o spray no irmão. Éric ri.

ÉRIC

Falo porque me preocupo, sabe? Não é todo dia que minhas irmãzinhas saem da cidade. Quero protegê-las como posso. Por isso, me ligue sempre, tá? Se tiver precisando de algo, eu dou um jeito de alguém te levar. Tenho alguns bons amigos por lá.

AZALÉIA

Pode deixar, mano. Esses anos todos com você me serviram de algo, eu sei me proteger.

Zazá balança o spray de gengibre, rindo. Após uma pausa reflexiva, complementa seu raciocínio.

AZALÉIA (CONT'D)

Mas sério, pretendo viver esses 4 anos "de boa". Só quero entrar no time de vôlei da faculdade, ganhar uns campeonatos e desenvolver algum aplicativo revolucionário que possa ser vendido por alguns milhões. Só isso.

ÉRIC

É assim que se fala.

12 - I/E. CIDADE JARDIM - CARRO DE JOCA - MANHÃ

Joca toca gentilmente o ombro da filha, Paullínia o olha hesitante.

JOCA

Escuta, Lin. Se por algum motivo não se adaptar à nova cidade, pode correr para casa, viu? Sua mãe e eu estaremos sempre aqui para você.

PAULLÍNIA

Eu sei... Ir para lá é o que eu sempre quis. Estou tão empolgada, mas dá um vazio saber que vou ficar longe de vocês. E também considerar voltar depois de todo o dinheiro investido nisso... seria difícil.

JOCA

Não pense assim, vocês já ajudaram muito ao passarem em faculdades públicas. Sobre o vazio, é só nos ligar quando sentir saudades. Se bem que com o tanto de coisa que você vai fazer por lá, duvido se lembrar que a gente sequer exista.

PAULLÍNIA

É... Vão ter aulas. Amigos novos. Festas. Viagens. Desfiles... E depois da matrícula amanhã, vou passar a maior parte do tempo costurando coisas lindas também.

JOCA

Isso, faça algo com flores, já pensou nisso? Imagina: algo vermelho com rosas, sua mãe ficaria linda em uma peça assim, não ficaria?

PAULLÍNIA

Tem como alguém ser mais apaixonado que o senhor neste mundo? Duvido! Bom, pelo menos sei que você vai segurar bem a barra com a mamãe, né? Prometam que não ficarão sozinhos em casa chorando nossa falta. Saiam, os dois, se divirtam ou adotem um cachorro, sei lá.

JOCA

Fica tranquila, Lin.

13 - INT. CIDADE JARDIM - RODOVIÁRIA - MANHÃ

Na rodoviária, em frente ao ônibus, Azaléia abraça Éric com força, despedindo-se.

AZALÉIA

Te amo, mano.

ÉRIC

Também te amo, pirralha.

Azaléia embarca no ônibus, mala em mãos. Éric tenta manter a compostura. Zazá acena tristemente pela janela. Éric a encoraja fazendo vários corações diferentes com a mão. Zazá sorri. O ônibus parte. Éric se permite chorar abertamente agora.

14 - INT. AEROPORTO - TERMINAL DE PASSAGEIROS - MANHÃ

No aeroporto, em frente ao acesso à sala de embarque, Paullínia se despede de Joca.

PAULLÍNIA

Te amo, papai, fica com Deus.

JOCA

Também te amo, filhota. Vai com Ele.

15 - INT. AEROPORTO - SALA DE EMBARQUE - MANHÃ

Na sala de embarque, Paullínia senta em frente ao portão, com a passagem e a carteira de identificação em mãos. Sua frio e suas pernas tremem involuntariamente, roçando na lateral da mala e produzindo um ruído ritmado.

16 - I/E. CIDADE JARDIM - GOL 84 - MANHÃ

Calliandra se aproxima do limite entre Cidade Jardim e a cidade vizinha. Pelo retrovisor vê as casas e as árvores em cada calçada sendo deixadas para trás. Liga o som do rádio em sua estação favorita e comemora consigo mesma.

CALLIANDRA
Obrigada Deus pelas rádios
regionais. Pelo menos, meus ouvidos
ficarão perto de casa.

Calliandra segue cantarolando a música que toca.

17 - I/E. CIDADE JARDIM - ÔNIBUS - MANHÃ

Azaléia, escutando uma música, abre sua mala. Tira dali um cachecol de crochê inacabado e continua a trabalhar em seus pontos. Enquanto isso, murmura sobre as partes de Cidade Jardim que levará consigo.

AZALÉIA
Ao usar esse cachecol, Cidade
Jardim estará comigo: A casa;
minhas irmãs; meus pais; o Éric; os
omeletes matutinos; o clima
caloroso da cidade; o verde das
árvores...

Tomada de melancolia, usa o lado pronto do cachecol para enxugar as lágrimas que insistem em correr.

18 - I/E. CIDADE JARDIM - AVIÃO - MANHÃ

No avião, Paullínia ajeita os fones de ouvido e afivela bem o cinto de segurança, deixando-o bem justo ao corpo. Olha ansiosa para a porta, espera que, no último minuto, algum passageiro se sente a seu lado, mas ninguém chega.

Conforma-se que sua primeira decolagem será sozinha. Fecha os olhos e começa a rezar baixinho.

PAULLÍNIA
Pai nosso que está nos céus... Fique
comigo nos céus, na terra, em todo
lugar, por gentileza...

19A - I/E. AUTOESTRADA - ÔNIBUS - MANHÃ

Azaléia deixa o crochê repousando seguro no banco ao seu lado. Escuta o estômago roncar e coloca a mão na barriga. Sente a foto do aniversário de 13 anos no bolso do moletom. O ônibus para bruscamente. Azaléia olha pela janela na esperança de ver alguma coisa. A sua frente: nada. Atrás: apenas a placa "Bem-vindos a Cidade Jardim". Uma borboleta roxa se choca contra o vidro, assustando-a. O MOTORISTA anda pelo corredor e conversa com os passageiros.

MOTORISTA

Prezados, peço a compreensão de todos. Estamos presos em um engarrafamento.

19B - I/E. ESTRADA - GOL 84 - MANHÃ

Calliandra cruza o limite de Cidade Jardim. Já na cidade vizinha, a foto de Vô Cisco brilha levemente. Calliandra ajeita o chaveiro, para que o sol não incida sobre ele. A transmissão da rádio fica com estática, Calliandra tenta acertar girando o botão. Se distrai por um segundo e quase bate no carro à sua frente.

19C - INT. AVIÃO - MANHÃ

Em um céu repleto de nuvens, o avião decola. Em seu interior, Paullínia agarra-se ao assento. Conta, mentalmente, a quantidade de cintos que a comissária usa.

PAULLÍNIA

Um, dois, três?! Por quê para mim é só um? Deus me ajude!

Paullínia aperta bem os olhos. Em poucos minutos, a garota sente o avião estabilizar, relaxando os ombros. Em seguida, olha pela janela e vê várias nuvens. Até que um brilho distrai Paullínia que olha para baixo e vê seu espelhinho preso à mala. Paullínia lembra: a foto.

20 - INT. AVIÃO - MANHÃ

Paullínia, procura a foto em todos os bolsos da mala e não encontra. Começa a se culpar.

PAULLÍNIA

Começou bem, Lin. Parabéns! Não é possível que tenha esquecido a foto de seu aniversário de 13 anos. Procura direito, ela tem que estar em algum lugar. Você prometeu que traria, era um pacto importante entre as três.

Paullínia usa o assento vazio ao seu lado, apoia a mala e começa a vasculhar seu interior.

PAULLÍNIA (CONT'D)

Meu Deus, meus documentos também não estão aqui. O que eu vou fazer? Eu tenho certeza que guardei bem guardado em algum lugar. Porque não estão aqui?

Paullínia entra em desespero e chora compulsivamente.

21A - INT. AVIÃO - MANHÃ

Vemos, em detalhes, os olhos de Paullínia se abrirem, lágrimas escorrem, um brilho roxo passa por sua íris. A jovem aperta os olhos, incomodada. Ao abri-los novamente, sua íris está rosada.

21B - I/E. ESTRADA - GOL 84 - MANHÃ

Vemos, em detalhes, os olhos de Calliandra se abrirem, um brilho roxo passa por sua íris. A jovem aperta os olhos, incomodada. Ao abri-los novamente, sua íris está azulada.

22 - I/E. ESTRADA - GOL 84 - MANHÃ

Paullínia vê a estrada vazia à sua frente. Escuta sua música favorita no carro. Olha para suas mãos segurando o volante, muitos anéis e o esmalte rosado nas unhas. Olha para o lado, a mala de Calliandra no banco do passageiro. Olha para o retrovisor, o chaveiro com a foto do aniversário de 13 anos.

PAULLÍNIA

É um pesadelo. Acorda, acorda, acordaaAAH!

23 - INT. AVIÃO - MANHÃ

Calliandra sente uma tontura. Por um momento seu mundo todo parece girar. Olha para um lado, vê as nuvens e a asa do avião com sua luz piscando. Olha para o outro lado, vê a mala revirada de Paullínia.

CALLIANDRA

Meu Deus, o que está acontecendo?

A comissária de bordo se aproxima com o carrinho de petiscos.

CALLIANDRA (CONT'D)

Moça, não estou me sentindo bem.
Pode me trazer um copo de água?
Estou com falta de ar. Tenho pânico
de altura.

Calliandra começa a suspirar e lágrimas escorrem do seu rosto.

COMISSÁRIA

Claro, vamos fazer o melhor para
que você se sinta confortável,
senhorita. Um segundo.

Enquanto a comissária se afasta, Calliandra tenta se acalmar organizando a mala deixada por Paullínia.

24 - I/E. AUTOESTRADA - ÔNIBUS - TARDE

Com fome, Azaléia abre um pacote de salgadinho. Olha a sua volta, a maioria dos passageiros dormem. Enquanto, distraidamente, aprecia seu petisco, nota uma pequena mão rechonchuda passar pela fresta dos bancos a sua frente.

Uma criancinha tenta alcançar seus salgadinhos. Azaléia estica o pescoço e consegue ver que o pai está acordado segurando o garotinho no colo enquanto a mãe descansa em seu ombro. Azaléia pergunta baixinho, levantando o pacote.

AZALÉIA

Pode dar?

O pai acena positivamente, Azaléia aproxima o pacote das mãozinhas do garoto. Observa sorridente a expressão da criança enquanto ela se delicia com o petisco alheio.

25 - I/E. ESTRADA - GOL 84 - TARDE

Paullínia aperta com força o volante. Anda no limite permitido da via, mas involuntariamente, muda de faixa constantemente. Cada movimento é seguido de buzinas e xingamentos vindo de outros motoristas. Olhos arregalados encaram o retrovisor, a íris brilhando em tom azulado. Olha para estrada, rezando por um retorno.

PAULLÍNIA

Retorno, preciso de um retorno!
 Isso não é um sonho. Preciso voltar
 para casa. Papai, falou que me
 aceitaria de volta. Vai ser isso.

Neste instante, Paullínia avista uma placa indicando "retorno a 100 metros", gira o volante com toda a força, realizando uma curva indevida. O carro derrapa e para na contramão, próximo ao acostamento. A porta do carro se abre, não vemos, mas Paullínia vomita. Uma borboleta roxa pousa lentamente no vidro entreaberto.

26 - INT. AVIÃO - TARDE

Calliandra, com as mãos trêmulas, bebe água. A comissária olha para ela com compaixão. Aponta para o assento vazio e com um sorriso faz uma proposta.

COMISSÁRIA

Se isso te fizer sentir mais
 segura, posso sentar ao seu lado
 para conversarmos por um tempo.
 Falta pouco para chegarmos.

CALLIANDRA

Agradeço, mas não será necessário.
 A água já foi o suficiente.

Calliandra continua a tremer e um pouco de sua água cai sobre si e o banco em que está.

27 - I/E. ESTRADA - GOL 84 - TARDE

Paullinia respira várias vezes. Pula para fora do carro. Olha onde está e não vê nada que poderia indicar sua localização. Agacha e cobre o rosto com as mãos, lamentando para si.

PAULLÍNIA

Voltar para Cidade Jardim não é opção. Não vou conseguir chegar lá viva. Nem sequer sei onde estou.

Paullinia deita no chão, e encara as nuvens. Aos poucos, se conforma. Fecha os olhos calmamente e tranquiliza-se, sussurrando.

PAULLÍNIA (CONT'D)

Seja o que Deus quiser agora. Desisto.

28 - INT. AVIÃO - TARDE

No avião, já pousado, Paullinia abre os olhos. Sua íris, brilhando novamente em seu característico tom azulado. Alguns passageiros levantam para pegar suas bagagens. Paullinia se levanta e tenta puxar sua mala debaixo do assento à sua frente. Paullinia sente um gelado nas pernas da calça. Bate a mão, está toda molhada. Coloca a mão no bolso lateral, na parte inferior da perna, está seco. Sente a fotografia do aniversário de 13 anos. Retira-na do bolso e a encara. Todos estão felizes ali e ela também. Respira aliviada.

29 - I/E. ESTRADA - GOL 84 - TARDE

SENHORA

Tudo bem, querida? Desculpa pela água, mas chamei e você não levantou...

CALLIANDRA

Minhas roupas! Por que estou no chão? Não estou ferida? Não graças a Deus. Espere aí, onde é que eu estou?

Calliandra olha em volta e vê que está com o carro na contramão.

SENHORA

Aqui é a ROTA 113. KM 32. Estava indo visitar meu sobrinho, de repente te vi deitada no acostamento, fiquei preocupada, vim socorrer.

CALLIANDRA

Obrigada, mas estou bem. Eu acho.

SENHORA

Tem certeza? Posso chamar uma ambulância, um reboque ou ligar pro seguro.

Calliandra mente, não querendo demonstrar a fragilidade de sua situação.

CALLIANDRA

Obrigada. Estou bem, de verdade. Como a senhora se chama, mesmo?

SENHORA

Angélica.

CALLIANDRA

Certo. Obrigada, Anj-- Dona Angélica. Tenha uma boa viagem.

SENHORA

De nada...

A senhora gesticula em direção a Calliandra na espera de que ela diga seu nome também.

CALLIANDRA

É Calliandra.

SENHORA

Belo nome, mocinha. Se cuida.

Dona Angélica entra em seu fusca e segue viagem. Calliandra marcha desacreditada até o velho gol. Sente o cheiro do vômito. Pula a poça, senta no banco, bate à porta. Respira várias vezes e repousa a cabeça no volante, tocando a buzina.

30 - I/E. AUTOESTRADA - ÔNIBUS - TARDE

Uma buzina indica o trânsito voltando ao normal. O ônibus de Azaléia segue viagem. A garota dorme pacificamente, roncando e babando.

31 - EXTERNA. CIDADE DA PRAÇA - APARTAMENTO DE CALLI - INÍCIO DA NOITE

Calliandra chega ao prédio, ainda meio abalada com o que aconteceu. Mas, toda a tensão se dissipa ao ver a melhor amiga, Carolina, parada no portão com os braços abertos e um sorriso largo, pronta para recebê-la.

32 - INT. CIDADE DE PEDRA - RODOVIÁRIA - INÍCIO DA NOITE

Azaléia chega à rodoviária de Cidade de Pedra. A atmosfera cinzenta e a multidão a fazem sentir desconfortável. Estufa o peito, pega sua mala e desce do ônibus com o pé direito e a mão apertada no spray de gengibre que Éric lhe deu.

33 - I/E. CIDADE DO PORTO - UBER - INÍCIO DA NOITE

A caminho de seu apartamento, Paullínia vê na tela de seu celular uma foto de Ana Rosa segurando sua pasta azul. Em seguida, recebe uma mensagem de Joca.

JOCA

(Mensagem)

Todos os seus documentos ficaram aqui. Não precisará deles para a matrícula amanhã?

Paullínia encara a tela perplexa.

PAULLÍNIA

Agora estou lascada.

APÊNDICE D - BÍBLIA DE VENDAS



Tripla mente

Animação 2D (Cut-Out)
Série híbrida
13 x 22'
Comédia e Fantasia
Adolescentes (14+)

Pela primeira vez e a contragosto, **as trigêmeas idênticas, Calli, Zazá e Lin**, são separadas. Na tão **sonhada vida universitária**, são obrigadas a **sobreviver sozinhas** e lidar, cada uma à sua maneira, com as próprias dificuldades. Porém, um **poder misterioso** as mantém conectadas ao ponto de **assumirem o controle da vida uma das outras a qualquer sinal de problema**.

Faculdade Méliès — MÉLIÈS

Avenida Ibirapuera, 2657 — Indianópolis — São Paulo — CEP: 04029-200
Central de Atendimento +55(11) 5573-1095 - www.melies.com

*Qualquer semelhança,
não é mera coincidência!*



TriplaMente é inserida nas **trigêmeas Aline, Amanda e Alessandra** que **decidiram cursar faculdades em cidades distintas** e sempre questionaram se, por ventura, **trocassem de lugar** os colegas saberiam **quem era a “gêmea original”**.

Faculdade Méliès — MÉLIÈS

Avenida Ibirapuera, 2657 — Indianópolis — São Paulo — CEP: 04029-200
Central de Atendimento +55(11) 5573-1095 - www.melies.com



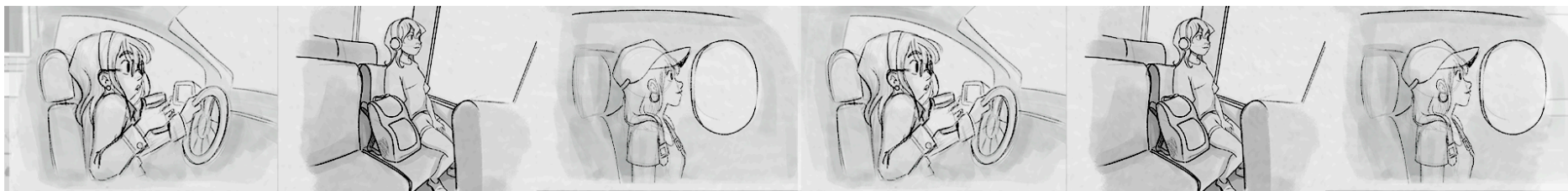
Sinopse

Calli, Zazá e Lin — Trigêmeas idênticas em aparência e opostas em personalidade — são separadas pela primeira vez por culpa do sistema de seleção de vagas, de sonhos não compartilhados e de um desejo secreto de independência.

Na tão sonhada **vida universitária**, buscam **sobreviver sozinhas** em cidades e cursos distintos, cada uma à sua maneira: **Calli sendo controlada e perfeccionista, Zazá sendo tímida e resiliente e Lin sendo impulsiva e criativa.**

Porém, **a separação** do trio desperta um **misterioso** poder que as obriga a **trocar mentalmente de lugar** a qualquer **sinal de problema**. Ao tentarem desfazer as confusões causadas pelas trocas, **precisam ser cuidadosas para não moldar a vida uma das outras segundo seus próprios interesses.**





Arco da Temporada

A série se inicia com **Calli, Zazá e Lin, trigêmeas idênticas**, que estão **acostumadas a fazerem tudo juntas**. Na época do vestibular não é diferente, **decidem estudar na mesma cidade**, mesmo que em cursos diferentes. **Mas apenas Calli é aprovada** na Cidade da Praça, e **as demais seguem para cidades diferentes**, Zazá para Cidade de Pedra e Lin para Cidade do Porto.

Logo que deixam Cidade Jardim, sua cidade natal, **o Poder do Idêntico é despertado**, fazendo com que as irmãs **troquem de consciência sempre que uma está em apuros**. Experimentando realidades diferentes das suas, **devem ser cuidadosas para não fazer grandes estragos na vida uma das outras**.

Enquanto **tentam manter o apoio e cumplicidade**, precisam também **enfrentar os desafios próprios da vida universitária**, como primeiro emprego, festas, provas práticas, namoros e amizades, **sem que todos descubram que as trigêmeas trocam de lugar**.

A temporada se encerra quando **Calli, Zazá e Lin são obrigadas pelo Poder do Idêntico a escolher entre conquistar seus objetivos particulares ou retornar a Cidade Jardim**, onde seu irmão mais velho, **Éric, sofre um grave acidente** — a única pessoa viva que tem pistas de como desativar esse misterioso poder.

Temas como **amizade, responsabilidade, autonomia e autenticidade** são explorados profundamente, enquanto o **humor e a leveza** são mantidos através de **situações cômicas e diálogos espirituosos**. E, **através das relações** de nossas protagonistas entre si e com os outros, **o público é convidado a se questionar sobre como é construída uma vida autêntica, respeitando o compromisso com o bem comum**.





O Poder do Idêntico

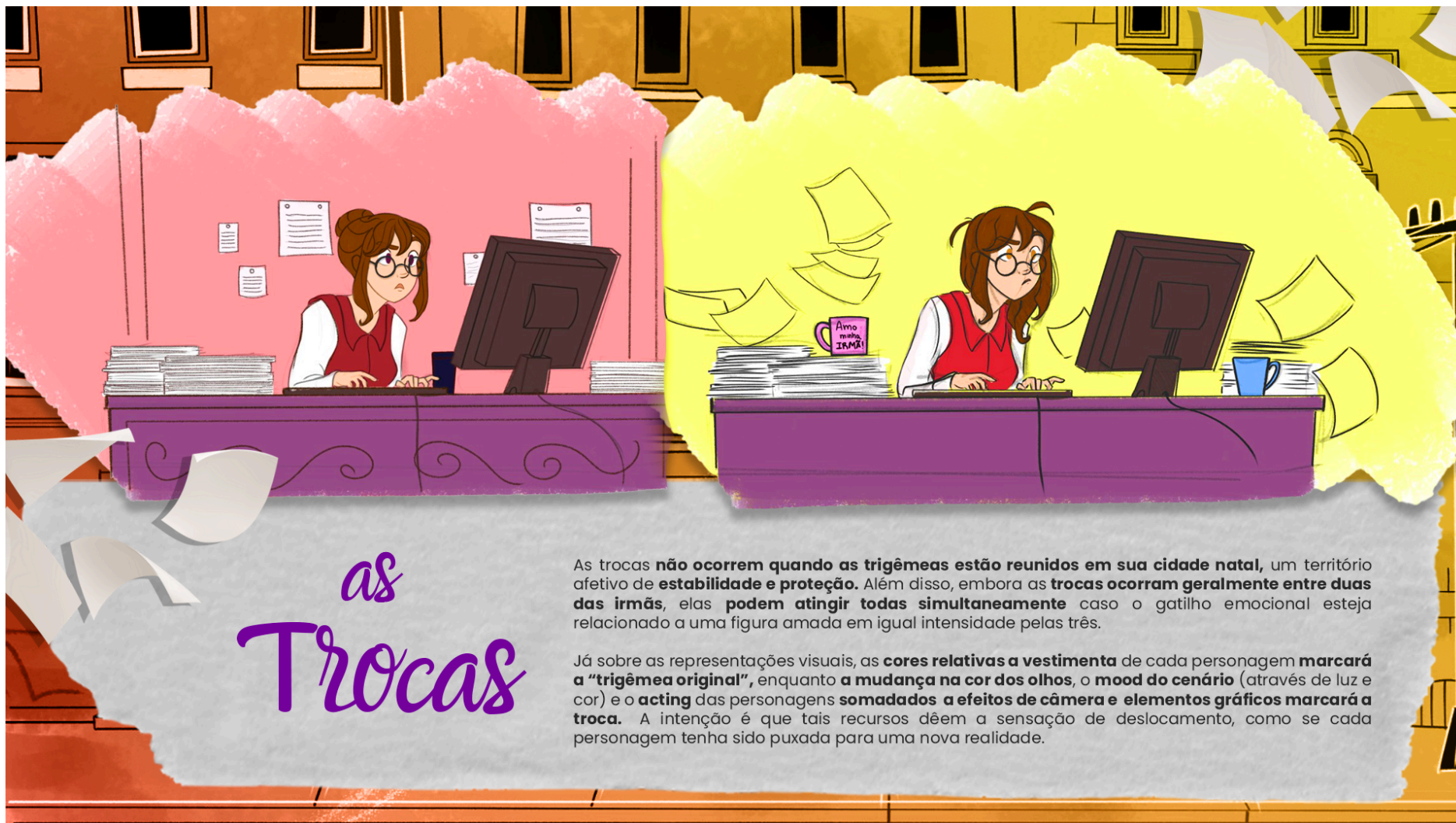
É uma habilidade **exclusiva de gêmeos idênticos** que possibilita a **troca de consciência**. As trocas são desencadeadas por **gatilhos emocionais intensos**, como estresse, ansiedade, raiva, frustração, exaustão mental ou um desejo, consciente ou não, de fuga, **frente a situações conflituosas**.

Quando o poder é acionado, as trigêmeas são obrigadas a vivenciar uma realidade alheia a sua, e, pior, remediar conflitos sobre os quais pouco ou nada sabem. Por isso **cada uma deve explorar o máximo de suas capacidades para superar desafios, cumprir com “suas” obrigações diárias, e assim, reverter a troca, salvando o dia**.

O poder é uma benção para preguiçosa e criativa Lin, que deseja livrar-se facilmente de seus problemas, dividindo a responsabilidade com suas gêmeas, mas **é uma maldição para Calli que preza por manter as rédeas de sua vida**. **Recaindo sobre Zazá zelar pelo equilíbrio**, embora ela mesma não seja poupada das confusões que as trocas causam.

Essa força misteriosa perde sua influência de troca quando as irmãs estão reunidas em sua cidade natal, o que colabora para que as trigêmeas elaborem planos de sobrevivência e enfrentamento ao avanço do poder.





as Trocas

As trocas **não ocorrem quando as trigêmeas estão reunidas em sua cidade natal**, um território afetivo de **estabilidade e proteção**. Além disso, embora as **trocas ocorram geralmente entre duas das irmãs**, elas **podem atingir todas simultaneamente** caso o gatilho emocional esteja relacionado a uma figura amada em igual intensidade pelas três.

Já sobre as representações visuais, as **cores relativas a vestimenta** de cada personagem **marcará a “trigêmea original”**, enquanto **a mudança na cor dos olhos**, o **mood do cenário** (através de luz e cor) e o **acting** das personagens **somados a efeitos de câmera e elementos gráficos marcará a troca**. A intenção é que tais recursos dêem a sensação de deslocamento, como se cada personagem tenha sido puxada para uma nova realidade.



Francisco Oliveira

Figura central na dinâmica fantástica familiar das trigêmeas, é um **mentor excêntrico e enigmático, cujos ensinamentos** — embora velados em metáforas, histórias e enigmas — **se tornam fundamentais para a compreensão e enfrentamento do chamado "Poder do Idêntico"**.

Sua **aparência é austera**, mas sua **personalidade é de alguém emocional**, popularmente conhecido como **"coração mole"**.

Infelizmente, Vó Cisco faleceu antes de poder revelar o que sabia em plenitude. Sua ausência física, no entanto, não anula sua influência na vida da Família Oliveira.

Vô Cisco, a Borboleta e o Poder

A **borboleta** marca a **intervenção silenciosa do Poder do Idêntico** a fim de **manter as garotas sempre juntas**. Aparecendo como um **presságio das situações-gatilho para as trocas**.

A **relação Vó Cisco - Borboleta - Poder** serve para **criar uma atmosfera misteriosa sobre a origem e o funcionamento dessa força mágica**.





Calli

Determinada

Controlada
Controladora

Perfeccionista

Calliandra Oliveira

Embora sua **retidão, espírito de liderança e determinação sejam suas forças**, por vezes **Calli se mostra controladora, perfeccionista e autossuficiente**, o que a coloca em uma saída justa com as pessoas ao seu redor, em especial, as irmãs. **Na ânsia de ser a "gêmea perfeita" define metas inalcançáveis para si e os outros, causando sofrimento.**

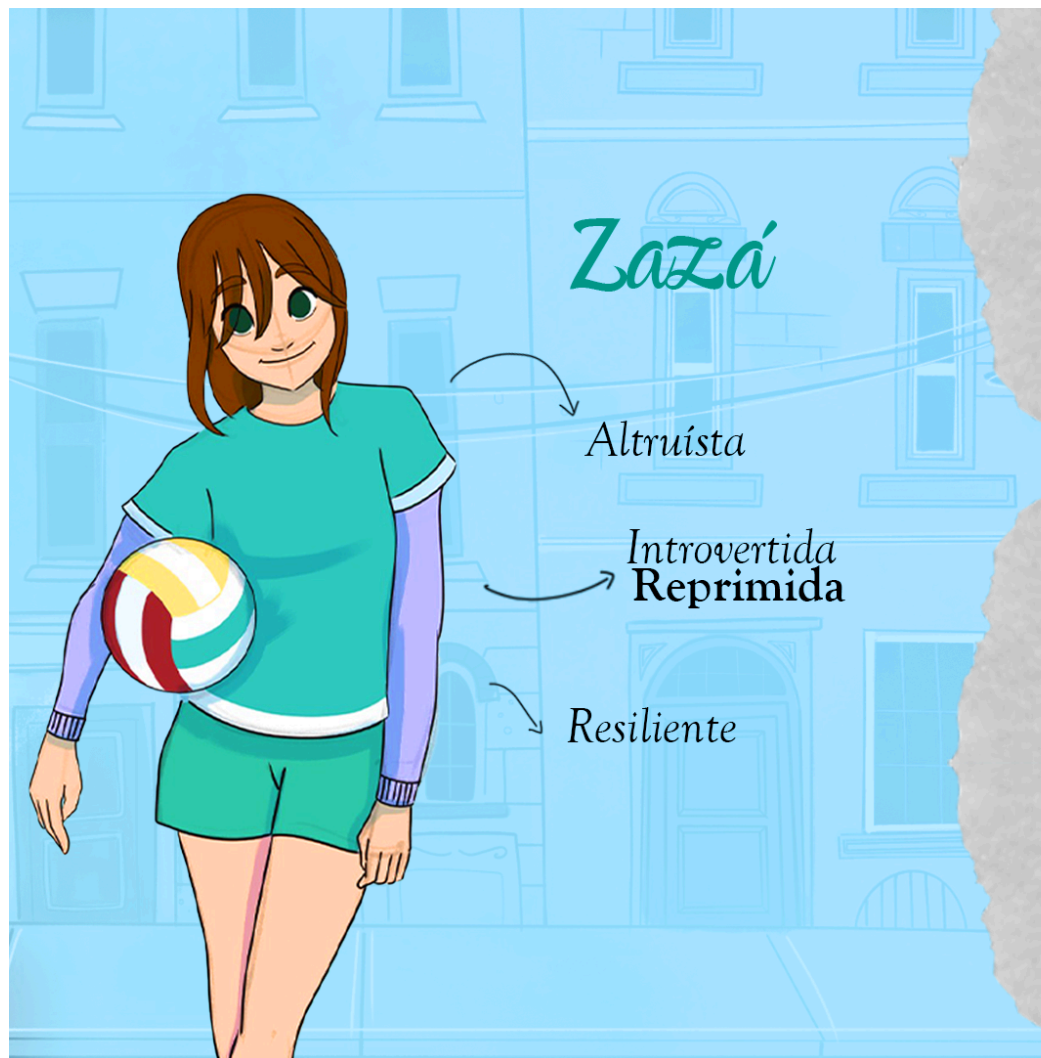
À exemplo, logo no início da série, momento em que estão passando pelos vestibulares, Calli tenta obrigar as irmãs a seguirem sua rotina de estudos, pois, segundo ela, só assim todas conseguiriam estudar na mesma cidade. Ao perceber que as irmãs vão cursar a faculdade em outras cidades, seu controle se perde e vemos sua insegurança ao imaginar um futuro distante delas.

Cidade da Praça

É um lugar cheio de oportunidades para Calli, grande na medida certa para suas ambições e próxima o suficiente de Cidade Jardim para não sentir saudade de casa.

O único problema são as grandes festas universitárias e os jogos intercampus que paralisam a cidade de tempos em tempos e a fazem questionar se os estudantes não deveriam levar a vida um pouco mais a sério.





Azaleia Oliveira

Embora sua **sensibilidade e altruísmo sejam suas forças**, por vezes **Zazá se mostra uma pessoa reclusa e reservada**, e **até reprimida** por conta de sua **timidez**, o que **dificulta conquistar** seus maiores objetivos: **um lugar no time de vôlei da faculdade e no coração de seu crush**.

Sua **dificuldade de impor limites e o medo de não se enturmar** faz com que **assuma as responsabilidades dos demais**, **subjugando as próprias necessidades**.

À exemplo, logo no início da série, momento em que estão passando pelos vestibulares, por não querer causar conflitos com as irmãs, diz que cursaria Enfermagem na cidade em que combinaram. Mas somente quando não é selecionada na sua primeira opção, que seu verdadeiro desejo vem à tona, é aprovada em Engenharia da Computação em primeiro lugar em uma cidade distante, chocando toda a família.

Cidade de Pedra

Cidade de Pedra é para Zazá exatamente o que precisa para se forçar a sair do casulo que criou para si.

A **inospitalidade** da cidade e o **mal-humor de seus habitantes** são o **adubo de sua resiliência**, e ela **crê que ali florescerá mesmo com adversidades** tal qual as azaleias brotam nas calçadas de cimento.





Paullinia Oliveira

Embora sua **abertura para o desconhecido**, sua **energia e vontade de contribuir para um mundo melhor sejam suas forças**, por vezes Lin se mostra **impulsiva, desatenta e preguiçosa demais para realmente se envolver com as situações e pessoas na profundidade que deseja**, o que a torna **inconsequente**.

À exemplo, logo no início da série, momento em que estão passando pelos vestibulares, Lin acha que já está pronta depois de doze anos na escola, não estuda, não é aprovada e acaba não cumprindo a promessa de estudar junto das irmãs. Repreendida por Calli e com os sentimentos aflorados, troca as opções de um outro sistema de seleção e acaba de vez com a chance de estarem na mesma cidade. No fim, consegue a “desculpa perfeita” para ser livre e explorar o mundo sem as interferências da irmã mais velha, ou quase isso.

Cidade do Porto

Cidade do Porto é, para Lin, um **vibrante centro cultural** onde pode se aproximar de diferentes pessoas e suas expressões artísticas, para ela **o único vilão é o clima cinzento e gélido no inverno**, momento em que não deixa de ansiar a volta para o calor acolhedor de sua cidade natal.





Joca

Pai coruja da família Oliveira. Matemático aposentado apaixonado por natureza. Escolheu o nome das filhas em homenagem a suas flores favoritas. **Não desconfia das habilidades do trio.**

Com temperamento **emocional e um espírito bem-humorado**, Joca é **cuidadoso**, mesclando suas habilidades tanto de **piadista** quanto um **acolhedor nato**.

Por sua **personalidade tranquila**, **tende a evitar situações conflituosas**, beirando a **passividade** e **terceirizando as responsabilidades** para Ana Rosa, muitas vezes sobrecarregando-a.

Além disso, **tende a ir à defesa de Lin nos embates entre as trigêmeas**, justamente pelas similaridades na personalidade.



Ana Rosa

Matriarca da família Oliveira. Dona de casa e advogada, defendendo principalmente as causas de seus filhos. **Análítica e centrada** contrapõe o lado solto e bobo do marido. **Ela não sabe das habilidades das filhas, mas suspeita de algo.**

Dividida entre as responsabilidades domésticas e da advocacia **tende a supervalorização do planejamento e inflexibilidade**, gerando uma dificuldade de escuta e aceitação de pontos de vista contrários, principalmente os de Joca.

Além disso, **tende ir à defesa de Calli nos embates entre as trigêmeas**, justamente pelas similaridades na personalidade.



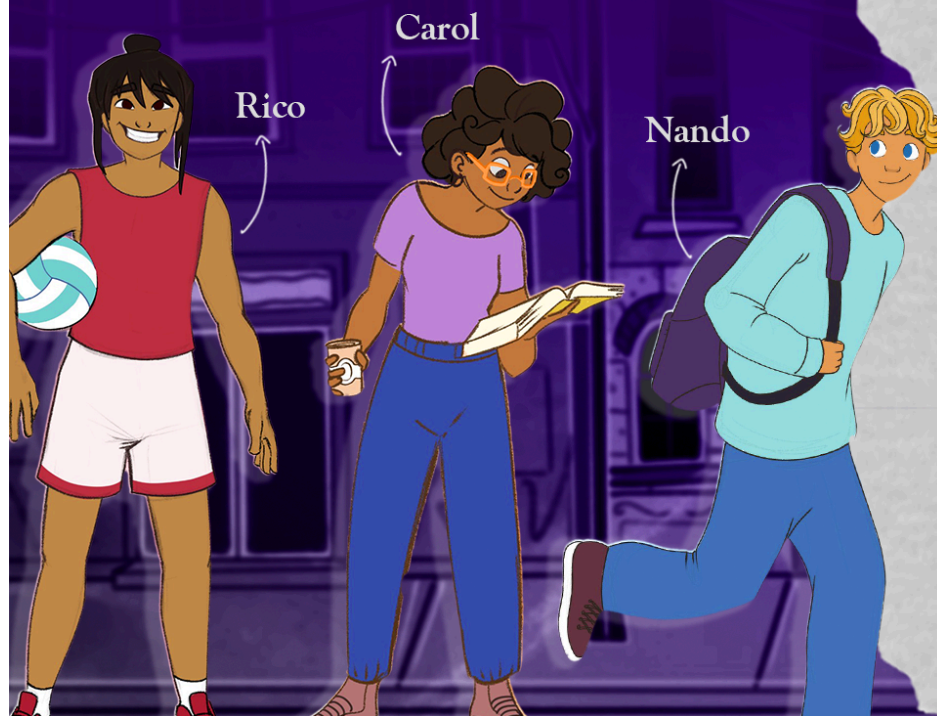
Éric

Filho mais velho da família Oliveira. Acha que descobriu todos os segredos da vida, é o conselheiro fiel das irmãs. Não vive sem as dicas de estilo da Lin, frases motivacionais da Calli e os abraços apertados de Zazá. **É o único que sabe das trocas.**

Após o falecimento de Vô Cisco, Éric se sente no **dever de ser essa figura de sabedoria para as irmãs**, porém **tende à superproteção**, por vezes assumindo o comportamento que seria esperado dos pais.

Embora a defesa às irmãs seja universal, **Zazá é favorecida, pois Éric reconhece na irmã uma força interna semelhante a sua** que precisa ser puxada para fora.

Amigos da Faculdade



Ricardo Guerra

Acostumando desde cedo a ajudar a mãe na loja que possuíam, Rico sempre a viu como seu maior exemplo. **Líder da atlética das Engenharias** de uma faculdade super tradicional, usa sua posição para **reivindicar o direito das garotas não apenas aos esportes mas aos cursos em si**.

Por isso é **tão admirado por Zazá**, que deseja construir seu espaço nesse lugar dominado por homens, onde constantemente é considerada fraca demais.

Carolina Lopes

Melhor amiga de infância das trigêmeas. Seguiu com a Calli para a universidade. É a **calma** em pessoa, mas **não mede esforços para defender o que acredita**.

Carol é **aluna cotista** na faculdade de **Economia** e, sendo **parda**, sofre um **preconceito velado**, em que seu pertencimento àquele espaço é constantemente questionado. Além disso, **toda sua família deposita sobre ela a esperança de uma vida melhor, inclusive financeiramente**.

Fernando Leme

Filho de um antigo colega de trabalho de Joca, Nando **equilibra responsabilidade com leveza**. É também um **colecionador de relacionamentos fracassados**, mas por motivos óbvios: o verdadeiro amor de sua vida é a **Medicina**, e o **surfe** sua amante.

Aspirante a psiquiatra, e tendo a **transparência como seu lema**, vive sugerindo alguns **limites para a impetuosa Lin**, sua grande amiga. É através dessa **amizade despretensiosa** que ambos percebem o que é aproveitar de **forma saudável as loucuras da vida universitária**, preservando a **sanidade mental** e **construindo relacionamentos saudáveis**.



Sinopse | Episódio 03 *A Trindade*

Pela primeira vez, Calli, Zazá e Lín, trigêmeas idênticas com personalidades opostas, terão a chance de viverem separadas. Mesmo sendo próximas, creem que em universidades distintas poderão conquistar a independência que tanto desejam. Com dificuldade, se despedem de Cidade Jardim e das pessoas que amam: Ana Rosa - a mãe; Joca - o pai; e Éric - o irmão mais velho;

Ao cruzarem a divisa da cidade um poder misterioso se manifesta com o intuito de atrapalhar seus planos, e uma série de acontecimentos parece impedi-las de prosseguir: Zazá, viajando de ônibus, fica presa em um engarrafamento e melancolicamente pensa se será capaz de viver sozinha. Enquanto isso, no avião, Lin procura por algo importante e não encontra, ficando extremamente ansiosa. Seu descontrole emocional ativa o poder fazendo-a trocar mentalmente de lugar com Calli, que dirige o carro da família rumo ao seu destino.

Sem ter habilitação, Lin tenta conduzir o carro de volta a Cidade Jardim, na tentativa de reaver o que pensava ter esquecido. Enquanto Calli é obrigada a enfrentar seu medo de altura. Quando Lin percebe que todo seu esforço é em vão, consegue se acalmar e a troca é desfeita. Calli, é puxada de volta ao carro, mas o encontra na contramão. Lin retorna ao avião, onde todos a encaram. Zazá dorme pacificamente enquanto seu ônibus segue a viagem.

Depois de muitas confusões, as três chegam em suas novas cidades sãs e salvas. Porém, a caminho de seu apartamento, Lin recebe uma foto de Joca segurando a pasta azul esquecida, contendo todos os documentos necessários para sua matrícula.

Sinopse | Episódio 05 *Tresloucadas*

Calli e Zazá acordam com uma ligação de Ana Rosa e conseguem tranquilizá-la que todas estão bem. Após a mãe desligar, Zazá expõe suas preocupações sobre as coisas estranhas que vem acontecendo. Antes que pudessem tentar contato com Lin, Carol se assusta com algo e Calli vai a seu socorro, encerrando a chamada com Zazá. A circunstância as obriga a seguir em frente, afinal é o dia em que se iniciam suas atividades extracurriculares.

Em seu carro, Calli treina cada palavra - tudo tem que estar perfeitamente calculado para que se saia bem na entrevista para a empresa júnior. No extremo oposto, Lin, se concentra em apreciar a vista como passageira de Nando, e manter em mente seu único plano: não ter planos. Zazá, por sua vez, só deseja sair rápido de casa para chegar cedo e marcar alguns pontos com a equipe de vôlei.

Frente ao entrevistador, Calli sente o nervoso atacar e sua mente fica em branco. Neste momento, troca com Zazá, que está cruzando o portão do ginásio de esportes. Então, é Calli quem tromba com uma porta de vidro e cai para trás, e ao ver um estranho se aproximar para encará-la, percebe onde está. Zazá usa todo o seu jogo de cintura para desviar das perguntas em inglês e ressaltar outras competências da irmã mais velha. Enquanto, Calli tenta se esforçar para não prejudicar Zazá com sua péssima habilidade esportiva. Já Lin enche as irmãs de ligações para contar sobre suas descobertas sobre o Centro de Artes.

Passados 3 minutos do fim da entrevista e faltando 3 minutos para o treino acabar, as garotas cumprem seus objetivos e a troca é desfeita. Calli é aceita na entrevista, mas Zazá fica na reserva do time de vôlei, conquistando apenas a atenção de Rico. Lin faz, em vão, uma última ligação para as irmãs.

Sinopse | Episódio 07 *Triunvirato*

Calli, Zazá e Lín, vivem o que imaginam ser o ápice de seu império universitário, juntas estão conquistando seus territórios: Calli está bem inteirada das ações na empresa júnior; Zazá, é uma boa aluna e conseguiu a titularidade no time de vôlei; e Lin está aproveitando ao máximo suas aulas para expressar sua criatividade. Ao conversarem percebem-se bastante realizadas, entretanto Calli esconde um segredo: ela não se sente verdadeiramente capaz de cumprir suas obrigações.

Alheias aos sentimentos da irmã mais velha, Zazá e Lín aproveitam para dividir risadas e preocupações com os amigos: Zazá ao ser convidada por Rico para ajudar na atlética e Lin ao ser acompanhada de Nando nas compras de seus materiais artísticos. Enquanto isso, Calli escolhe sofrer sozinha.

Tudo parece piorar quando Calli fica sabendo que sua veterana, Grace, não poderá cuidar da administração da próxima campanha, então ela é chamada para ocupar a posição vaga. Sem coragem para recusar esse voto de confiança, é tomada por uma crise de pânico e no meio do bosque, troca com Lin. De repente, se vê logo atrás de Nando, que fala sem parar sobre a última cirurgia que conseguiu assistir. Lin é arrastada para o lugar de Calli, não identificando problemas ao redor, aproveita para explorar o novo campus.

Percebendo o silêncio, Nando pensa que talvez tenha sido muito detalhista e causado um choque na amiga, quando se vira, nota que ela está ansiosa e tenta acalmá-la. Lin se apaixona pelo campus de Calli e na exploração perde o fichário da irmã com dados sensíveis da empresa júnior. Após muita conversa, Nando, oferece um abraço a amiga, e Calli, envolta no momento, aceita, recuperando a calma. Com a troca desfeita, Lin se assusta por estar nos braços do amigo, e Calli por estar de mãos vazias. Um estranho encontra o fichário.

Sinopse | Episódio 09 *Presente Triplo*

Calli liga para as irmãs, principalmente para se desculpar com Lin sobre o fichário e a cena que causou com Nando. Zazá aproveita para esclarecer as intenções do rapaz: Nando apenas se preocupa com a saúde mental da amiga e com o desconto que poderia conseguir comprando juntos as passagens para o aniversário de Joca e Ana Rosa.

A respeito dos preparativos para a festa, Calli comenta que está pronta para receber Éric. Zazá afirma que chegará no horário marcado ao encontro. Em certo momento, percebem que Lin está extremamente quieta, o que não é do seu feitio. As irmãs a chamam: Paullínia, e a garota desaba a chorar, pois uma tempestade a impedirá de pegar o avião. Calli e Zazá confortam a caçula: uma prometendo remarcar a passagem; e a outra ligar a cada decisão que tomarem.

Reunidos no shopping de Cidade da Praça, Éric, Calli e Zazá ligam para Lin contando que decidiram presentear os pais com um cachorrinho. Olhando para o vestido que usaria, Lin chora mais uma vez, profundamente magoada, a intensidade de seus sentimentos causa uma troca com Zazá.

No shopping, caminhando ao lado de Calli, Lin começa a pentelhá-la sobre adotarem um cachorro com “cara de que caiu da mudança” ao invés de comprarem um “cachorro de madame”. Calli olha para a irmã chocada, não acreditando que é Lin quem está ali. Enquanto isso, Éric observa o comportamento da aparente Zazá, desconfiando de algo.

No apartamento de Lin, Zazá procura uma forma de desfazer a troca, não encontrando mata o tempo limpando a bagunça.

Já no Pet Shop, Lin encontra a caramelo perfeita, então sua tristeza desaparece e com ela a troca. Não ter tempo suficiente para convencer Éric a adotar aquela cachorrinha deixa Lin furiosa, mas, antes que pudesse ligar para os irmãos para dar sua opinião, a caçula troca de lugar com Calli, que esta igualmente furiosa por Éric e Zazá terem se decidido pela caramelo, contra sua vontade. Confinada ao apartamento de Lin, Calli se questiona como isso pode estar acontecendo e decide, de uma vez por todas, limitar as trocas.

Lin corre para assinar a papelada da adoção e Zazá fica pálida por presenciar a troca entre as irmãs. A atitude impulsiva de Lin, faz com que Éric confirme suas suspeitas. Sabiamente, o irmão escolhe observar enquanto as irmãs recebem as instruções de quando poderão buscar a cachorra. Percebendo que a data coincidiria com o dia anterior a festa, Lin comemora com sua característica dança da vitória, neste momento Éric se arrisca: “Quem é o esperto aqui, Lin?”. A irmã vira para encará-lo e a troca é desfeita.



Sinopse | Episódio 11 *Efeito Trilateral*

Chegou o dia da festa a fantasia do Centro de Artes e Lin busca, nas ruas de Cidade do Porto, o traje perfeito. Em seus campus suas irmãs mais velhas discutem sobre as trocas: Zazá está profundamente magoada por Calli ter afastado Rico em um momento delicado e Calli está brava com Zazá por ela não se esforçar para ajudar Carol quando a amiga precisava.

Ao entardecer, Lin encontra a fantasia ideal para aluguel e a atendente promete ajustá-la e enviá-la algumas horas antes da festa. Calli tenta conversar com Carol, mas é criticada por sua obsessão em “carregar a empresa júnior nas costas”, esquecendo-se dos outros. E Zazá tenta se aproximar do garoto que gosta, mas Rico a está evitando desde o incidente na atlética. Depois das aulas, Calli e Carol voltam para casa, no carro, compartilhando um silêncio mortal. Para se distrair dos problemas, Zazá pega o caminho mais longo até sua casa, cruzando linha a linha do metrô.

Com a festa já rolando, Lin espera por uma roupa que não chega até que percebe o golpe e decide agir: Com o vestido que nunca usou, um pouco de cola quente, lantejoulas e arame, tem uma bela fantasia de fada. Sem Nando, Lin vai a festa de ônibus e chega com a maquiagem toda derretida, o cabelo despenteado e uma de suas asas amassadas, mas decide aproveitar mesmo assim: Dança e bebe de tudo e muito.

Meia hora se passa e o álcool toma conta de Lin, que se arrepende e troca com Calli, deixando a irmã mais velha sofrer sob o peso de sua irresponsabilidade. No apartamento de Calli, Lin se sente derrotada por nada dar certo para ela, se joga na cama da irmã e coloca em seu computador um filme, fechando um documento sem salvá-lo. Mesmo ruim, Calli consegue ligar para Nando, que vai ao resgate da amiga e a leva para casa, onde a trata. Com Lin e Calli dormindo, as trocas são desfeitas. Calli acorda em seu apartamento e lembra que tinha que enviar a folha de pagamento para Grace, mas os dados sumiram de seu computador.

Sinopse | Episódio 13 *Três fios, uma corda*

Vivendo situações mal resolvidas com seus amigos e muitos desentendimentos sobre as trocas, as trigêmeas estão mais distantes do que nunca. Mal conversam como costumavam, preferindo olhar exclusivamente para seus próprios sentimentos e atitudes. Calli se empenha em mostrar a Carol seu apoio, sem negligenciar os problemas da empresa júnior. Zazá só quer resolver os desentendimentos com Rico sobre as contas da atlética, enquanto se preparam para as classificatórias do campeonato interuniversidades. E Lin, em meio a organização do desfile de fim de semestre, quer provar a Nando que a parte acadêmica da vida universitária também é importante para ela.

No meio de suas rotinas agitadas, as trigêmeas recebem uma ligação de seus pais que contam sobre o grave acidente de Éric e sua internação no hospital.

Calli, Zazá e Lin são tomadas por um temor avassalador de perderem seu porto-seguro, o que as fazem trocar de lugar simultaneamente. Logo, Calli tem que organizar as coleções dos alunos, Zazá tem que conversar com Grace e resolver as questões da nova campanha e Lin tem que jogar nas classificatórias. É muita coisa para lidar ao mesmo tempo.

Sobrecarregadas e sem perspectivas de autorregulação não vêem como desfazer as trocas, até que Zazá toma a atitude: Liga para as irmãs e propõe que abandonem tudo e se retirem para pensar em um lugar tranquilo. A princípio, Calli e Lin se recusam, por se preocuparem em prejudicar ainda mais umas às outras, mas acabam cedendo. Cada uma se refugia em um lugar sagrado: Calli na catedral, Zazá na capela da faculdade e Lin no primeiro templo que encontram. Combinam de cada uma tomar seu tempo, orar por Éric, e ponderar sobre o que pode ser feito. Com os corações em paz, a troca é desfeita.

Em suas casas as trigêmeas se sentem alinhadas e decididas: Éric primeiro, o resto depois. O poder que insiste em mantê-las unidas, ganha força.



Gratos

Alessandra Bonholi
Luanne Ourique
Thiago Henrique dos Anjos

Contato:
triplamente.serie@gmail.com

Ilustrações conceituais:
Bruna Dreyer Nery

APÊNDICE E - CRONOGRAMA MACRO DE PRODUÇÃO

[illegible][illegible]

[illegible]

APÊNDICE F - CRONOGRAMA MICRO DE PRODUÇÃO¹⁵

Dias	Meses		1																																2							
	Semana		1				2				3				4				5				6				2															
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32								
85	17,0	4,3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
3	0,6	0,2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
10	2,0	0,5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
25	5,0	1,3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
25	5,0	1,3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
5	1,0	0,3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
28	5,6	1,4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
20	4,0	1,0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
13	2,6	0,7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
4	0,8	0,2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
2	0,4	0,1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
2	0,4	0,1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
5	1,0	0,3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
23	4,6	1,2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
212	42,4	10,6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
52	10,4	2,6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
2	0,4	0,1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
3	0,6	0,2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
20	4,0	1,0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
20	4,0	1,0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
20	4,0	1,0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
20			-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
30	6,0	1,5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
42	8,4	2,1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
37	7,4	1,9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
14	2,8	0,7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
5	1,0	0,3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
18	3,6	0,9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
42	8,4	2,1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
18	3,6	0,9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
24	4,8	1,2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
105	21,0	5,3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
39	7,8	2,0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
152	30,4	7,6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
27	7,4	1,9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
5	1,0	0,3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
5	1,0	0,3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
5	1,0	0,3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								

¹⁵ A exportação do cronograma na íntegra resultaria em 168 páginas. Para melhor visualização, o cronograma micro encontra-se disponível em:
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/12aHEt1OxqDzEtsrksi3nGhWtNJMVLo5lOqpyPT6Zibw/edit?usp=sharing>. Acesso em: 25/11/2025



APÊNDICE G - TABELA DE EQUIPES

Nome do Projeto	Triplamente	1ª temporada	
Direção	Alê Bonholi	13 episódios	

DESENVOLVIMENTO

Etapa micro	Consultor	Aprovador	Responsável
Premissa da série e definições técnicas	-	Produtor Executivo Criativo	Coprodutor
Pesquisa	-	Produtor Executivo Criativo	Consultoria
Desenvolvimento do Universo	-	Produtor Executivo Criativo	Coprodutor
Desenvolvimento dos Personagens	-	Produtor Executivo Criativo	Coprodutor
Sinopse da série	Produtor Executivo Criativo	Coprodutor	Chefe de Roteiro
Argumento da série	Produtor Executivo Criativo	Coprodutor	Chefe de Roteiro
Concept art	-	Produtor Executivo Criativo	Diretor de arte
Sinopse de 13 episódios	Produtor Executivo Criativo	Chefe de Roteiro	Sala de roteiro
Escaleta do episódio piloto	Produtor Executivo Criativo	Chefe de Roteiro	Roteirista
Roteiro do episódio piloto	Produtor Executivo Criativo	Chefe de Roteiro	Roteirista
Bíblia da série	Produtor Executivo Criativo	Coprodutor	Designer
Teaser	Produtor Executivo Criativo	Coprodutor	Produtora de animação

PRÉ-PRODUÇÃO

Etapa micro	Consultor	Aprovador	Responsável
Sinopse dos episódios	Produtor Executivo Criativo	Chefe de Roteiro	Sala de roteiro
Roteiros dos episódios (1 a 10)	Produtor Executivo Criativo	Chefe de Roteiro	Roteiristas
Roteiros dos episódios (11 a 13)	-	Produtor Executivo Criativo	Chefe de Roteiro
Design de personagens fixos (principais e secundários)	Diretor de arte	Supervisor de arte	Ilustrador
Model Sheet dos personagens fixos	Diretor de arte	Supervisor de arte	Ilustrador
Banco de expressões personagens fixos	Diretor de arte	Supervisor de arte	Ilustrador
Design de personagens crowd	Diretor de arte	Supervisor de arte	Ilustrador
Banco de expressões personagens crowd	Diretor de arte	Supervisor de arte	Ilustrador
Rigging personagens fixos e crowd	Diretor de animação	Supervisão de prep	Rigger
Design dos cenários (pré board)	Diretor de arte	Supervisor de arte	Ilustrador
Color script	Diretor de arte	Supervisor de arte	Ilustrador
Gravação de áudio	Diretor	Supervisor de áudio	Storyboarder
Storyboard	Diretor	Supervisor de board	Storyboarder
Animatic	Diretor	Supervisor de board	Storyboarder
Edição de animatic	-	Diretor	Editor
Design de personagens por episódio	Diretor de arte	Supervisor de arte	Ilustrador
Model Sheet dos personagens por episódio	Diretor de arte	Supervisor de arte	Ilustrador
Banco de expressões personagens por episódio	Diretor de arte	Supervisor de arte	Ilustrador
Master de cenários (pós board)	Diretor de arte	Supervisor de arte	Ilustrador
Design dos props	Diretor de arte	Supervisor de arte	Ilustrador
Crops	Diretor	Supervisão de prep	Artista de Crop
Setup	Diretor	Supervisão de prep	Artista de Setup
Rigging dos personagens por episódio	Diretor de animação	Supervisão de prep	Rigger
Grafismo (fundo gráfico)	Diretor de arte	Supervisor de arte	Ilustrador

PRODUÇÃO

Etapa micro	Consultor	Aprovador	Responsável
Animação	Diretor de animação	Supervisor de animação	Animador
Efeitos visuais	Diretor de animação	Supervisor de animação	Animador de vfx

PÓS-PRODUÇÃO

Etapa micro	Consultor	Aprovador	Responsável
Compositing	Diretor	Supervisor de pós	Artista de compositing
Edição	Produtor Executivo Criativo	Diretor	Editor
Áudio (trilha sonora, ADR, mixagem)	Produtor Executivo Criativo	Diretor	Produtora de áudio
Edição de master	Produtor Executivo Criativo	Diretor	Editor

DISTRIBUIÇÃO E LANÇAMENTO

Etapa micro	Consultor	Aprovador	Responsável
Material promocional poster arte de personagem teaser press kit trailer	Produtor Executivo Criativo	Diretor	Produtora de redes sociais
Dublagem para outros idiomas (total): Tradução e adaptação de roteiro Casting Gravação de voz Edição e lipsync Mixagem de áudio final	Produtor Executivo Criativo	Diretor	Produtora de áudio
Adaptação para acessibilidade (total): Áudio descrição Legendas Revisão de conteúdo acessível Libras	Produtor Executivo Criativo	Diretor	Produtora de acessibilidade

APÊNDICE H - ORÇAMENTO DE DESENVOLVIMENTO ANCINE

ORÇAMENTO DE PROJETOS DE PRODUÇÃO DE OBRA DE ANIMAÇÃO Seção III, artigo 29 da Instrução Normativa nº 158/2021							
Itens	Descrição dos Itens	qtde unid/s [1]	unidade	qtde item [2]	Valor unitário	Sub-Total	Total
1	Desenvolvimento						124.835,00
	Produção / Direção						
1.1.1	Produtores Executivos	5	meses	1	5.400,00	27.000,00	
1.1.2	Coprodutores	5	meses	1	5.400,00	27.000,00	
1.1.3	Pesquisa	1	verba	1	2.000,00	2.000,00	
	Roteiros						
1.2.1	Chefe de roteiro	50	diária	1	300,00	15.000,00	
1.2.2	Roteiristas	17	diária	2	150,00	5.100,00	
	Arte						
1.3.1	Diretor de arte	20	diária	1	300,00	6.000,00	
1.3.2	Designer	1	verba	1	1.500,00	1.500,00	
	Trailer						
1.4.1	Produtora de animação	1	verba	1	41.235,00	41.235,00	
2	Despesas Administrativas						33.500,00
	Consultoria Jurídica						
2.1.1	Consultoria Jurídica	5	meses	1	1.000,00	5.000,00	
	Assessoria Contábil						
2.2.1	Controller	1	verba	1	6.000,00	6.000,00	
2.2.2	Contabilidade	5	meses	1	900,00	4.500,00	
	Outras despesas						
2.3.1	Registro de Marca	1	verba	1	4.000,00	4.000,00	
2.3.2	Seguro de Produção	1	verba	1	4.000,00	4.000,00	
2.3.3	Seguro de E&O	1	verba	1	10.000,00	10.000,00	
	TOTAL DE PRODUÇÃO						R\$ 158.335,00
	Comercialização						10.000,00
	Agenciamento (até 10% do somatório dos itens 1 a 2*)						15.833,50
	Gerenciamento (até 10% do somatório dos itens 1 a 2*)						15.833,50
Total Geral							R\$ 200.002,00



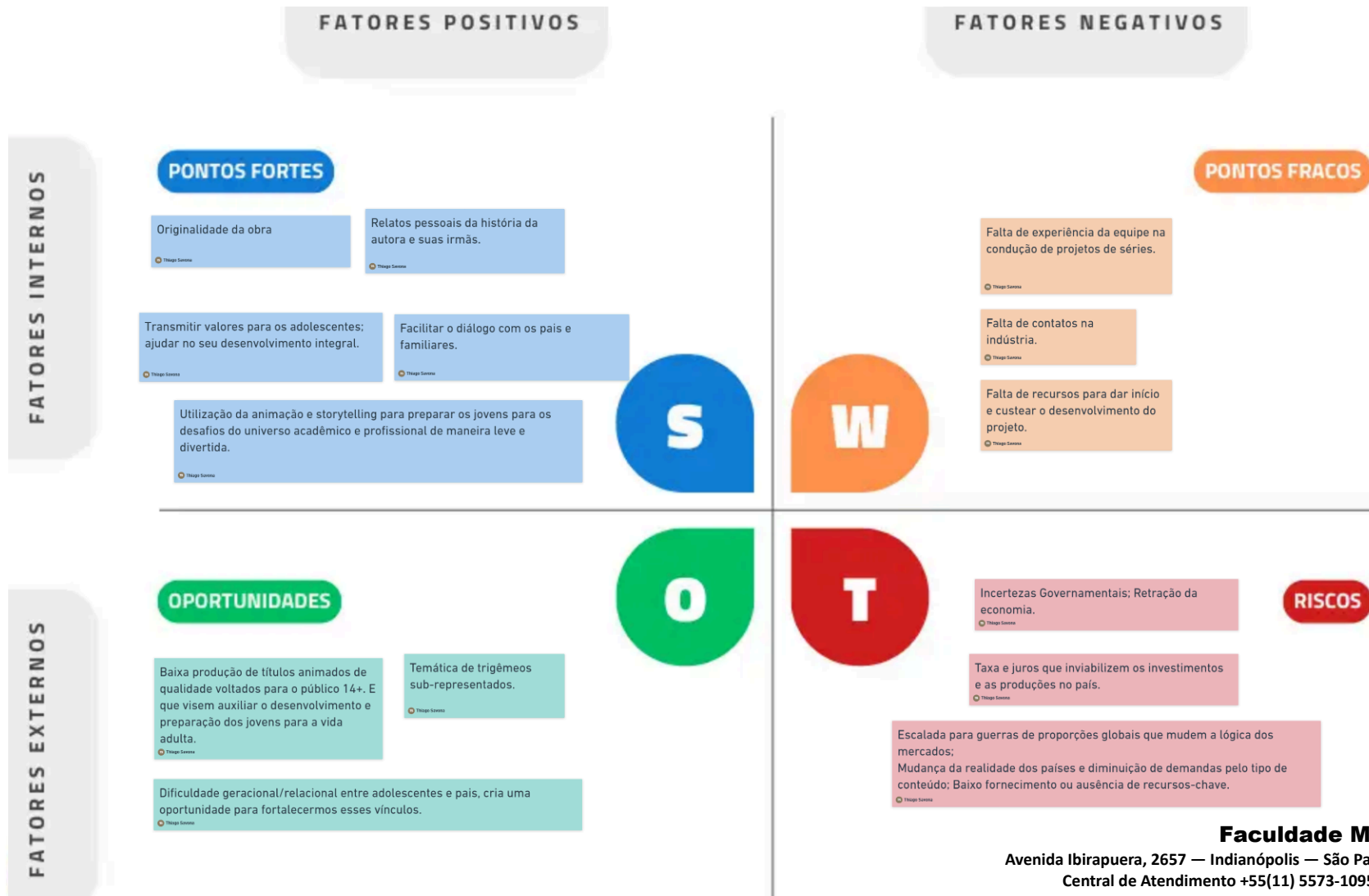
APÊNDICE I - ORÇAMENTO DE PRÉ-PRODUÇÃO À DISTRIBUIÇÃO ANCINE

ORÇAMENTO DE PROJETOS DE PRODUÇÃO DE OBRA DE ANIMAÇÃO Seção III, artigo 29 da Instrução Normativa nº 158/2021							
Itens	Descrição dos Itens	qtde unidade [1]	unidade	qtde item [2]	Valor unitário	Sub-Total	Total
1	Pré-Produção						2.555.600,00
	Produção / Direção						
1.1.1	Produtores Executivos	11	meses	1	35.000,00	385.000,00	
1.1.2	Coprodutores	11	meses	1	35.000,00	385.000,00	
1.1.3	Diretores	11	meses	1	25.000,00	275.000,00	
1.1.4	Gerente de produção	11	meses	1	12.000,00	132.000,00	
1.1.5	Coordenador de Produção	11	meses	1	8.000,00	88.000,00	
1.1.6	Assistente de produção	11	meses	1	4.000,00	44.000,00	
	Roteiros						
1.2.1	Chefe de roteiro	3	meses	1	19.600,00	58.800,00	
1.2.2	Robleistas	3	meses	3	12.000,00	108.000,00	
	Áudio						
1.3.1	Supervisor de áudio	8	meses	1	12.000,00	96.000,00	
	Equipe de Arte						
1.4.1	Diretor de arte	11	meses	1	17.000,00	187.000,00	
1.4.2	Supervisor de arte	11	meses	1	12.000,00	132.000,00	
1.4.3	Ilustradores	1	verba	1	190.000,00	190.000,00	
	Pré-produção de animação						
1.5.1	Storyboard/Animatic	13	episódios	1	7.000,00	91.000,00	
1.5.2	Edição de vídeo	13	episódios	1	4.500,00	58.500,00	
1.5.3	Diretor de animação	6	meses	1	11.500,00	69.000,00	
1.5.4	Supervisor de prep	7	meses	2	9.000,00	126.000,00	
1.5.5	Rigger	6	meses	2	5.200,00	62.400,00	
1.5.6	Artista de prep	6	meses	2	3.000,00	36.000,00	
	Técnico						
1.6.1	Técnico de informática	11	meses	1	2.900,00	31.900,00	
2	Produção						3.414.750,00
	Produção / Direção						
2.1.1	Produtores Executivos	8	meses	1	35.000,00	280.000,00	
2.1.2	Coprodutores	8	meses	1	35.000,00	280.000,00	
2.1.3	Diretores	8	meses	1	25.000,00	200.000,00	
2.1.4	Gerente de produção	8	meses	1	12.000,00	96.000,00	
2.1.5	Coordenador de Produção	15	meses	1	8.000,00	120.000,00	
2.1.6	Assistente de produção	8	meses	1	4.000,00	32.000,00	
	Equipe de Animação						
2.2.1	Diretor de Animação	15	meses	1	17.000,00	255.000,00	
2.2.2	Supervisores	15	meses	1	9.000,00	135.000,00	
2.2.3	Leads	15	meses	2	5.200,00	156.000,00	
2.2.4	Animação	1	verba	1	1.070.500,00	1.070.500,00	
2.2.5	Testes de Animação e Biblioteca	1	verba	1	10.350,00	10.350,00	
	Equipamentos						
2.3.1	PCs + Mesas digitalizadoras	1	verba	1	333.500,00	333.500,00	
2.3.2	Locação de Servidor	1	verba	1	17.250,00	17.250,00	
2.3.3	Licenças Softwares	15	meses	36	747,50	403.650,00	
2.3.4	HD Externo	1	verba	1	2.300,00	2.300,00	
	Técnico						
2.4.1	Técnico de informática	8	meses	1	2.900,00	23.200,00	
3	Pré-Produção						1.435.810,00
	Produção / Direção						
3.1.1	Produtores Executivos	7	meses	1	35.000,00	245.000,00	
3.1.2	Coprodutores	7	meses	1	35.000,00	245.000,00	
3.1.3	Diretores	2	meses	1	25.000,00	50.000,00	
3.1.4	Gerente de produção	2	meses	1	12.000,00	24.000,00	
3.1.5	Coordenador de Produção	10	meses	1	8.000,00	80.000,00	
3.1.6	Assistente de produção	2	meses	1	4.000,00	8.000,00	
	Finalização						
3.2.1	Supervisor de pós	13	meses	1	9.000,00	117.000,00	
3.2.2	Composição de vídeo	13	meses	1	5.750,00	74.750,00	
3.2.3	Edição de vídeo	13	episódios	1	4.900,00	63.700,00	
3.2.4	Finalização de Áudio	1	verba	1	115.000,00	115.000,00	
3.2.5	Masterização	13	episódios	1	3.000,00	39.000,00	
	Pacote Acessibilidade (Libras, Closed Caption, Áudio descrição)						
3.2.6	Pacote de adaptação para outros idiomas	1	verba	1	46.000,00	46.000,00	
3.2.7		1	verba	1	212.750,00	212.750,00	
	Equipamentos						
3.3.1	PCs + Mesas digitalizadoras	1	verba	1	39.100,00	39.100,00	
3.3.2	Locação de Servidor	1	verba	1	17.250,00	17.250,00	
3.3.3	Licenças Softwares	14	meses	4	747,50	41.860,00	
3.3.4	HD Externo	1	verba	1	2.300,00	2.300,00	
	Técnico						
3.4.1	Técnico de informática	7	meses	1	2.900,00	20.300,00	
4	Despesas Administrativas						418.000,00
	Consultoria Jurídica						
4.1.1	Consultoria Jurídica	26	meses	1	1.150,00	29.900,00	
	Assessoria Contábil						
4.2.1	Controller	1	verba	1	46.000,00	46.000,00	
4.2.2	Contabilidade	26	meses	1	900,00	23.400,00	
	Outras despesas						
4.3.1	Aluguel de Base de Produção	26	meses	1	8.700,00	226.200,00	
4.3.2	Registro de Marca	1	verba	1	6.000,00	6.000,00	
4.3.3	Seguro de Produção	1	verba	1	6.000,00	6.000,00	
4.3.4	Seguro de E&O	1	verba	1	80.900,00	80.900,00	
	TOTAL DE PRODUÇÃO						R\$ 7.824.160,00
	Comercialização						40.900,00
	Agenciamento (até 10% do somatório dos itens 1 a 4*)						782.416,00
	Gerenciamento (até 10% do somatório dos itens 1 a 4*)						782.416,00
	Total Geral						R\$ 9.428.992,00

APÊNDICE J - BUSINESS MODEL CANVAS



APÊNDICE K - ANÁLISE SWOT



APÊNDICE L - PESQUISA DE FORMATO, MINUTAGEM E ADEQUAÇÃO

Nome	Tipo	Classind	Exibido na tv	Lançamento	Temporada	Episódios	Minutagem	Valor por episódio	Valor total	Tempo de produção
The Mighty Nein	Animation	18+	-	19/11/2025	1ª	8	48	-	-	-
Sombras sobre o continente	Live action	12+	sim	25/10/2025	1ª	6	26	R\$ 69.988,33	R\$ 419.930,00	-
Wandinha	Live action	16+	-	06/08/2025	2ª	8	60	\$2.500.000	\$20.000.000,00	6 meses
Jentry Chau vs. The Underworld	Animation	10+	-	05/12/2024	1ª	13	28	-	-	-
Arcane	Animation	16+	-	09/11/2024	1 e 2	18	42	\$13.000.000	\$234.000.000	120 meses
Astronauta	Animation	14+	Nbo	18/10/2024	1ª	6	20	R\$ 5.404.850,99	R\$ 32.429.105,94	5 a 6 anos
Lupi e Baduki	Animation	Libre	17 de junho de 2024	17/06/2024	1ª	13	11	R\$ 430.398,61	R\$ 5.595.181,94	16 meses
Triplamente	Animation	12+	-	?	1ª	13	22	R\$ 453.236,92	R\$ 5.892.080,00	19 meses
Hazbin Hotel	Animation	16+	-	18/01/2024	1ª	8	25	-	-	-
Unicorn Academy	Animation	10+	6 de julho de 2025	02/11/2023	1ª	9	26	-	-	-
Supa Team 4	Animation	10+	-	20/07/2023	1ª	8	26	-	-	-
Rota das emoções	Live action	Libre	novembro de 2018	04/03/2023	1ª	14	27	R\$ 88.571,43	R\$ 1.240.000,00	-
The Boys Presents: Diabolical	Animation	18+	-	04/03/2022	1ª	8	14	-	-	-
The Cuphead Show!	Animation	10+	-	18/02/2022	1ª	12	16	-	-	-
The Legend of Vox Machina	Animation	18+	-	28/01/2022	1ª	12	26	-	-	-
Inconveniências históricas	?	10+	março de 2022	04/01/2022	1ª	10	25	R\$ 67.687,70	R\$ 676.877,00	-
Tear Along the Dotted Line	Animation	14+	sim	17/11/2021	1ª	6	18	-	-	-
Frequência Positiva	Live action	?	23 de maio	17/06/2021	1ª	13	26	R\$ 164.615,38	R\$ 2.340.000,00	11 meses
Invencível	Animation	18+	-	26/03/2021	1ª	8	48	-	-	-
Cordelões	Animation	Libre	-	01/01/2021	1ª	26	12	R\$ 113.461,54	R\$ 2.950.000,00	9 a 18 meses
Meu pedaço de Brasil	Live action	Libre	sim	21/03/2020	1ª	12	25	R\$ 54.166,67	R\$ 650.000,00	3 meses
Kipo and the Age of Wonderbeasts	Animation	10+	-	14/01/2020	1ª	10	24	-	-	-
Undone	Animation	14+	-	13/09/2019	1ª	8	24	-	-	-
Twelve Forever	Animation	10+	-	29/07/2019	1ª	25	13	-	-	-
Chuteira preta	Live action	16+	2019	13/07/2019	1ª	13	37	R\$ 200.000,00	R\$ 2.600.000,00	2 meses
Big Mouth	Animation	18+	-	29/09/2017	1ª	10	26	-	-	-
Stranger Things	Live action	14+	-	15/07/2016	1ª	8	55	\$6.000.000	\$48.000.000	6 meses
Mortified	Live action	Libre	26 de maio de 2007	26/05/2007	1ª	26	25	\$357692	\$9.300.000,00	6 meses



Wakfu	Animation	10+	-	01/11/2014	F	26	22	-	-	-
Rhyme Time Town	Animation	Livre	-	19/06/2020	F	6	24	-	-	-
Daniel Spellbound	Animation	Livre	-	27/10/2022	F	10	25	-	-	-
Legend Quest	Animation	10+	sim	24/02/2017	F	13	25	-	-	-
Carmen Sandiego	Animation	10+	2019	18/01/2019	F	9	24	-	-	-
My Dad the Bounty Hunter	Animation	Livre	-	09/02/2023	F	10	24	-	-	-
The Hollow	Animation	10+	-	08/06/2018	F	10	24	-	-	-
Justiça Jovem	Animation	14+	novembro de 2011	07/01/2011	F	26	22	-	-	-
O Incrível Mundo de Gumball	Animation	Livre	4 de setembro de 2011	11/05/2011	F	18	22	-	-	-
Scooby-Doo! Mistério S/A	Animation	Livre	6 de março de 2011	06/03/2011	F	26	22	-	-	-
Ricky and Morty	Animation	16+	2018	02/12/2013	F	11	22	-	-	-
O show das Looney Tunes	Animation	10+	2011	07/08/2011	F	26	22	-	-	-
Aggretsuko	Animation	12+	-	20/04/2018	F	10	15	-	-	-
Nana	Animation	12+	-	07/03/2024	F	47	22	-	-	-
After the rain	Animation	12+	-	04/05/2018	F	12	22	-	-	-
Lost song	Animation	12+	-	30/09/2018	F	12	24	-	-	-
Bee e o Gafanhoto	Animation	12+	-	06/09/2022	F	16	25	-	-	-
The seven deadly sins	Animation	12+	-	01/09/2015	F	24	24	-	-	-
Scott Pilgrim	Animation	12+	-	17/11/2023	F	8	27	-	-	-
Menino Maluquinho	Animation	10+	-	12/10/2022	F	26	11	R\$ 202.312,42	R\$ 5.260.123,00	-

REFERÊNCIAS:

ANCINE. Disponível em:

<https://sad.ancine.gov.br/projetosaudiovisuais/ConsultaProjetosAudiovisuais.do?method=detalharProjeto&numSalic=150479>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Australian Television: Mortified: articles. Disponível em:

<http://www.australiantelevision.net/mortified/articles.html>. Acesso em: 17 nov. 2025.

BRUMALEH, B. M. Suposto cachê de Jenna Ortega para “Wandinha” é enorme; saiba o valor - Rolling Stone Brasil. Disponível em:

<https://rollingstone.com.br/entretenimento/suposto-cache-de-jenna-ortega-para-wandinha-e-enorme-saiba-o-valor/>. Acesso em: 17 nov. 2025.

CANAL. Sombras Sobre o Continente. Disponível em:

<https://festivalcurtadocs.org.br/series/sombras-sobre-o-continente>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Carmen Sandiego | Netflix Official Site. Disponível em:

<https://www.netflix.com/title/80167821>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Cidade Cirandinha. Netflix. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80226787>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Daniel Spellbound. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80234642>. Acesso em: 24 nov. 2025.

KROLL, N. et al. Big Mouth. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80117038>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Legend Quest. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80081863>. Acesso em: 24 nov. 2025.

LOST SONG. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80191369>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Lupi e Baduki. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt28132067/>. Acesso em: 18 nov. 2025.

My Dad the Bounty Hunter. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81035568>. Acesso em: 24 nov. 2025.

NANA. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/70205010>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Novos projetos contemplados no programa Brasil de Todas as Telas receberão R\$ 36,4 milhões - TELA VIVA News. Disponível em:

<https://telaviva.com.br/14/09/2017/novos-projetos-contemplados-no-programa-brasil-de-todas-as-telas-receberao-r-364-milhoes/>. Acesso em: 17 nov. 2025.

O Incrível Mundo de Gumball. Netflix. Disponível em:
<https://www.netflix.com/title/70243420>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Prime Video: A Lenda de Vox Machina - Temporada 1. Disponível em:
<https://www.primevideo.com/-/pt/detail/A-Lenda-de-Vox-Machina/001MH4HMS00EO6XP75LWG5TB89>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Prime Video: After the Rain. Disponível em:
<https://www.primevideo.com/detail/After-the-Rain/0L47GCG67NWW8ALEGQN8QO38KY>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Prime Video: CHUTEIRA PRETA - Temporada 1. Disponível em:
https://www.primevideo.com/-/pt_PT/detail/Chuteira-Preta/0P9G5NFDKHNZYYPKAYPHPD4F7CE. Acesso em: 24 nov. 2025.

Prime Video: Hotel Hazbin - Temporada 1. Disponível em:
<https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Hotel-Hazbin/0HZWTBZYQQXYW48YBANMDM2MZE>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Prime Video: INVENCÍVEL - 1a TEMPORADA. Disponível em:
<https://www.primevideo.com/-/pt/detail/INVENC%C3%8DVEL/0K677J96WQ96K6UY6BL15O70CO>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Prime Video: The Boys Presents: Diabolical - Season 1. Disponível em:
<https://www.primevideo.com/detail/The-Boys-Presents-Diabolical/0JRPYWYKLGLLQI97JISX22XAQY>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Prime Video: The Mighty Nein - Season 1. Disponível em:
<https://www.primevideo.com/detail/The-Mighty-Nein/0MD5F00E71JERTL1FLARU1SLO5>. Acesso em: 17 nov. 2025.

Prime Video: Undone - Primeira temporada. Disponível em:
<https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Undone/0U47EJ6SN8CVR3C4MK2W17EDL2>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Rick and Morty. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80014749>. Acesso em: 15 abr. 2025.

Supa Team 4. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80205037>. Acesso em: 24 nov. 2025.

SURABHI REDKAR. The most expensive Netflix shows ever made. Disponível em:
<https://www.prestigeonline.com/my/lifestyle/culture-plus-entertainment/the-most-expensive-netflix-shows-ever-made/>. Acesso em: 17 nov. 2025.

Tear Along the Dotted Line. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81304528>. Acesso em: 24 nov. 2025.

The Looney Tunes Show. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/70199841>. Acesso em: 24 nov. 2025.

The Nutty Boy. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80209569>. Acesso em: 24 nov. 2025.

The Seven Deadly Sins. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80050063>. Acesso em: 24 nov. 2025.

“Turma da Mônica” ressurge idosa em série e animação do Astronauta mira os adultos | Diário de Cuiabá. Disponível em: <https://www.diariodecuiaba.com.br/ilustrado/turma-da-monica-ressurge-idosa-em-serie-e-animacao-do-astronauta-mira-os-adultos/693998?>. Acesso em: 23 nov. 2025.

TV Brasil Play. Disponível em: <https://play.ebc.com.br/programas/131/episodios/8675/meu-pedaco-do-brasil>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Twelve Forever. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80210294>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Unicorn Academy. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81279322>. Acesso em: 24 nov. 2025.

VISCOMI, V. et al. The Hollow. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80147919>. Acesso em: 17 nov. 2025.

Wakfu. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80003196>. Acesso em: 24 nov. 2025.

WASIF, M. 10 Most Expensive To Produce Netflix Original Series (& How Much They Cost To Make). Disponível em: <https://screenrant.com/most-expensive-netflix-original-series-how-much-they-cost/>. Acesso em: 17 nov. 2025.

Watch Aggretsuko | Netflix Official Site. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80198505>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Watch Bee and PuppyCat | Netflix Official Site. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81245457>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Watch Kipo and the Age of Wonderbeasts | Netflix Official Site. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80221553>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Watch Scooby-Doo!: Mystery Incorporated | Netflix. Disponível em:
<https://www.netflix.com/title/70171947>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Watch Scott Pilgrim Takes Off | Netflix Official Site. Disponível em:
<https://www.netflix.com/title/81153115>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Watch The Cuphead Show! | Netflix Official Site. Disponível em:
<https://www.netflix.com/title/80242531>. Acesso em: 24 nov. 2025.

WESLEY, M. Série Frequência Positiva gravada em Lauro. Disponível em:
<https://www.blogdomarciowesley.com.br/2022/05/serie-frequencia-positiva-gravada-em.html>.
Acesso em: 18 nov. 2025.

WU, E. Jentry Chau vs the Underworld. Disponível em:
<https://www.netflix.com/title/81310438>. Acesso em: 24 nov. 2025.

Young Justice. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/70185194>. Acesso em: 24 nov. 2025.