

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
GRADUAÇÃO EM ANIMAÇÃO**

IVÁN ALEXIS BUSTINGORRI

**CRIAÇÃO E PRODUÇÃO DA SÉRIE ANIMADA HÍBRIDA “FUCSIA & LUXY” E
SEU EPISÓDIO PILOTO**

Florianópolis

2022

Iván Alexis Bustingorri

**CRIAÇÃO E PRODUÇÃO DA SÉRIE ANIMADA HÍBRIDA “FUCSIA & LUXY” E
SEU EPISÓDIO PILOTO**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharelado em Animação.

Orientador(a): Prof.(a) Mônica Stein, Dr.(a)

Florianópolis

2022

Iván Alexis Bustingorri

CRIAÇÃO E PRODUÇÃO DA SÉRIE ANIMADA HÍBRIDA “FUCSIA & LUXY” E SEU EPISÓDIO PILOTO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 22 de dezembro de 2022.

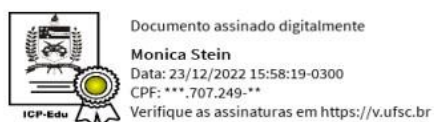
Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Profª. Mônica Stein, Dra. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Flávio Andaló, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Gabriel de Souza Prim, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)



Profª. Dra. Mônica Stein

(Orientadora)

Universidade Federal de Santa Catarina

Àqueles que viveram cada parte deste trajeto
comigo, minha família.

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Bustingorri, Iván Alexis

Criação e produção da série animada híbrida "Fucsia & Luxy"
e seu episódio piloto / Iván Alexis Bustingorri ;
orientadora, Mônica Stein, 2022.

41 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis,
2022.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Animação. 3. Produção. 4. Direção. 5. Série
animada. I. Stein, Mônica. II. Universidade Federal de
Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Resumo: Este artigo tem como abordagem a criação de um episódio piloto para a série animada híbrida Fucsia & Luxy, realizado como trabalho de conclusão do curso de Animação na UFSC. O objetivo é apresentar as etapas de produção, desde a concepção da ideia e seu roteiro, o desenvolvimento de seus personagens e universo que habitam, até o resultado final animado. São apresentadas a lógica, teoria e obras de referência por trás das decisões tomadas no processo produtivo. Também é destacada a importância do piloto dentro do contexto geral da série animada e na construção da bíblia de apresentação do produto serializado, além de haver uma breve descrição da organização da logística de produção com os demais integrantes do projeto de criação e desenvolvimento da série, cada qual com a animação dos personagens e cenários, respectivamente.

Palavras-chave: animação, produção, direção, série animada

Abstract: This article approaches the creation of a pilot episode for the hybrid animated series *Fucsia & Luxy*, carried out as a conclusion work of the Animation course at UFSC. The objective is to present the stages of production, from the conception of the idea and its script, the development of its characters and the universe they inhabit, to the final animated result. The logic, theory and reference works behind the decisions taken in the production process are presented. The importance of the pilot within the general context of the animated series and in the construction of the presentation bible of the serialized product is also highlighted, in addition to a brief description of the organization of production logistics with the other members of the series creation and development project, each with the animation of the characters and scenarios, respectively.

Keywords: animation, production, direction, animated series

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Cena de Fucsia & Luxy: Hora do Lanche!.....	9
FIGURA 2 - Elementos 3D em filmes.....	10
FIGURA 3 - As personagens Fucsia, Luxy e Bridget.....	11
FIGURA 4 - Fucsia & Luxy: Hora do Lanche! no festival GUKIFF	12
FIGURA 5 - Referências para Fucsia & Luxy.....	13
FIGURA 6 - Logline de Fucsia & Luxy: A Menina, a Princesa e a Rainha.....	14
FIGURA 7 - Piloto de Gumball.....	15
FIGURA 8 - Argumento do episódio piloto de Fucsia & Luxy.....	16
FIGURA 9 - Seção da bíblia de Hora de Aventura.....	16
FIGURA 10 - Apresentação da Fucsia na bíblia de Fucsia & Luxy.....	17
FIGURA 11 - Evolução das personagens.....	18
FIGURA 12 - Desenhos das personagens de Fucsia & Luxy.....	19
FIGURA 13 - Desenvolvimento da memória de Bridget.....	19
FIGURA 14 - Apenas um Show e Phineas & Ferb.....	21
FIGURA 15 - <i>Concepts</i> do universo de Fucsia & Luxy.....	21
FIGURA 16 - Versão do Modelo 3D do palácio de Fucsia & Luxy.....	22
FIGURA 17 - Paleta de cores do palácio em Fucsia & Luxy.....	23
FIGURA 18 - <i>Concept</i> do mapa do reino de Fucsia & Luxy.....	23
FIGURA 19 - Trecho do argumento comparado com sua versão na escaleta	24
FIGURA 20 - Decupagem para o piloto de Fucsia & Luxy.....	25
FIGURA 21 - Ciclo de produção do roteiro e storyboard.....	26
FIGURA 22 - Versões da mesma cena no storyboard e roteiro.....	27
FIGURA 23 - Cenas do animatic.....	28
FIGURA 24 - Foto da gravação de áudios da Bridget.....	29
FIGURA 25 - Modelo de Fucsia no Toon Boom e sua Node View.....	31
FIGURA 26 - Alguns deformadores na Fucsia.....	32
FIGURA 27 - Free Form Deformer na saia da Bridget.....	32
FIGURA 28 - Biblioteca de bocas da Bridget.....	33
FIGURA 29 - Resultado final de Fucsia & Luxy.....	34

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. DESENVOLVIMENTO - O PROCESSO METODOLÓGICO DE PRODUÇÃO.....	11
2.1. Conceção, episódio piloto e bíblia.....	12
2.2. Universo e background.....	20
2.3. Roteiro, Decupagem, Storyboard e Animatic.....	24
2.4. Vozes.....	28
2.5. Animação e Rigging.....	29
2.6. Resultado Final.....	33
2.7. Sobre os demais episódios.....	35
3. CONCLUSÃO.....	36
REFERÊNCIAS.....	39

1 INTRODUÇÃO

Uma das vantagens da animação sobre o cinema *live-action*, com atores reais, é a capacidade de reproduzir ideias com menos limitações. Em seus primeiros projetos, alguns animadores se aproveitaram disso para dar personalidade a animais como a dinossaura Gertie ou Félix o gato, até a chegada de Mickey Mouse, em 1928. O sucesso do personagem garantiu o futuro da Disney, que se reinventou em 1938, ao lançar o longa-metragem animado Branca de Neve, fortalecendo a inserção no cinema das histórias baseadas em contos de fada (VAZ, 2018).

Animais cartunizados, um mundo de fantasia, princesas e contos de fada foram elementos que inspiraram a série Fucsia & Luxy, foco deste artigo, mas é importante mencionar que suas personagens já tinham estreado no curta-metragem Fucsia & Luxy: Hora do Lanche! (figura 1). Criado por Jeremías Bustingorri, com colaboração de Iván Bustingorri, autor deste artigo, ambos estudantes do curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC, Fucsia & Luxy: Hora do Lanche! é um curta-metragem de animação 2D criado no ano 2019 como parte das disciplinas Projeto 1 e Projeto 2 de animação 2D.

Figura 1 - Cena de Fucsia & Luxy: Hora do Lanche! (2019).



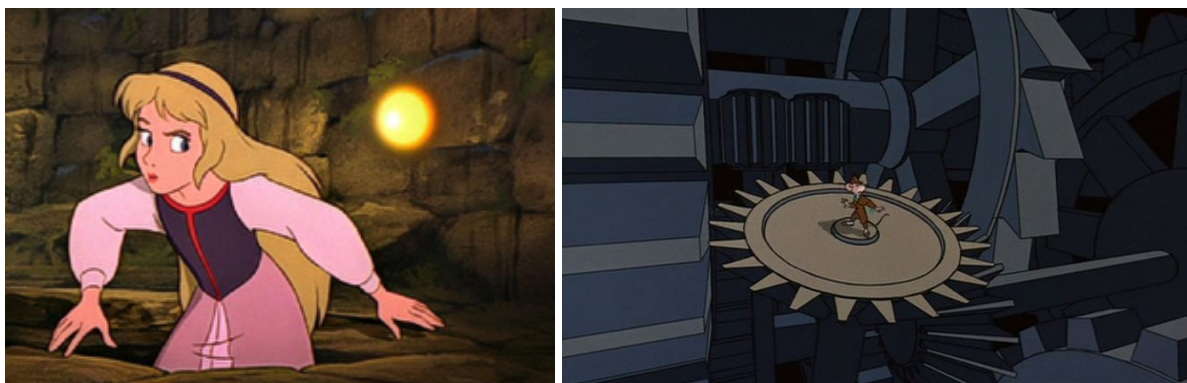
Fonte: Fucsia & Luxy: Hora do Lanche! (2019)

Antes de desenvolver o curta-metragem, ambos estudantes já tinham uma ideia básica para um universo e seus personagens, portanto, com o sucesso de Fucsia & Luxy: Hora do Lanche!, que acabou sendo exibido em diferentes festivais, sabia-se que essas ideias seriam desenvolvidas futuramente. Assim, no ano de 2021, Marcos Vinicius Gonçalves, outro

estudante do mesmo curso da universidade, entrou na criação de um novo projeto seriado: Fucsia & Luxy. A partir desse momento foi decidido que seriam adicionados elementos 3D à animação.

Conhecidas como animações híbridas, as animações que misturam 2D e 3D se tornaram habituais na indústria ao agilizarem o processo de animação ou por poderem alcançar estilos únicos e criativos. Em *O Caldeirão Mágico*, filme de 1985 produzido pela Disney, foram feitos os primeiros testes de mistura 3D com 2D, e um ano depois, em 1986, o filme *As Peripécias de um Ratinho Detetive*, incluiu um elemento 3D à animação 2D (OHAILEY, 2010). A partir daí, várias possibilidades foram se desenvolvendo, às vezes focando mais no 2D ou no 3D, às vezes buscando um meio termo, mas sempre abrindo novos caminhos para quem pretende trabalhar com esta técnica.

Figura 2 - Elementos 3D nos filmes: a) *O Caldeirão Mágico* (1985); b) *As Peripécias de um Ratinho Detetive* (1986).



Fonte: a) *O Caldeirão Mágico* (1985); b) *As Peripécias de um Ratinho Detetive* (1986).

Junto com esta escolha de estilo híbrido, também foi decidido que o episódio piloto do novo *Fucsia & Luxy* seria de aproximadamente 5 minutos, permitindo exibições rápidas em redes sociais, mas também com intenção de publicação em festivais. Uma das principais ideias da série é a reversão do estereótipo de princesa clássica e da história de fantasia, mostrando uma personagem insegura mais perto de problemas de alguém de sua idade em um reino que mistura magia com elementos cotidianos inspirados na realidade. Falando sobre o roteiro do episódio em si, trata de uma jovem raposa princesa de nome Fucsia que é encarregada a contragosto pela rainha, e mãe, Bridget, a cuidar de uma criança órfã bagunceira chamada Luxy. Durante a série, Luxy irá aprontar várias vezes, colocando sua

nova mãe à prova. No piloto, que foi nomeado de A Menina, a Princesa e a Rainha, a criança se coloca em risco ao subir e ficar pulando em cima de um lustre do palácio real.

Figura 3 - As personagens Fucsia, Luxy e Bridget (2022).



Fonte: acervo do autor.

Como o episódio faz parte de uma história maior para uma série, este artigo busca apresentar a teoria, inspirações e problemáticas no processo deste tipo de produção, mostrando e explicando cada decisão tomada, tanto para o desenvolvimento do episódio como para o processo de criação da série final. Através do artigo são apresentadas diferentes partes do desenvolvimento que evidenciam a logística e organização da equipe conformada pelo autor do mesmo, Jeremías e Marcos. Estes últimos dois membros escreveram artigos complementares sobre Design de Personagens e Cenários 3D, respectivamente, mas aqui também é abordada a forma que estas funções se conectaram ao restante da produção, garantindo coesão entre as partes.

2 DESENVOLVIMENTO - O PROCESSO METODOLÓGICO DE PRODUÇÃO

A partir dos próximos parágrafos, será apresentado cada parte do processo de produção, desde o início até o final do desenvolvimento. Por isso, na primeira parte são mostradas as origens e referências da ideia e como foi se definindo sua apresentação através do primeiro episódio e da bíblia. Na segunda parte há a idealização do universo da animação, tanto visualmente como em seu background, onde se pensava como alguns personagens

afetariam o mundo e sociedade à sua volta. Na terceira seção é explicada a maior parte da pré-produção do projeto, desde o roteiro até o animatic. As últimas seções apresentam o desenvolvimento das vozes das personagens, a preparação dos materiais para animá-las, e termina com uma breve reflexão sobre os demais episódios da série e seu formato.

2.1 Concepção, episódio piloto e bíblia

O curta Fucsia & Luxy: Hora do Lanche! foi produzido e concluído no ano de 2019, apresentando personagens e conceitos que vinham sendo desenvolvidos pelos criadores fazia alguns anos como desenhos casuais na internet. Em 2020, a animação começou a ser incluída em festivais nacionais e internacionais, como o 8th Seoul Guro International Kids Film Festival, ou GUKIFF 2020, da Coreia do Sul (figura 4). O sucesso do curta-metragem, somado ao interesse dos criadores de desenvolver ainda mais aquele universo, deu início à construção de uma nova série animada: Fucsia & Luxy.


Figura 4 - Fucsia & Luxy: Hora do Lanche! no festival GUKIFF (2020).

하트-씨네 3 HEART-CiNE 3
상영시간 : Art | 7.6(Mon) | 15:00, Art | 7.7(Tue) | 16:40

폭시아와 룩시 Fucsia & Luxy

제레미아 아드리안 부스틴고리 Jeremias Adrian BUSTINGORRI
Brazil | 2019 | 1min 32sec | IP

룩시는 엄마여우 폭시아의 인내심의 한계를 매일 시험하는 장난꾸러기 여우다.
Fucsia is a fox, mother of Luxy, a playful child who constantly tests her mother's patience.



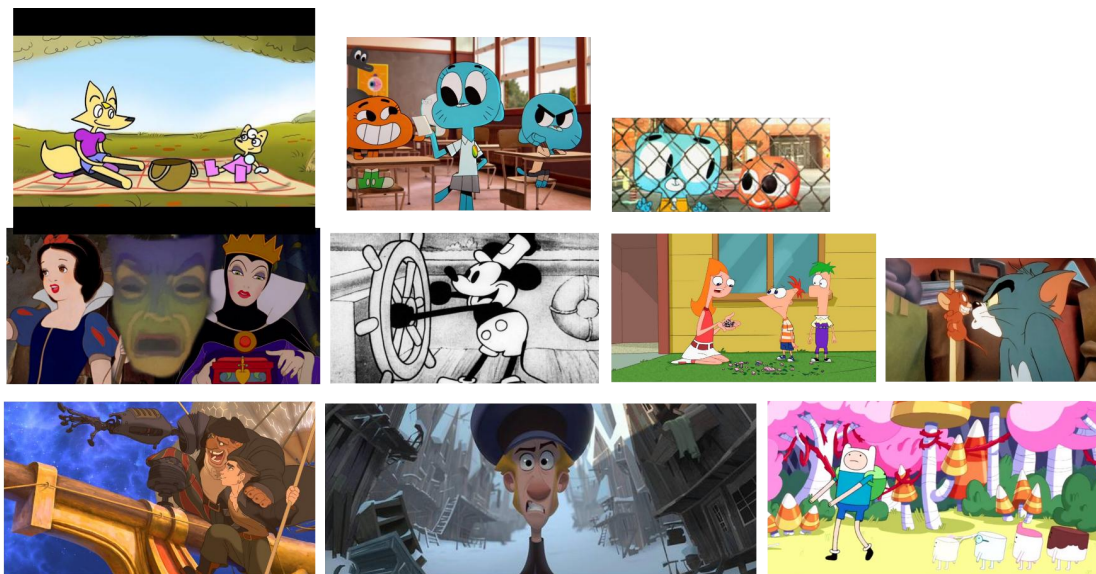
Fonte: Livro de programação do GUKIFF (2020).

A decisão de fazer uma animação híbrida de 2D e 3D foi tomada logo no início da produção. Colocar animações 2D dentro de cenários 3D facilitava várias partes da produção e abria um leque de novas possibilidades, além da chance de criar um visual mais único, especialmente dentro do contexto do audiovisual brasileiro, onde a animação híbrida ainda está crescendo.

Desta forma, ao juntar referências para o novo projeto (figura 5), foram escolhidas animações que misturassem 2D e 3D, como O Planeta do Tesouro, Klaus e o Incrível Mundo de Gumball, sendo a última uma série de comédia que também serviu de inspiração para a estrutura narrativa, universo e tom de Fucsia & Luxy. Outras séries animadas que ajudaram

nesse sentido foram Hora de Aventura e seu mundo de fantasia, Phineas & Ferb com sua estrutura de episódios e relacionamento entre personagens, Apenas um Show como comédia fantástica e Tom & Jerry nas cenas dinâmicas, entre outras. Finalmente, seria possível perceber no produto final o resultado de uma bagagem cultural de contos de fada e histórias de fantasia, os quais Fucsia & Luxy buscou se inspirar e reimaginar.

Figura 5 - Referências para Fucsia & Luxy (2020).



Fonte: colagem realizada pelo autor.

A série começou a ser pensada na expectativa de que crianças de 6 a 8 anos para cima se interessassem pela animação e que o público mais atraído fossem adolescentes, de 12 a 18 anos. Mesmo assim, a ideia era que o produto fosse para todo público, com violência fantasiosa, como em Tom & Jerry, e situações e piadas que podiam interessar também aos mais adultos. Sobre a questão do público e seu sexo, se bem haveria uma forte presença do protagonismo feminino e o tema de relação mãe-filha como um dos principais focos da história, haveriam diferentes personagens ganhando relevância em cada episódio, com características muito variadas entre si, permitindo qualquer espectador ter alguém com quem se identificar. Por último, situações dramáticas envolventes e uso de sequências rápidas, exageradas, cômicas e com uso de efeitos especiais, como explosões, procurariam manter qualquer público interessado.

O primeiro passo na criação da narrativa do episódio piloto, cujo nome definido foi A Menina, a Princesa e a Rainha, foi a escrita de uma logline, ou storyline (figura 6). Ao

desenvolver a logline, a ideia era começar a pensar nos elementos principais que levariam a narrativa da série adiante. Aqui já apareciam o nome das protagonistas e o conflito do piloto.

Figura 6 - Logline de Fúcsia & Luxy: A Menina, a Princesa e a Rainha (2022).

Uma desastrada princesa deve tirar sua esperta filha recém adotada de cima do Grande Lustre do Palácio Real antes que caia e provoque a ira da Rainha.

Fonte: acervo do autor.

A partir daí, a equipe focou em produzir dois elementos que serviriam para apresentar a série: o episódio piloto e a bíblia. Ambos mostram o que se pode esperar da série e os elementos que farão parte da sua composição, tais como universo, personagens e tom da narrativa.

Nesteriuk (2011), professor e consultor de roteiros e projetos, definiu o piloto como um protótipo da série, que pode ser exibido para o público como um teste para saber o que está funcionando ou não. Sendo assim, o primeiro episódio de uma primeira temporada oficialmente lançada pode ser o piloto original reformulado ou um episódio totalmente diferente. O piloto de O Incrível Mundo de Gumball, por exemplo, foi chamado apenas de Gumball (figura 7). Este episódio nunca foi ao ar na televisão, conta com apenas um minuto e personagens com designs bastante diferentes às suas versões finais, como visto nos próprios protagonistas, Gumball e Darwin. Já o primeiro episódio da primeira temporada da série é O DVD, cuja duração é de onze minutos. Nesteriuk aponta que:

“Um equívoco bastante comum ao se pensar o piloto é a tentativa de se colocar o máximo de informações neste episódio específico. [...] Mas não se deve presumir que “mais é melhor” e o episódio piloto deve funcionar da mesma forma que se imagina que os outros episódios devam funcionar”. (NESTERIUK, 2011, p. 206)

O piloto de Gumball reforça esta ideia, ao se apresentar através de uma história simples, que funciona mais como uma piada isolada, onde os protagonistas tentam fugir da escola.

Figura 7 - Piloto de Gumball (2013).



Fonte: Gumball (2013).

Mesmo sem um desenvolvimento maior, há diferentes personagens que acabariam aparecendo na série, com a ideia de misturar estilos de design para cada um deles sendo mantida. O cenário da escola também virou habitual no produto final, assim como a personalidade encrenqueira dos protagonistas. Desta forma, esse piloto fez o que Nesteriuk reconhece como o mais importante, “apresentar, da maneira mais clara e direta possível, ainda que não em sua totalidade, o universo narrativo, as personagens principais e o tom da série” (NESTERIUK, 2011, p. 206). Esta análise feita em cima de O Incrível Mundo de Gumball serviu de base ao idealizar o piloto de Fúcsia & Luxy de 5 minutos, ajudando nas decisões sobre como as personagens e seu universo seriam apresentadas nessa estrutura narrativa mais condensada, como a de Gumball, mas através de uma história mais desenvolvida.

Já a bíblia é um documento de apresentação do projeto, textual e com imagens, ela deve ser clara, de textos sintéticos e estruturada de forma atraente. Deve contextualizar a estrutura episódica, mostrando também o universo da história e como ele se encaixa nesta estrutura (NESTERIUK, 2011). Ao já ter uma logline com a ideia básica do episódio, partiu-se dela para desenvolver o argumento. Este argumento (figura 8) foi incluído no início da bíblia de forma sintética e com uma linguagem mais casual, que deixa claro se tratar de uma comédia.

Figura 8 - Argumento do episódio piloto de Fucsia & Luxy (2020).

A Rainha Bridget leva Luxy ao palácio e a deixa sob cuidados da filha, Fucsia.

Ela só não conta com Luxy subindo no lustre mais grande da casa e com Fucsia tentando tirá-la de lá.

Pulando, Luxy faz cair o lustre junto com ela.

Ainda bem que Fucsia conta com amplos conhecimentos matemáticos e calcula um pulo para pegar a criança.

Bem, isso não dá certo e é Luxy que acaba salvando Fucsia de ser esmagada pela queda do lustre, puxando uma longa língua de sapo.

Sim, isso mesmo.

Fonte: acervo do autor.

Essa linguagem casual estava presente na bíblia de referência (figura 9), a da série animada Hora de Aventura (2010-2018).

Figura 9 - Seção da bíblia de Hora de Aventura (2010).



Finn takes pleasure in all the standard kid business like making up songs and crashing monster dance parties. And when evil isn't running amok? Finn is happy to spend those carefree moments jumping on rocks, rolling around in the grass or exploring his favorite adventure spots.

Fonte: Bíblia de Hora de Aventura.

O argumento aborda os acontecimentos do episódio de forma geral, mostrando a premissa mais detalhadamente do que em uma logline ou uma sinopse. Aqui se encontra o tema do episódio e o seu tom, mostra-se também as protagonistas e os acontecimentos que as

levam ao conflito, e mais para a frente, à resolução do mesmo. É a história de forma resumida.

Antes do argumento, a bíblia de Fucsia & Luxy abre com uma sinopse da série, assim como a de Hora de Aventura. Nela são apresentados o incidente incitante, o conflito e o objetivo das protagonistas a partir deste. É possível perceber em poucas palavras características importantes de cada personagem que as definem durante a série e influenciam a narrativa da mesma.

A bíblia segue com a apresentação das personagens (figura 10), intercalando com uma sinopse de cada episódio. Essa intercalação é importante para entender a narrativa e sua inserção no formato da série, já que cada familiar de Fucsia funciona como “caso da semana”. Na história, Fucsia fazia uma tarefa em conjunto com algum de seus irmãos, um pedido de Bridget com a intenção de ensiná-la a ser perseverante e paciente, acreditar nela mesma e cumprir suas responsabilidades como mãe de Luxy e princesa do reino.

Figura 10 - Apresentação da Fucsia na bíblia de Fucsia & Luxy (2021).

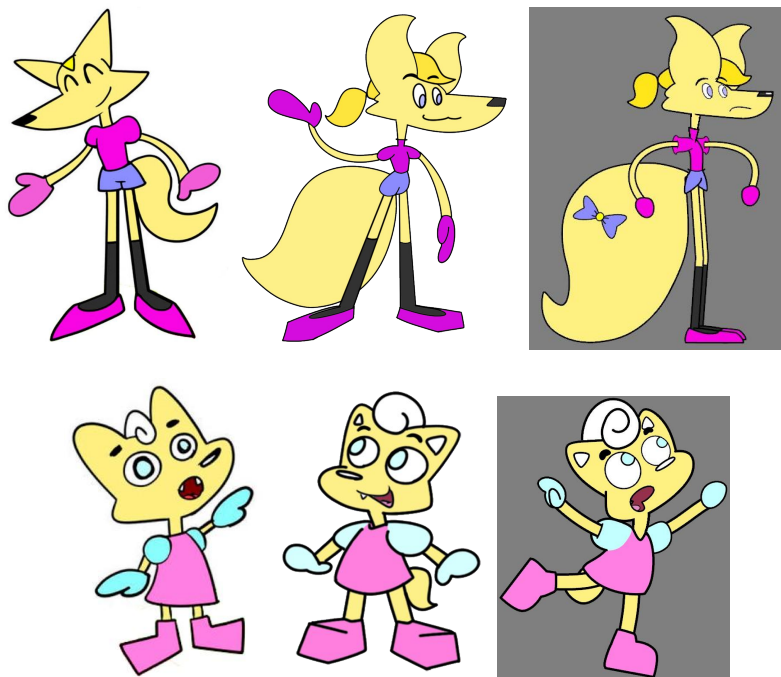


Fonte: acervo do autor.

O estilo de arte para os designs dos personagens foi definido desenhando primeiro Fucsia, Luxy e Bridget, destaques do episódio piloto, para poder usá-las de referência para os demais. A equipe sabia que o tempo de produção seria maior que o do curta original, que a história seria mais longa e que seriam tomadas decisões de direção mais ousadas. Para refletir esta intenção de um produto mais complexo, os designs de Fucsia & Luxy: Hora do Lanche!

ganharam mais detalhes, como o cabelo de Fúcsia ou seu laço no rabo, mas ainda buscando designs limpos que agradassem a qualquer público (figura 11).

Figura 11 - Evolução das personagens desde Fúcsia & Luxy: Hora do Lanche! (2019) até suas versões finais em Fúcsia & Luxy (2021).



Fonte: acervo do autor.

O design de Bridget trouxe o desafio de animar uma roupa mais complicada, a saia longa, mas que ajudou a mostrar sua posição como rainha e sua atitude majestosa. Os demais personagens da família foram desenhados (figura 12) e apareceriam na bíblia, mas foi necessário encontrar um jeito de apresentá-los no piloto.

Figura 12 - Desenhos das personagens de Fucsia & Luxy (2021).



Fonte: acervo do autor.

Assim, foram pensadas diferentes menções e imagens deles apareceriam em duas cenas: primeiro como parte de um quadro da família, e depois em memórias de Bridget (figura 13).

Figura 13 - Desenvolvimento da memória de Bridget: a) Primeira versão descartada (2021);
b) Segunda versão, com um estilo mais coerente (2022).



Fonte: acervo do autor.

2.2 Universo e background

Fucsia & Luxy: Hora do Lanche! contava com personagens e um cenário, mas não com um universo desenvolvido. Isso começou a mudar com a escrita inicial do argumento apresentado anteriormente (figura 8), mas faltava pensar melhor no mundo que Fucsia e Luxy habitavam e como este seria sentido no primeiro episódio e durante o seriado inteiro.

Para isso, foram realizadas sessões de brainstorming. Partiu-se do background que já se sabia: um universo de fantasia habitado principalmente por duas espécies, rãs e raposas, espécies do rei e da rainha, respectivamente. Uma das princesas, a jovem Fucsia, funciona como reversão do estereótipo de um grupo de princesas Disney que Karine Lopes, em sua análise deste estereótipo chama de “princesa clássica, as primeiras princesas (Branca de Neve, Cinderela, Aurora), eram a “personificação” da beleza, delicadeza e feminilidade” (LOPES, 2015, p. 42).

Fucsia adota Luxy e precisa aprender a conviver com a menina enquanto ajuda a família em diferentes tarefas. Cada parente de Fucsia é muito diferente um do outro e especialista em alguma coisa, aportando significativamente ao desenvolvimento do reino. Saber ao que cada familiar se dedica e como influenciam o mundo ao seu redor, ajudou a desenhar o mapa do reino. Por exemplo, Lúcio é salva-vidas e Range capitão de barco, logo, foi mais fácil pensar em uma praia e mar para o reino e em mais personagens e lugares que se relacionassem com estes.

Um dos principais destaques sobre esta relação família real-reino se encontra em um detalhe da cultura do reino que reforça a decisão de Bridget em dar Luxy para Fucsia: na família real há a tradição de adotar meninas para a sucessão do trono, sendo que Bridget foi adotada por Ignês e ela por sua vez adotou Brasa. Mesmo Fucsia não sendo a princesa sucessora, sua mãe decide adotar Luxy para que a filha cuide da criança. Bridget é um reflexo da educação que recebeu de Ignês, que é respeitada pela família toda, assim, a influência da avó de Fucsia é sentida durante a série toda, mesmo quando não se encontra fisicamente presente.

Sobre o mundo, foi decidido fazer um reino que misturasse magia e tecnologia, onde uma parte dos cidadãos usasse aparelhos mágicos, enquanto outra parte controlaria a magia

pura, estes últimos habitam o Vale Violeta, que ocupa boa parte do mapa. Nesse contexto, situações exageradas ou que normalmente não fariam sentido ocorrem com facilidade, e seus personagens extravagantes lidam com essas situações como parte de seu cotidiano. Animações como *Phineas & Ferb* ou *Apenas um Show* criavam momentos épicos ou extremamente exagerados partindo de situações comuns e os tornavam frequentes nas vidas dos seus protagonistas.

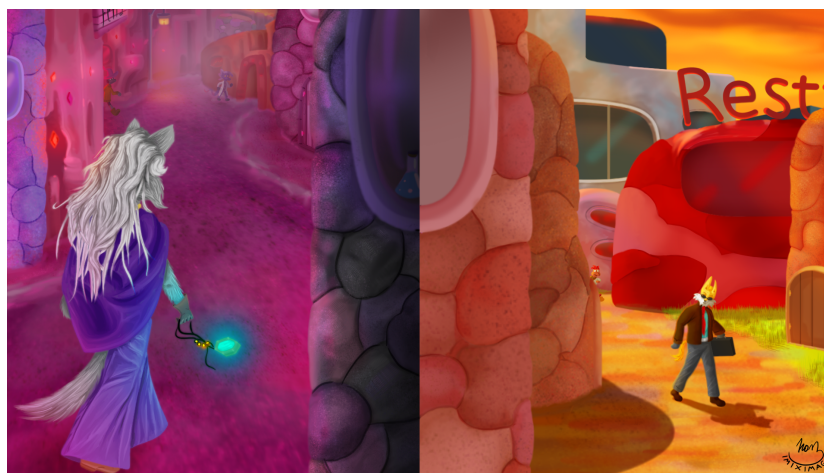
Figura 14 - a) *Apenas um Show* (2010); b) *Phineas & Ferb* (2007).



Fonte: a) Cena de *Apenas um Show* (2010); b) Cena de *Phineas & Ferb* (2007).

Visualmente, o reino lembra uma cidade contemporânea, possuindo prédios, lojas e diferentes estabelecimentos com uma cara mais moderna. Mesmo assim, há uma variação entre lugares mais tradicionais, modernos e até futuristas, mostrando diferentes influências entre magia e tecnologia no reino e seus habitantes (figura 15).

Figura 15 - *Concepts* do universo de *Fucsia & Luxy* (2021).



Fonte: acervo do autor.

O palácio real (figura 16), palco da história do piloto, representa esta cultura através de um design exterior que mistura detalhes de fantasia, como visto na natureza que o rodeia, com elementos de palácios e castelos do mundo real. Por outro lado, seu interior mantém a grandiosidade da realeza, mas mostrando um ambiente familiar mais casual, onde Fucsia tenta cozinhar com uma torradeira e Bridget lê tranquilamente um livro na biblioteca. Esse perfil casual da família real dentro de sua casa é passado também para os demais habitantes através de um palácio sem muralhas perto das casas dos cidadãos do reino. Durante a série, a maioria dos membros da família de Fucsia se integrariam com facilidade entre o povo, e assim como no palácio, isso seria mostrado de diferentes formas através do reino.

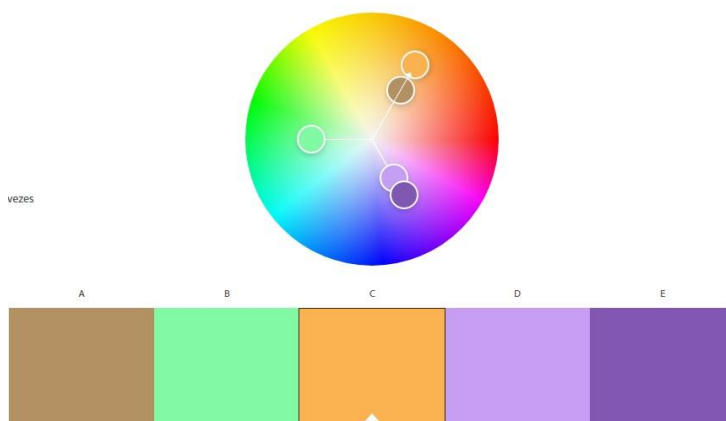
Figura 16 - Uma das últimas versões do Modelo 3D do palácio de Fucsia & Luxy (2022).



Fonte: acervo do autor.

Para a colorização deste mundo, principalmente da área do palácio, a equipe testou diferentes cores que pudessem criar uma atmosfera de fantasia e prendessem o olhar do espectador. Ambos laranja e branco no palácio remetem a Bridget, enquanto tons de lilás estão espalhados pontualmente, com seu significado associado à realeza. Esta cor também é atrelada à magia, o que fortalece a justificativa de sua presença (BELLANTONI, 2005). As cores do palácio possuem um tom pastel, enquanto as cores da natureza são mais vivas, com tons de verde funcionando como cor neutra entre o roxo do palácio e o laranja do céu. A escolha de cores funciona de forma harmoniosa, pois se encontram em equilíbrio, como se comprova ao traçar um triângulo equilátero entre elas dentro de um círculo cromático, formando uma composição triádica (figura 17).

Figura 17 - Paleta de cores do palácio em Fucsia & Luxy (2022).



Fonte: acervo do autor.

A maioria dos detalhes sobre o universo aqui apresentados foram testados pela equipe em diferentes *concepts* ou através de alterações no modelo 3D do palácio. Alguns desses *concepts* (figura 18), junto com informações sobre o reino, foram finalmente adicionados à bíblia.

Figura 18 - *Concept* do mapa do reino de Fucsia & Luxy (2021).

Fonte: acervo do autor.

2.3 Roteiro, Decupagem, Storyboard e Animatic

Voltando a focar no episódio piloto, a equipe escreveu um argumento maior (figura 19) que o apresentado na bíblia (figura 8), para ser posteriormente decupado. Esta decupagem é conhecida como escaleta, que divide a história apresentada em cenas, escrita de forma semelhante a um roteiro. Como Nesteriuk (2011) menciona, a escaleta permite melhor visualização da história cena a cena, possibilitando eventuais ajustes na estrutura narrativa do episódio.

Figura 19 - Trecho do argumento comparado com sua versão na escaleta (2021).

Contrariada, Fucsia recebe a criança ali mesmo e Bridget manda a filha fazer um lugar para a menina na habitação dela. Assim, ambas vão em direção ao quarto de Fucsia, mas a princesa não percebe que enquanto caminha e reclama, Luxy vai embora.

CENA 2 - CORREDOR - INT/DIA

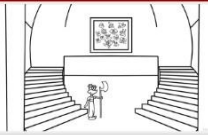



Fucsia leva Luxy para sua habitação, mas a perde no caminho.

Fonte: acervo do autor.

Assim, a primeira versão do roteiro foi lograda ao começar pela expansão das cenas resumidas da escaleta.

Da mesma forma que do argumento surgiu a escaleta, do roteiro final foi realizada outra decupagem (figura 20). A partir dela foi possível ter uma visualização geral do projeto, especialmente das questões técnicas, como descrição e duração de cada cena, sons necessários, efeitos especiais, movimentos de câmera e outras observações importantes.

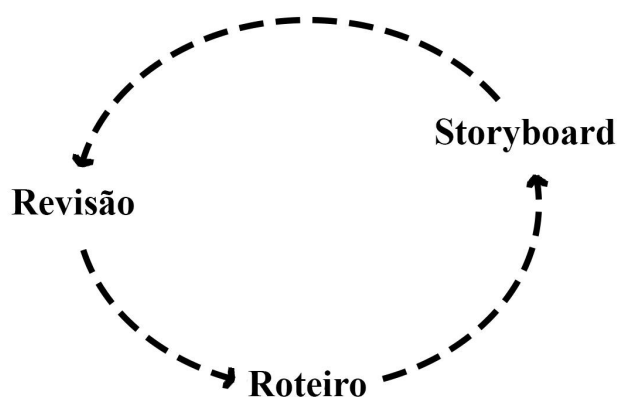
Figura 20 - Decupagem para o piloto de Fucsia & Luxy (2021).

Cena	Imagem	Descrição	Efeitos	Cenário	Movimento de Câmera	Som	Observações	Duração (s)	Frames (24fps)
Cena 1-1		Vista exterior completa do Palácio Real para vista frontal do Hall de Entrada, desde a entrada até a escada. Aprecia-se o quadro da família real, mostrando cada membro e um pouco da personalidade de cada um.	Movimento da câmera		Zoom in passando pela entrada e chegando ao quadro, onde tem um Travelling por ele.	Música	Ignore a duração, leve o tempo necessário para apreciar os cenários.	38	912
Cena 2-1		Fucsia na Cozinha. Sorrindo, ela coloca dois pães na torradeira.	Transição entre a cena anterior e essa, usando a aparição de Fucsia no quadro.		Câmera Parada			4	96
Cena 2-2		Fucsia puxa a alavanca da torradeira repetidas vezes e nada acontece.	Nenhum		Câmera Parada		Cena de After Effects.	5	120
			Talvez analisar algum						

Fonte: acervo do autor.

Alguns destes detalhes foram reescritos em um storyboard e complementados de forma visual com imagens de cada cena, permitindo um contexto melhor da história e composição dos planos de câmera. Ao ter controle total do projeto como diretores e roteiristas, a equipe conseguiu alternar livremente entre o storyboard e o roteiro, fazendo as alterações necessárias para ter a melhor versão do produto desejado. Como a equipe tinha começado a tratar com o visual da animação, houve um intercâmbio importante entre Jeremias e o autor deste artigo (que faziam o storyboard e o roteiro) com Marcos, que modelou o cenário 3D, analisando se as ideias do storyboard realmente funcionavam. Foi necessário, e vantajoso, ter noção que a animação seria trabalhada em um ambiente em três dimensões, porque os jogos de câmera e posições dos personagens deveriam ser pensados levando esse fato em consideração. Assim, houve um intercâmbio constante entre a equipe, passando pelo roteiro e storyboard, logo fazendo uma revisão e voltando às alterações.

Figura 21 - Ciclo de produção do roteiro e storyboard (2021).



Fonte: acervo do autor.

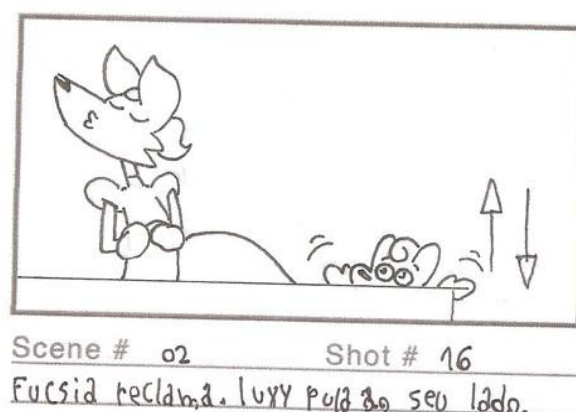
Dessa forma, surgiu o segundo tratamento do roteiro, com adições e alterações que foram pensadas tendo em conta a referência do storyboard e como estas ideias se encaixavam nas composições visuais, por exemplo:

- A introdução de Bridget mostraria ela andando através de close-ups. Como Poague (2009) comenta em seu livro sobre Hitchcock, é possível caracterizar personagens através de seus sapatos, e a edição na montagem pode impor paralelos. Por isso, além de mostrar os sapatos de Bridget, os close-ups focariam também nas mãos e na coroa da rainha.
- Na cena em que Fucsia e Luxy andam no corredor, agora havia um close-up de Fucsia se desculpando com Luxy, seguido de um plano geral e a voz de Luxy em off screen.

Outras alterações priorizaram a coesão entre as ações das personagens e suas personalidades, fazendo-as mais relacionáveis com o público:

- Bridget agora era menos dura com Fucsia e age de um jeito mais tranquilo e sarcástico. Uma das maiores mudanças neste sentido foi na cena final. No original, Bridget gritava furiosa quando via a sala pegar fogo; agora ela entra preocupada pela saúde da filha.
- Quando Fucsia diz não querer cuidar de Luxy, a menina pula para chamar a atenção e mostrar que realmente deseja ficar (figura 22).

Figura 22 - Versões da mesma cena (2021). a) Storyboard; b) Roteiro



FUCSIA (O.S.)

O quê?!?! E se eu não quiser?

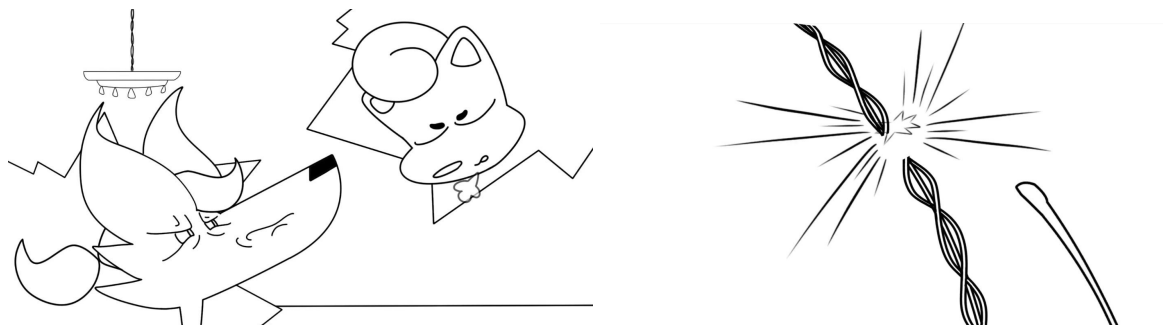
Fucsia aponta seu focinho para o lado contrário ao de Bridget e cruza os braços.

Luxy chega perto de Fucsia e pula alegremente, repetidas vezes com os braços para cima, procurando colo.

Fonte: acervo do autor.

Ao já ter a ideia geral do curta bem detalhada textual e visualmente, a passagem para a produção do animatic foi bastante facilitada. Geralmente, o animatic pode ser considerado uma versão em vídeo do storyboard, servindo como um esboço do que seria a animação final, já com áudios inseridos. Serve principalmente para revisar a duração de cada cena e o tempo das ações em tela, além de ver se as intenções desejadas estão sendo passadas de forma efetiva (NESTERIUK, 2011). Foi ao ver o animatic que a equipe tomou decisões tais como fazer certas animações mais longas ou curtas, e até adicionar novas cenas, como aquela em que Fucsia e Luxy se encaram pois a menina não desce do lustre (figura 23, a). A adição deixava a sequência mais expressiva e com melhor timing cômico. Outra alteração ocorre em uma das cenas seguintes, quando o lustre está se soltando. Antes, o lustre soltava-se do teto com o passar do tempo devido ao excesso de movimento, agora, a cadeia parte ao meio quando Luxy se segura nela com a língua (figura 23, b). Esta mudança alterou a ordem e eliminou alguns planos do lustre, facilitando o entendimento da cena.

Figura 23 - Cenas do animatic (2021). a) Fucsia e Luxy se encarando; b) Lustre se soltando pela língua de Luxy.



Fonte: acervo do autor.

2.4 Vozes

O processo de gravação das vozes foi dividido em três partes: orientação, testagem e gravação. A equipe escreveu um documento dividido por personagem e com indicações para as atrizes Kauana Machado, a Fucsia e Isadora Marques Sueldo, a Bridget e a Luxy. Primeiro era apresentada a personalidade e logo sugestões de tom de voz, visando retratar o que os diretores imaginavam para as personagens. Depois era feito um levantamento dos sons que seriam de cada cena, seguindo a ordem do roteiro. Finalmente, haviam referências de outras vozes para se inspirar, no caso de Fucsia, apareciam nomes como Helga de Hey Arnold! e Candace de Phineas & Ferb. As referências de Luxy estavam em outros personagens que se expressassem através de sons, como Kirby, dos videogames da Nintendo. Já as da Bridget tinham nomes como Charlotte, mãe da Angélica, de Rugrats e Malévola de A Bela Adormecida.

Mesmo tendo um roteiro e orientações a seguir, era necessário que as atrizes “entrassem” nas personagens e as sentissem como próprias, para poder criar uma voz mais natural e convincente. Para isso, foram realizadas sessões online de teste, onde os diretores se encontravam com Isadora e Kauana e repassavam as orientações já escritas. Ambas faziam diversas leituras do roteiro, individuais e em conjunto, e davam seu próprio “toque” aos diálogos e expressões de Fucsia, Bridget e Luxy. Essa troca entre diretores e atrizes permitiu adequações no roteiro, deixando a história mais fluida e personagens mais naturais.

Por último, as gravações finais das vozes foram feitas na sala de gravação do DesignLab e no Labsom (figura 24), ambos na UFSC. As atrizes faziam juntas gravações iniciais de teste para se adequar às vozes que vinham sendo preparadas, e depois, seguindo o roteiro, gravaram individualmente suas cenas. Os diretores presentes orientaram Kauana e Isadora e fizeram os cortes entre uma cena e outra. A gravação foi bastante ágil, e tudo foi feito em uma tarde, com um dia adicional reservado para pequenos ajustes. Algumas dessas correções foram feitas mostrando em televisão partes já animadas de algumas cenas com as versões originais das vozes que precisavam dos ajustes. Posteriormente, já para o final do projeto, foi marcado mais um dia para a gravação de uma versão em inglês do roteiro.

Figura 24 - Foto da gravação de áudios da Bridget. À esquerda, Isadora, à direita Iván, autor deste artigo (2022).



Fonte: acervo do autor.

2.5 Animação e Rigging

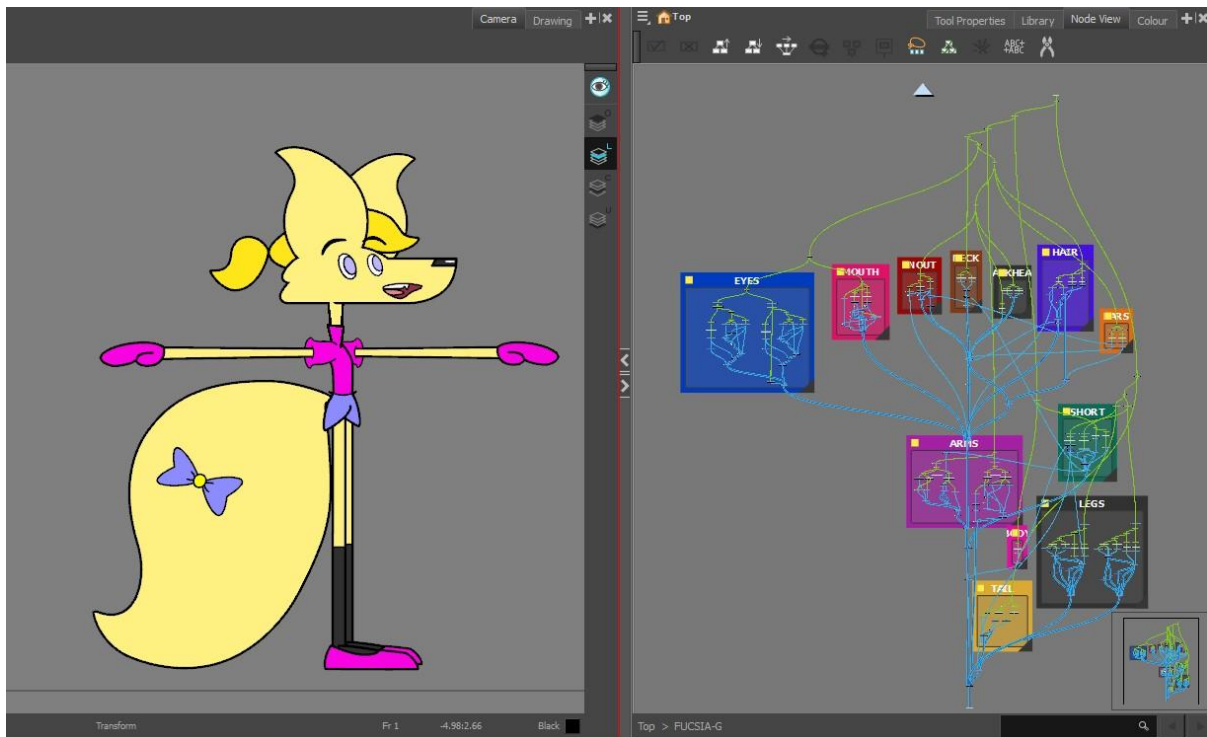
O método de animação cut-out teve sua origem no início da década de 1900, quando personagens eram feitos com pedaços de papel e montados como marionetes, sendo animados diante de uma câmera. Este método facilita o trabalho do animador, que não precisa desenhar o mesmo personagem a cada frame, acelerando o processo de criação. Por isso foi adaptado digitalmente para seu uso em séries, que pedem mais conteúdo pronto em menos tempo do que um filme, por exemplo (YUAN, 2010). Esse esqueleto de personagem com controladores

digitais ficou conhecido como rig. Algumas animações escolhem um método de rigging mais parecido às suas origens, parecendo marionetes, como em South Park e As Pistas de Blue, e outras criam esqueletos mais complexos para seus personagens, como em Any Malu Show e Kid Cosmic, também visto em animações 3D e aplicado em Fucsia & Luxy.

Decidido o método de animação e já tendo os designs das personagens definidos, o passo seguinte ao animatic foi criar os riggings que permitissem Fucsia, Luxy e Bridget de serem animadas.

As personagens foram desenhadas digitalmente no software Toon Boom usando seus model sheets como referência. Cada parte das personagens foi separada em camadas diferentes e organizadas hierarquicamente, ou seja, decidindo que camadas influenciavam o movimento das demais. Ao mexer o braço de Fucsia, por exemplo, a mão mexia junto, sendo que mão e braço estavam em camadas diferentes, mas a primeira ligada à segunda. Segundo o site oficial do Toon Boom, uma hierarquia simples tem o tronco como base, de onde sai o pescoço e a cabeça por um lado, e os braços por outro; as pernas ligadas ao quadril (TOON BOOM, 2020). Manter essas camadas bem organizadas e nomeadas permitiu fácil navegação na Node View, menu onde as camadas e seus atributos podem ser visualizados. Aqui também foram posicionadas as pegs, usadas para controlar e transformar camadas com desenhos sem alterá-los, e os nodes de efeitos, que quando ligados a um desenho ou combinados com outros nodes, permitiam pequenos ajustes e efeitos especiais, mas também serviam como parte essencial do rig. Exemplos são o Auto-patch e o Cutter, que nas palavras de Juhas, artista de rigging profissional na Lighthouse Studios, quando combinados, podem remover o line art de uma forma, mas apenas se ela se sobrepõe a outra, ajudando a mesclar formas como um braço com um antebraço.

Figura 25 - Modelo de Fucsia no Toon Boom e sua Node View (2022).

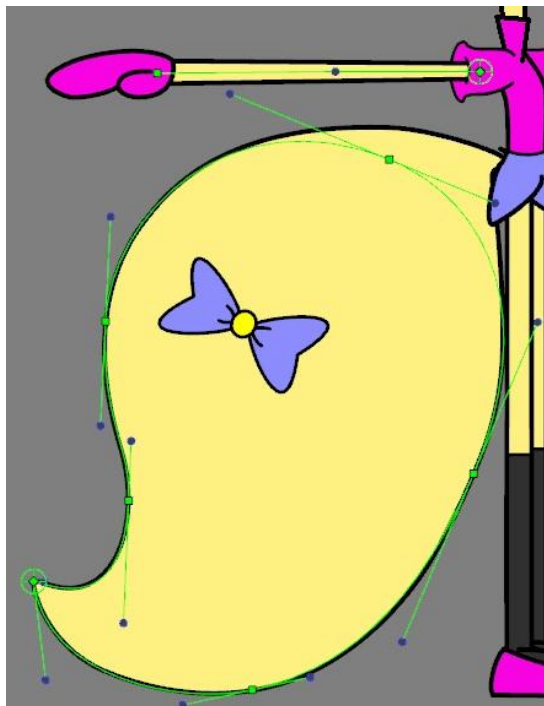


Fonte: acervo do autor.

Mais uma parte crucial nos riggings criados foi a aplicação de deformadores, que deram um leque maior de possibilidades na hora de animar, permitindo novas poses e movimentos sem ter que redesenhar nenhuma parte das personagens e dando mais naturalidade aos movimentos, distanciando-os da sensação de marionete. Em Fucsia & Luxy foram usados três tipos de deformadores: os de linha, os de forma (figura 26) e o Free Form Deformer, ou Deformador de Forma Livre. Os primeiros dois foram aplicados usando o Envelope Mode, com o qual qualquer ponto de controle serve para fazer curvas. O deformador de linha simula um osso, são deformadores abertos, com início e fim, e o de contorno serve para animar formas fechadas (TOON BOOM, 2020). Juhas explica sinteticamente estas duas funções do Envelope dizendo:

Ele é super versátil. As duas pontas podem mover-se individualmente, assim fica fácil criar um “Deformer” de linha simples em uma forma. Se você precisar de mais controle, sempre poderá criar uma segunda substituição de desenho e aplicar o “Envelope” em volta da forma.

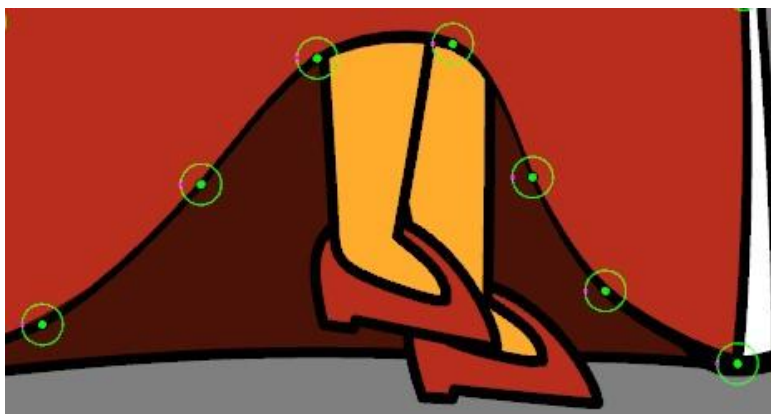
Figura 26 - Alguns deformadores na Fucsia. No braço, um deformador de linha, no rabo, um de forma (2022).



Fonte: acervo do autor.

O Free Form Deformer foi usado especificamente na saia de Bridget (figura 27). O site oficial do Toon Boom menciona que este deformador é geralmente utilizado para animar texturas e padrões, especialmente em roupas (TOON BOOM, 2022). Em Fucsia & Luxy serviu para animar tanto a saia da rainha no geral, como a cor vermelha dentro dela, criando diferentes controladores sem ligação direta entre si, mas que se complementavam para alterar a forma da saia.

Figura 27 - Free Form Deformer na saia da Bridget (2022).



Fonte: acervo do autor.

Para construir diferentes expressões para as personagens, a equipe utilizou a Library, ou Biblioteca, do Toon Boom, que serve para guardar diferentes elementos e poder reutilizá-los (TOON BOOM, 2021). Através da secção Drawing Substitution, Substituição de Desenho em português, foi possível, por exemplo, ter vários desenhos de olhos e bocas e alternar entre eles com facilidade. No caso das bocas (figura 28), a mudança rápida entre elas agilizou o processo de Lyp Sync, isto é, a sincronização dos áudios das personagens com suas bocas, junto com a possibilidade de ouvir os áudios gravados dentro do programa. Outros elementos com vários desenhos salvos na Library foram as mãos e pés das personagens.

Figura 28 - Biblioteca de bocas da Bridget (2022).



Fonte: acervo do autor.

2.6 Resultado final

A primeira parte do palácio concluída foi seu exterior e o hall de entrada, onde aconteceriam as primeiras cenas. Mesmo o cenário sendo 3D e os personagens 2D, a intenção era que ambos elementos se misturassem da melhor forma possível. Para isso, alguns ajustes precisaram ser feitos:

- Houve uma certa diminuição na quantidade de detalhes na textura do cenário, visto que os personagens e props do curta mantinham um estilo limpo e simples.
- Como mencionado anteriormente neste artigo, as cores do cenário ganharam um tom pastel, assim, personagens com cores mais leves, como Luxy, não se confundiam com o fundo.

- O cenário foi texturizado com a técnica de cel shading, fazendo este ganhar contorno, que também foi ajustado para combinar com os personagens.

Mesmo não fazendo parte da primeira cena, personagens como a Bridget foram colocadas junto do cenário para melhor controle dos ajustes. O resultado final pode ser visto nas imagens abaixo:

Figura 29 - Resultado final de Fucsia & Luxy (2022). a) Bridget na entrada do palácio; b) Guardas do palácio real que aparecem no início da animação.



Fonte: acervo do autor.

2.7 Sobre os demais episódios

Como já foi mencionado anteriormente, mesmo com foco em produzir o piloto, a equipe elaborou sinopses para os demais episódios, que aparecem na bíblia intercalados com a apresentação de cada personagem. Em total seriam 13 episódios de ao redor de 11 minutos. A série teria um formato híbrido entre o que é uma série procedimental, ou seja, episódios com fim neles mesmos, e uma serializada, episódios que juntos constroem uma narrativa maior, tendendo mais para a primeira opção. O “Caso da semana” mencionado anteriormente é característica do formato procedimental. O formato híbrido decorreu também do arco de evolução das suas principais personagens: Fucsia, Luxy e Bridget, que mudam do início para o final da temporada, abrindo novas possibilidades a serem exploradas numa possível segunda história. As ações tomadas por essas personagens, influenciam principalmente no capítulo final, onde se tem o desfecho do conflito planteado inicialmente.

3 CONCLUSÃO

A primeira impressão ao ler a logline ou o argumento do episódio piloto de Fucsia & Luxy, A Menina, a Princesa e a Rainha, pode ser a de uma história simples, e talvez até seja, mas seu background possui muitas mais camadas do que parece. A intenção da equipe nunca foi fazer um drama, mas sim uma narrativa palpável em sua humanidade, pois mesmo as personagens sendo animais cartunizados, elas são relacionáveis. A comédia pode trazer à tona elementos da psique e sociedade humana de formas exageradas, mais fáceis de serem entendidas por todo público. Neste contexto, viu-se interesse na ideia de um projeto seriado, afinal, se a explosão de uma torradeira deixa evidente na reação de uma jovem adulta sua falta de confiança, e sua mãe, tentando ajudá-la, toma uma decisão que acabaria com uma sala pegando fogo, o gancho para um segundo episódio não se dá necessariamente em uma situação que gera curiosidade, mas na personalidade de suas protagonistas. É claro que Fucsia pode melhorar, como também é claro que Bridget deve parar de tomar decisões sobre a filha como se estivesse tratando do reino. Mas o que faria Bridget perceber isso? Qual o papel do restante da família nesse desenvolvimento? Como Fucsia irá enfrentar desafios enquanto cuida de Luxy?

É nessas perguntas que se encontra o potencial narrativo da série, nas relações e seus conflitos. E aqui aparecem as camadas mais complexas que também refletem o mundo real. Porque na tentativa de querer passar esses conflitos para o público através do contexto de série animada, percebeu-se que haveria dificuldade em fazer todo mundo se interessar pelas aventuras de uma mãe e sua filha adotiva, ou nos conflitos dessa mãe com sua própria mãe. Claro, pois existe uma imagem popular do que pode e não pode ser tratado numa série animada, porque “são para crianças”, ou porque “precisam” ser definidas entre público feminino ou masculino, mas tudo depende de como é apresentado. E aqui entra a fantasia, as raposas falantes e palácios maravilhosos, porque se há algo inegável, é que os contos de fada encantam o imaginário de crianças e adultos há séculos, passando todo tipo de mensagens e histórias. Coloque elementos de contemporaneidade nas personagens, desenvolva-as ao fazê-las enfrentar desafios mirabolantes e criativos, traga elementos para surpreender o espectador, mas o mais importante, mantenha a humanidade nas suas personagens. Isso é Fucsia & Luxy.

Enquanto decisões de produção e direção visual, a mistura de 2D e 3D foi uma das alternativas que a equipe encontrou para prender a atenção do público. Também fazem parte desse papel as animações super expressivas e exageradas das personagens, facilitadas pelo rigging, além da ação dinâmica na sequência do lustre ou efeitos especiais chamativos, como explosões e fogo. Juntar todas estas ideias não foi nada fácil e o processo de alterações foi constante, afinal, muito do que tínhamos nos proposto era experimental, já seja porque era a primeira vez que alguém da equipe fazia algo disso, ou simplesmente porque não eram práticas tão habituais na indústria brasileira.

Nesse sentido, a maior parte dessa experimentação se deu no processo de animação híbrida. Decidir usar essa técnica logo no início do desenvolvimento foi um dos motivos que impulsionou a vontade da equipe em realizar o projeto, pois colocava um diferencial que fortalecia a justificativa de sua existência. A decisão pôs a equipe para estudar várias referências mencionadas através deste artigo, fossem 2D, 3D ou híbridas. Foi um processo mais do que necessário para poder analisar cada parte do que iria ser feito, porque não bastava ter as referências para um cenário 3D e para as animações em 2D, era preciso pensar em como integrar tudo isso. Ter um cronograma amplo e a equipe bem organizada em cada tarefa permitiu esse tempo de estudos, mas havia outro motivo por trás das datas escolhidas: a equipe sabia que a animação híbrida significaria um processo de tentativa e erro, o que realmente aconteceu. Ter um cenário 3D completo que funcionasse para todas as cenas agilizou o desenvolvimento e permitiu tomar mais liberdades na direção. Foi possível posicionar câmeras no cenário e já saber qual seria a composição e perspectiva das cenas. Essas imagens das câmeras podiam ser exportadas para servir de referência na hora de animar as personagens no Toon Boom, ao mesmo tempo, as animações poderiam ser importadas dentro do cenário a qualquer momento. Essa integração deu um diferencial significativo na produção e ajudou na busca pela melhor qualidade. Ao mesmo tempo, sua maior desvantagem era que algum erro poderia significar ter que refazer não só uma parte do cenário, por exemplo, mas também uma animação, ou que às vezes, para saber se uma pequena alteração iria funcionar, era necessário fazer todo o processo de exportação-importação, que poderia levar mais tempo que o desejado. Finalmente, ao fazer uma retrospectiva sobre a produção e tendo o episódio finalizado, a animação híbrida se provou útil e capaz de criar um estilo único e envolvente que mistura o melhor do 2D com o 3D. Suas vantagens se sobrepõem às desvantagens, sendo uma opção viável e recomendável

para futuros projetos. Isso enquanto haja uma base de estudos e referências e um cronograma que permita um bom desenvolvimento da técnica.

Desde que surgiu a ideia do novo Fucsia & Luxy até a finalização do piloto, levou dois anos de muito trabalho, esforço e evolução. Profissionalmente foi uma experiência enriquecedora, já que a equipe se envolveu em todos os processos da produção, desde o roteiro até a direção na produção dos sons. Nunca houve um único detalhe em que pelo menos uma pessoa da equipe não estivesse envolvida e aprendendo nesse processo. A expectativa agora é a de aplicar os conhecimentos adquiridos em futuros projetos, sabendo de nossas capacidades e sempre melhorando, esperando desenvolver histórias e personagens significativos, não só para nós mesmos, mas para todo mundo.

REFERÊNCIAS

BELLANTONI, Patti. **If It's Purple, Someone's Gonna Die**: the power of color in visual storytelling. Boston: Focal Press, 2005. 243 p.

FUCSIA & Luxy: Hora do Lanche!. Direção de Jeremías Bustingorri. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2019. (1 min.), son., color. Legendado. Série Fucsia & Luxy. Disponível em: <https://youtu.be/nPB5dIXFxco>. Acesso em: 09 dez. 2022.

GUMBALL 1min animation test. Direção de Ben Bocquelet. [S.l.]: Studio Soi, 2013. (1 min.), son., color. Série The Amazing World of Gumball. Disponível em: <https://youtu.be/CpbSqQ0CrjQ>. Acesso em: 09 dez. 2022.

JUHAS. **Juhas documents his character rigging process in Harmony Premium**. Edward Hartley. Disponível em: <https://www.toonboom.com/juhas-documents-his-character-rigging-process-in-harmony-premium/>. Acesso em: 09 dez. 2022.

LOPES, Karine Elisa Luchtemberg dos Santos. **ANÁLISE DA EVOLUÇÃO DO ESTEREÓTIPO DAS PRINCESAS DISNEY**. 2015. 52 f. TCC (Graduação) - Curso de Comunicação Social, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/7620/1/20977757.pdf>. Acesso em: 09 dez. 2022.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de Séries de Animação**. São Paulo: Animatv, 2011. 297 p.

O'HAILEY, Tina. **Hybrid Animation**: integrating 2d and 3d assets. Boston: Focal Press, 2010. 281 p.

TOON BOOM. About the Library & Templates. [S.I.], 2021. Disponível em: <<https://docs.toonboom.com/help/harmony-20/essentials/library/about-library.html>> Acesso em: 09 dez. 2022.

TOON BOOM. Free Form Deformer. [S.I.], 2022. Disponível em: <<https://learn.toonboom.com/modules/add-life-to-your-animation/topic/free-form-deformer>> Acesso em: 09 dez. 2022.

TOON BOOM. How to Rig a Cut-Out Character. [S.I.], 2020. Disponível em: <<https://docs.toonboom.com/help/harmony-15/premium/getting-started-guide/character-building.html>> Acesso em: 09 dez. 2022.

TOON BOOM. How to Use Deformers. [S.I.], 2020. Disponível em: <<https://docs.toonboom.com/help/harmony-15/premium/getting-started-guide/deformation.html>> Acesso em: 09 dez. 2022.

VAZ, Priscila Mana. **Sempre esteve tudo ali?: a influência da marca disney princess na formação de um universo compartilhado entre os contos de fadas da disney.** 2018. 141 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2018. Disponível em: [https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/16602/Disserta%. Acesso em: 09 dez. 2022.](https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/16602/Disserta%c3%a7%c3%a3o-Priscila_Mana_Vaz.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

WARD, Pendleton. **Adventure Time Series Bible.** 2010. 38 p. Disponível em: <https://screencraft.org/wp-content/uploads/2019/07/AdventureTimeSeriesBible.pdf>. Acesso em: 09 dez. 2022.

YUAN, Ning. **Production design for traditional cut-out animation: digital remediation of genre-specific aesthetics.** 2010. 70 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Master Of Communication Studies, Auckland University Of Technology, Auckland, 2010. Disponível em:

<https://openrepository.aut.ac.nz/bitstream/handle/10292/1483/YuanN.pdf?sequence=22&isAllowed=y>. Acesso em: 09 dez. 2022.