



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS FLORIANÓPOLIS
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA (GMT)
CURSO DE ANIMAÇÃO - BACHARELADO

Valentin Quefra Raus

Processo de realização de bíblia de venda para o projeto de série “Fuzuê”

Florianópolis
2024

Valentin Quefra Raus

Processo de realização de bíblia de venda para o projeto de série “Fuzuê”

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Campus Florianópolis da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador: Prof. Flávio Andaló, Dr.
Coorientadora: Prof^a. Julia Abreu Coelho

Florianópolis

2024

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

Raus, Valentin Quefra

Processo de realização de bíblia de venda para o projeto de série "Fuzuê" / Valentin Quefra Raus ; orientador, Flávio Andaló, coorientadora, Julia Abreu Coelho, 2024.

43 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Bíblia de venda. 3. Série animada. I. Andaló, Flávio. II. Coelho, Julia Abreu. III. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. IV. Título.

Valentin Quefra Raus

Processo de realização de bíblia de venda para o projeto de série “Fuzuê”

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, 18 de dezembro de 2024.

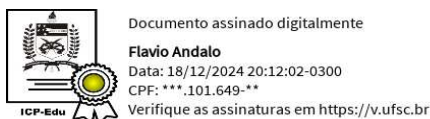
Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

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

Prof^a. Julia Abreu Coelho, (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof^a. Mônica Stein, Dr^a. (Universidade Federal de Santa Catarina)



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

Resumo

Este artigo apresenta o processo de realização da bíblia de venda para o projeto de série animada “Fuzuê”. Como guia, utiliza-se o livro “Dramaturgia de série animada”, de Sérgio Nesteryuk, o “guia de produção de bíblia para venda de série animada”, de Cassiano Zanon Moscibrocki e uma entrevista realizada com Luiza Guerreiro, CEO da empresa Plot Kids, produtora de conteúdo audiovisual. São descritas as etapas do processo e os porquês de cada página do documento, que conta com capa, descrição de personagens, universo, sinopse de três episódios, contato do criador e verso. No final, pode-se observar o resultado da bíblia.

Palavras-chave: bíblia, série animada, venda

Abstract

This article presents the process of creating a sales bible for the animated series project “Fuzuê”. The book “Dramaturgia de série animada” by Sérgio Nesteryuk, the article “Guia de produção de bíblia para venda de série animada” by Cassiano Zanon Moscirocki and an interview with Luiza Guerreiro, CEO of the company Plot Kids, an audiovisual content producer, are used as guides to the project. The steps of the process are described, as well as the reasons behind each page of the document, which includes the cover, character descriptions, universe, synopsis of three episodes, contact details of the creator and back cover. At the end, the final product is shown.

Keywords: Bible, animated series, sale

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| 1. INTRODUÇÃO..... | 7 |
| 2. REFERENCIAL TEORICO..... | 8 |
| 3. O PROJETO..... | 9 |
| 3.1 Conceito..... | 9 |
| 3.2 Pré-produção..... | 12 |
| 3.3 Produção..... | 18 |
| 3.4 Finalização da bíblia de venda..... | 31 |
| 4. CONCLUSÃO..... | 40 |
| REFERÊNCIAS..... | 42 |

1. INTRODUÇÃO

O mercado de animação nacional passa por um momento ao mesmo tempo positivo e negativo. Positivamente, vem de uma série de anos em constante expansão, fruto de leis de incentivo como a da TV Paga e com um aumento global na demanda por conteúdo novo. Negativamente, encontra uma forte resistência das plataformas de *streaming* para produção de conteúdo nacional, enfrentando forte concorrência de países com mercados mais estabelecidos e saída de profissionais capacitados para esses outros mercados. Para Luiza Guerreiro, CEO de uma produtora de *games* e animações catarinense, a Plot Kids, é necessário haver regulamentação das plataformas de VOD¹ e SVOD², semelhantes à já citada lei da TV Paga. Marcelo Pereira, sócio e diretor executivo da Combo Studio, outra produtora nacional, também vê a necessidade de incentivo, tanto do próprio governo quanto da iniciativa privada.

Mesmo com as dificuldades citadas, a vontade humana de contar histórias não para. Contamos histórias desde nossos primórdios. Através delas, moldamos nossa percepção de temas como cultura, raça e gênero. E, além de fortalecer nossa cultura, ao investir em conteúdo novo também estamos investindo em um mercado que gera milhares de empregos. Dessa vontade de contar uma história com um quê de Brasil surgiu o projeto de animação “Fuzuê”.

O processo para se fazer uma nova série de animação não é igual em todos os casos, mas existem pontos compartilhados. Um deles é a chamada bíblia. Como define Nesteryuk (2011), uma bíblia é um documento que reúne informações sobre a série animada, como universo e personagens, na forma de textos e arte. Existem dois tipos: a de produção e a de venda. A de produção é voltada para o desenvolvimento de ideias de uma nova série de animação, com textos e imagens que contém detalhes dessa produção; E uma bíblia voltada para a comercialização, a de venda, conta com uma versão mais enxuta desses textos e contato dos criadores, sendo utilizada no momento no qual se pretende vender a série para uma produtora ou distribuidora. Essas vendas acontecem,

¹ *Video on Demand*, traduzido do inglês “Vídeo sob Demanda”

² *Subscription Video on Demand*, traduzido do inglês “Vídeo sob demanda a partir de assinatura”

como Nesteryuk afirma, em encontros pré-marcados com essas pessoas ou, mais comumente, em eventos com essa finalidade. Citam-se, como exemplos, o Rio2C, que é um evento de criatividade que abrange áreas como audiovisual e games, contendo janelas de oportunidades como rodadas de negócio mentorias; e o Série Lab, que é um encontro de profissionais do audiovisual do Brasil, focado em fomentar a criação de séries e gerar chances de negociação entre produtores e investidores.

Esse presente trabalho tem como objetivo a elaboração de uma bíblia de venda para a série “Fuzuê”, contendo todos os elementos que as referências do trabalho sugerem. O processo contará com elaboração de textos e desenhos que serão compostos formando um documento final. A justificativa desse trabalho se dá pela necessidade do projeto em ter uma bíblia de venda para que possa justamente ser adquirido por produtoras e assim ser realizado.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

A confecção da bíblia de venda do projeto “Fuzuê” contou principalmente com três fontes:

O livro **“Dramaturgia de série animada”**, de Sérgio Nesteryuk, um pesquisador com quase 20 anos de estudo sobre o universo de games e audiovisual; o livro conta em ricos detalhes cada etapa necessária na elaboração de uma bíblia, tanto em sua parte inicial, de conceito, quanto na apresentação final;

O **“guia de produção de bíblia para venda de série animada”**, de Cassiano Zanon Moscibrocki, trabalho realizado como TCC do curso de animação da Universidade Federal de Santa Catarina e que conta com um manual com as principais informações que devem estar contidas e algumas dicas essenciais;

Uma entrevista realizada com **Luiza Guerreiro**, CEO da empresa Plot Kids, que atua desde 2016 com games e animação no mercado catarinense. Em sua entrevista, Luiza expõe sua opinião sobre o atual estado do mercado de animação brasileiro, que ela vê necessidade de haver regulamentação em relação aos streamings para se produzir mais obras nacionais, semelhante ao

que houve com a lei da TV paga; e dificuldades de se produzir fora do eixo Rio-São Paulo. Ela também conta detalhes essenciais que uma bíblia de venda deve ter, que serão expostos mais adiante no trabalho, e reforça o papel crucial dessa bíblia na produção e distribuição do produto audiovisual, contando que já conseguiu realizar contratos através delas. Por fim, ressalta também as diferenças expostas anteriormente sobre a bíblia de produção, que ela chama de “técnica”, e a de venda, e ressalta que a pessoa que estiver no papel de mostrar essa bíblia para potenciais compradores deve estar muito familiarizada com ela.

3. O PROJETO

3.1 Conceito

O projeto de série animada “Fuzuê” conta a história do gato transmasculino³ Tanto Faz e seus amigos Morgana e Charlie, enquanto eles arrumam várias confusões em busca de se tornarem a melhor gangue da cidade, enfrentando diversos desafios e personagens de personalidade duvidosa. A ideia inicial do projeto surgiu como uma junção de diversas referências das quais o autor é fã, e foi melhor desenvolvida em algumas sessões de *brainstorm*, que é um método de geração de ideias comum nas áreas criativas. Os primeiros textos sobre o projeto foram sobre a premissa básica da história e algumas ideias do que poderiam acontecer e quais personagens poderiam surgir.

Posteriormente decidiu-se que a série seria focada principalmente na comédia, tendo como tom de referência séries como “OK K.O.!” e “Bob Esponja”. Além do tom, “OK K.O.!” também influenciou no estilo de arte, no qual a linha de contorno é texturizada, o que acontece devida a série ter sido feita no papel, como afirmou e demonstrou o criador do desenho animado Ian Jones-Quartey em sua rede social X⁴, algo que se tenta emular em “Fuzuê” com um pincel digital que imita esse estilo; assim como na forma simples e geométrica que os personagens são feitos, como por exemplo olhos grandes e redondos/ovais, pontas triangulares etc. Além disso, inspirou-se no esquema dos episódios

³ Pessoas transmasculinas são indivíduos designados mulheres ao nascer, mas que se identificam total ou parcialmente com o gênero masculino. (VALLE, Leonardo)

⁴ Disponível em: <<https://x.com/ianjq/status/1762603899352158346>>. Acesso em: 10/11/2024.

terem continuidade ao mesmo passo em que há episódios soltos nos quais o universo tem uma grande mudança que é descartada nos episódios subsequentes.

Figura 01 – Série animada “OK K.O.!”



Fonte: OK K.O.! Wiki⁵

Figura 02 – Demonstração da linha de contorno



Fonte: OK K.O.! Wiki⁶

Diferente das duas séries citadas como referência, “Fuzuê” é voltada ao público jovem adulto, cujo mercado de animações é crescente, havendo mais demanda do que shows para supri-la. A vontade de se fazer um desenho

⁵ Disponível em: <https://ok-ko.fandom.com/wiki/Let%27s_Be_Heroes/Gallery?file=KO_S1E01_10001.png>. Acesso em: 10/11/2024.

⁶ Disponível em: <https://ok-ko.fandom.com/wiki/Let%27s_Be_Heroes/Gallery?file=KO_S1E01_09901.png>. Acesso em: 10/11/2024.

animado focado em jovens adultos veio como uma forma de não precisar se preocupar com alguns tipos de censura comuns em desenhos para crianças, como bebidas e violência, além de se permitir um tom mais maduro em relação ao roteiro. Outro ponto levado em consideração foi que a série “Fuzuê” utiliza de referências visuais dos anos 90 e 2000, períodos vividos pelo público alvo buscado.

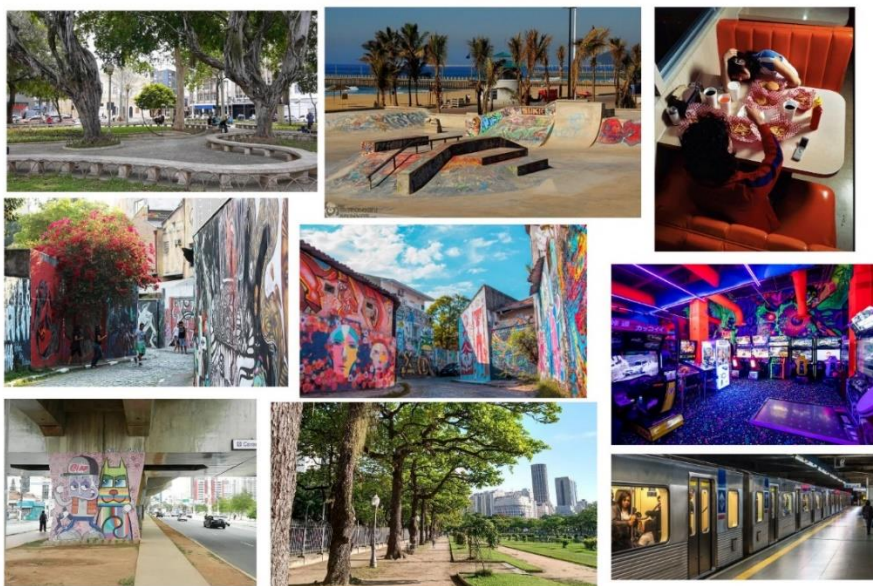
Figura 03 - exemplo de linguagem visual mais adulta, a cena contém cigarros e menção à bebidas alcoólicas



Fonte: canal oficial do Youtube da série “Punch Punch Forever!”

Outro ponto interessante a ser comentado sobre “Fuzuê” é que o projeto possui extensa representação LGBT. Animações adultas são palco a vários anos para representações positivas sobre a comunidade, a se citar um episódio de “Os Simpsons” que ganhou um prêmio GLAAD por um de seus episódios em 1998⁷. O fato do criador da série “Fuzuê” ser uma pessoa transgênera também influenciou nessa escolha, especialmente quando aprendemos sobre a

⁷ *Gay & Lesbian Alliance Against Defamation*, traduzido do inglês “Aliança Gay e Lésbica Contra a Difamação”, é uma premiação criada em 1990, que homenageia representações positivas da comunidade LGBT na mídia. “Os Simpsons” ganhou o prêmio pelo episódio “A Fobia de Homer”.



Fonte: O autor

Com esses três *moodboards* iniciais montados, começou-se a produção dos conceitos de arte e textos para a série, guiados pela premissa básica de haver uma gangue tentando ser a melhor.

Decidiu-se que os personagens seriam todos animais antropomórficos por seu caráter lúdico e extensa possibilidade de variedade de designs, ainda com um pouco de identificação humana em sua anatomia para manter a conexão com o público.

Tanto-Faz surgiu a partir da motivação de ser o líder da melhor gangue de todos os tempos. A partir dessa premissa, já se pôde presumir que o personagem seria ambicioso e potencialmente briguento, visto que o termo gangue é normalmente usado em contexto de violência, como definido pelo dicionário “Grupo de amigos ou conhecidos, em geral jovens, às vezes com predisposição para comportamentos agressivos ou hostis” (MICHAELIS, 2024). O personagem ser transmasculino, como já discutido anteriormente, surgiu da vontade de criar uma série como representatividade de minorias, potencializado pelo autor também ser uma pessoa transmasculina.

Figura 07 - *Moodboard* do protagonista Tanto-Faz



Fonte: O autor.

Para o *moodboard* de Tanto-Faz, escolheu-se algumas imagens de personagens já existentes que são protagonistas de suas próprias histórias, e que tivessem algum tipo de semelhança entre si (cabeça grande, olhos grandes, mãos /ou pés grandes, corpo que apresenta contraste de tamanhos entre suas partes, aspecto animalesco). A partir daí, começaram os estudos para o personagem.

Figura 08 - Conceitos do personagem Tanto-Faz

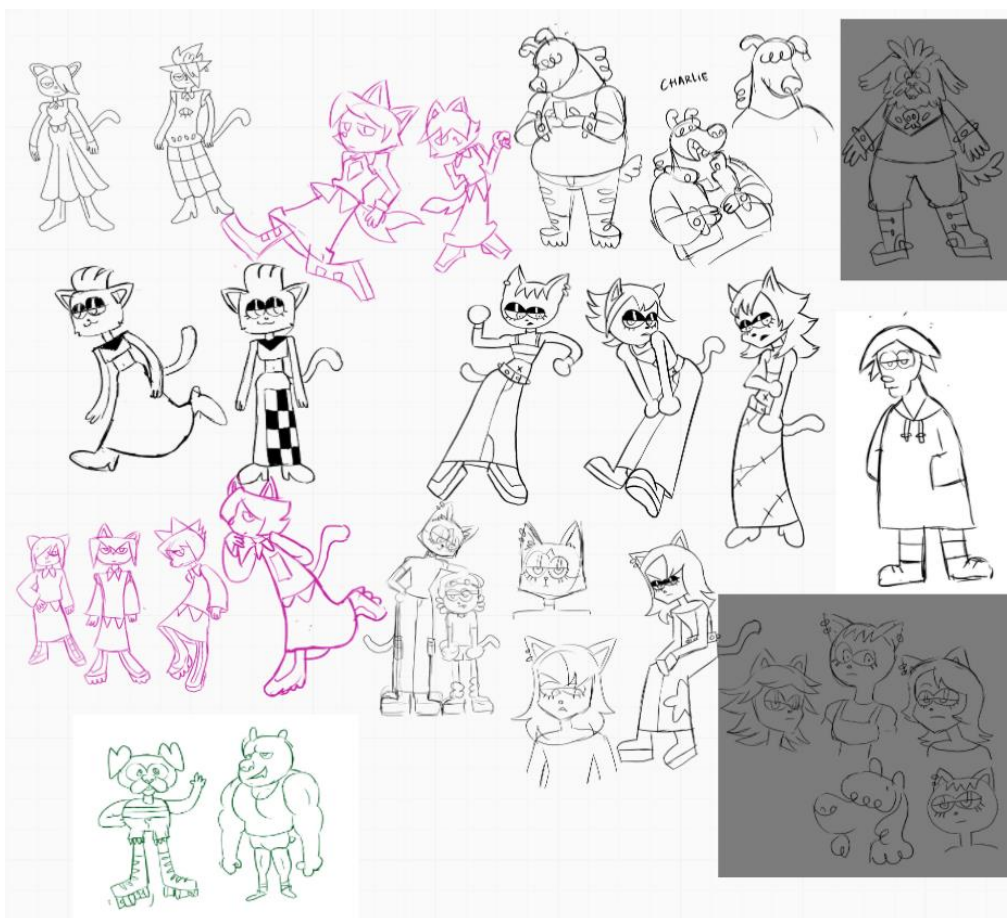


Fonte: O autor

Para o restante da gangue de Tanto-Faz, observou-se que, em diversos desenhos que servem de referência para a série, como “Sonic” e “OK K.O.!” , há um trio principal na história, o que decidiu-se que haveria também em “Fuzuê”. Para os outros dois personagens do trio, além de Tanto-Faz, pensou-se em personalidades e silhuetas que fossem diferentes da dele para gerar contraste. Após uma série de rascunhos, chegamos em Morgana e Charlie. Enquanto Tanto-Faz é magricela, baixinho e briguento, Morgana é uma travesti¹⁰ de humor macabro sem grandes ambições além de arranjar um emprego normal, mas que é impedida pelos preconceitos da sociedade. Ela é alta e esguia. Já Charlie é uma pessoa que não fala muito, mas dá risadinhas e está sempre no celular, além de sempre se entusiasmar com a personalidade trovejante de Tanto-Faz. Sua silhueta é redonda e amigável.

¹⁰ Uma identidade de gênero associada ao feminino, característica de pessoas designada homens ao nascer. Esse termo é nativo da América Latina e carrega certo estigma de marginalidade. Não deve ser confundido com a identidade de gênero “mulher trans”. (VALLE, Leonardo)

Figura 09 - Conceitos dos personagens Morgana e Charlie



Fonte: O autor.

Como dito anteriormente, “Fuzuê” é uma história sequencial, mas que também tem episódios soltos nos quais o universo da série pode ser mexido e descartado depois, no estilo que acontece na série “OK K.O.!” Para tanto, a série baseia-se no formato *character-driven*, modelo de narrativa no qual os personagens movem a história, e não o contrário. Por isso, após o desenvolvimento dos personagens principais, partiu-se para o desenvolvimento de mais personagens que acrescentam à trama, pensando-se em quem eles poderiam ser, como poderiam agir em relação aos protagonistas, e que tipo de história eles poderiam gerar.

Figura 10 - conceitos de outros personagens



Fonte: O autor.

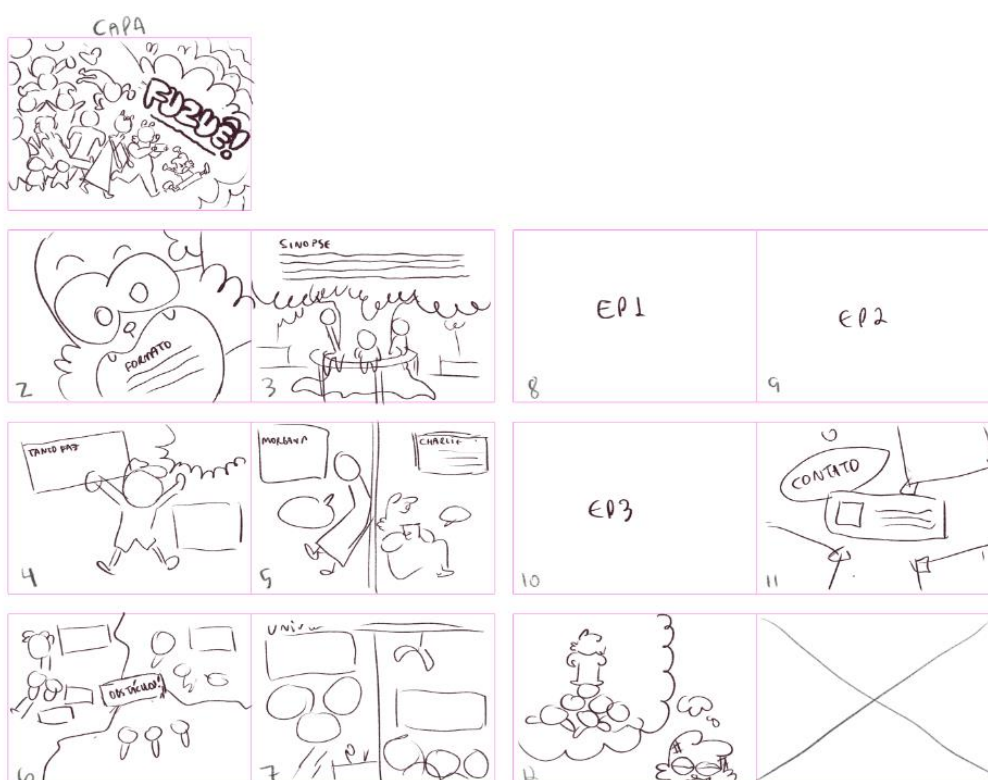
3.3 Produção

A partir do conceito da história e dos estudos iniciais de rascunhos e da escrita dos textos sobre a série, passou-se para a parte de estudar o que deveria haver em uma bíblia de venda, que possibilitasse a série a ser compreendida pelas demais pessoas e vendida posteriormente. Foi-se decidido imprimir a bíblia de venda, estudando-se algumas gráficas. Chegou-se no resultado de que a bíblia ter um número múltiplo de 4 como contagem final de folhas facilitaria o processo para que se fabricasse em formato de livreto, e isso foi levado em consideração para que se limitasse o número final de páginas em 12.

Estruturou-se, a seguir, quais seriam as informações contidas em cada página, definidas de acordo com as referências coletadas. O resultado final contém a seguinte divisão: capa, formato, sinopse, personagens, universo, exemplos de 3 episódios (um por página) e contato, além de uma capa para o verso também.

Foi feita uma primeira versão da bíblia, com estilo rascunhado e simples, para que se pudesse visualizar a ideia geral, como as informações seriam hierarquizadas e quais desenhos estariam em cada parte. Levou-se também em consideração a fala de Luiza Guerreiro sobre a bíblia precisar ser ajustada de acordo com o tom e estilo da série, buscando-se nos desenhos transmitir o espírito aventureiro do show.

Figura 11 – Rascunho inicial da divisão de páginas da bíblia



Fonte: O autor.

Agora possuindo uma visão geral do projeto, houve uma validação da divisão de páginas proposta inicialmente, e partiu-se para o desenvolvimento de cada página separada. Algumas páginas serão diferentes do rascunho inicial aqui apresentado, e a razão por trás de cada desenho será discutido.

Começando pela capa, algumas outras alternativas foram feitas além da que foi concebida inicialmente no primeiro estudo da bíblia, contendo os três

personagens principais em poses dinâmicas, mas no final optou-se por seguir a ideia inicial por ela mostrar a riqueza de personagens da série, além de transmitir a energia presente na obra.

Figura 12 – Rascunhos alternativos para a capa da bíblia



Fonte: O autor.

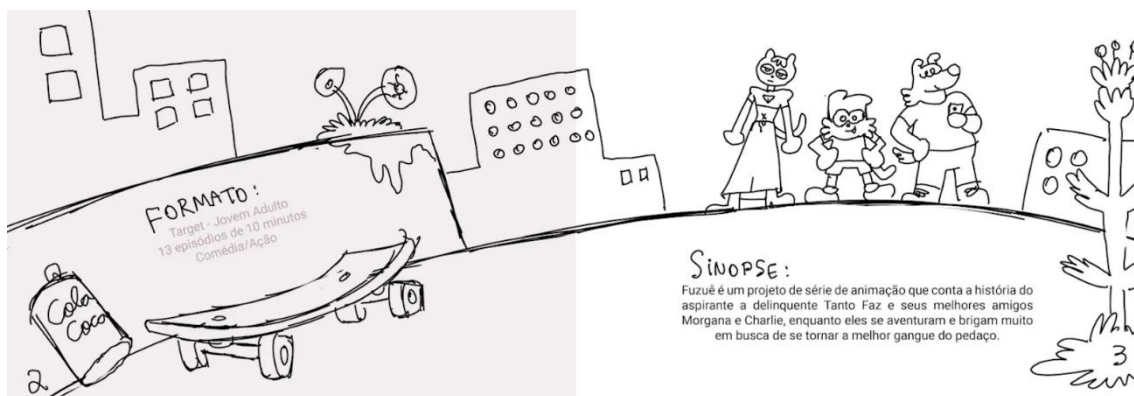
Figura 13 – Rascunhos escolhido para a capa da bíblia



Fonte: O autor.

Para a segunda e terceira páginas foi-se pensado em um desenho contínuo, conhecido no meio editorial como páginas espelhadas. Luiza Guerreiro conta que as primeiras informações contidas em uma bíblia de venda devem ser detalhes básicos do projeto, como a técnica de animação utilizada, quantidade de episódios e duração e público-alvo, com o intuito do possível comprador entender o escopo da série. Na bíblia-exemplo de Moscibrocki (2018), tem-se o *logline* - história da série de forma resumida em duas linhas, aproximadamente - seguido da sinopse da série, a qual nada mais é que uma *logline* estendida. No caso de “Fuzuê”, devido ao limite de páginas, não se julgou necessário haver ambas - *logline* e sinopse - colocando-se uma sinopse mais enxuta que será desenvolvida adiante na bíblia. Ficou, então, a página dois com os dados básicos da série e a página três com a sinopse.

Figura 14 – Rascunhos inicial da página espelhada



Fonte: O autor.

Para o desenho desta página, foi-se pensado em trazer detalhes iniciais do projeto para o visualizador, com os personagens principais e cenários urbanos que são parte importante da história. O chão arqueado em direção aos personagens é uma tentativa de levar o olhar do espectador para eles, cuidando-se também em não deixar o restante do cenário muito vazio.

A partir da sinopse, os textos começaram a ser escritos de forma mais coloquial, para que se aproximasse do tom descompromissado da série.

Transmitir o clima do desenho para o leitor é algo que Guerreiro (2024) enfatizou em sua entrevista, e que Moscibrocki (2018) também julga necessário.

Em seguida, explica-se sobre o personagem principal, Tanto-Faz. Moscibrocki (2018) nos diz que precisamos colocar tudo o que se julga necessário para se conhecer o protagonista, seus trejeitos e motivação. No caso de Tanto-Faz, houve a preocupação de se transmitir o espírito rebelde e briguento dele. Também se julgou necessário explanar que o personagem é transmasculino pois a representatividade LGBT, em especial a transgênera, é um dos pilares principais do projeto.

Figura 15 – Rascunho inicial da página do personagem Tanto-Faz

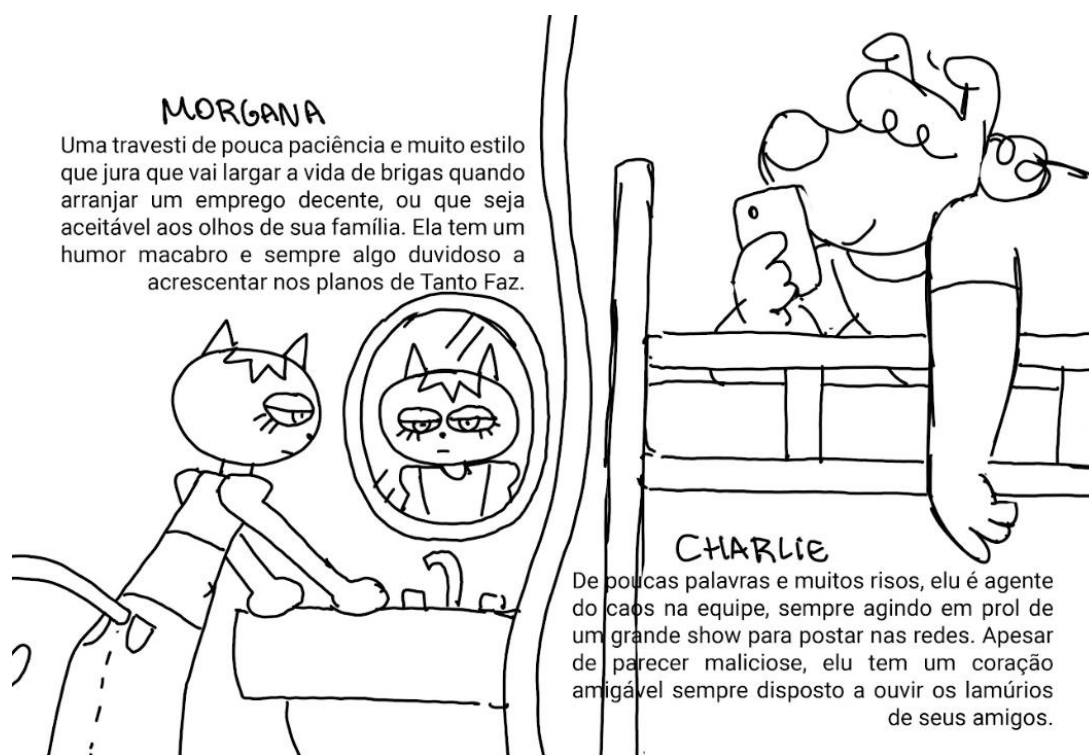


Fonte: O autor.

No desenho desta página decidiu-se mostrar mais sobre o personagem principal através de algo íntimo a ele, seu quarto. Cada detalhe foi pensado em contar um pouco mais sobre ele, citando-se por exemplo a flor murcha na janela, que indica sua personalidade por vezes descuidada. Além de ser citado no texto, a transgeneridade do personagem também pode ser percebida através da bandeira trans presente na parede.

Em seguida, há a página explicativa sobre Morgana e Charlie. Eles são personagens principais, juntos a Tanto-Faz, então precisam ser expostos como tais. O texto é mais enxuto por haver dois personagens compartilhando o espaço. No caso de Charlie, usou-se no texto pronomes neutros, uma neolinguagem - que são formas recentes e ainda não incluídas na linguagem formal - característica de pessoas não-binárias¹¹. Ainda que haja polêmicas sobre o uso de tal linguagem, o que poderia afastar compradores preocupados com o tema ou até contrários a ele, julgou-se que não faria muita diferença no produto final visto a quantidade de outras representações LGBTs consideradas controversas, em especial a comunidade transgênera, presentes na obra.

Figura 16 – Rascunho inicial da página dos personagens Morgana e Charlie



Fonte: O autor.

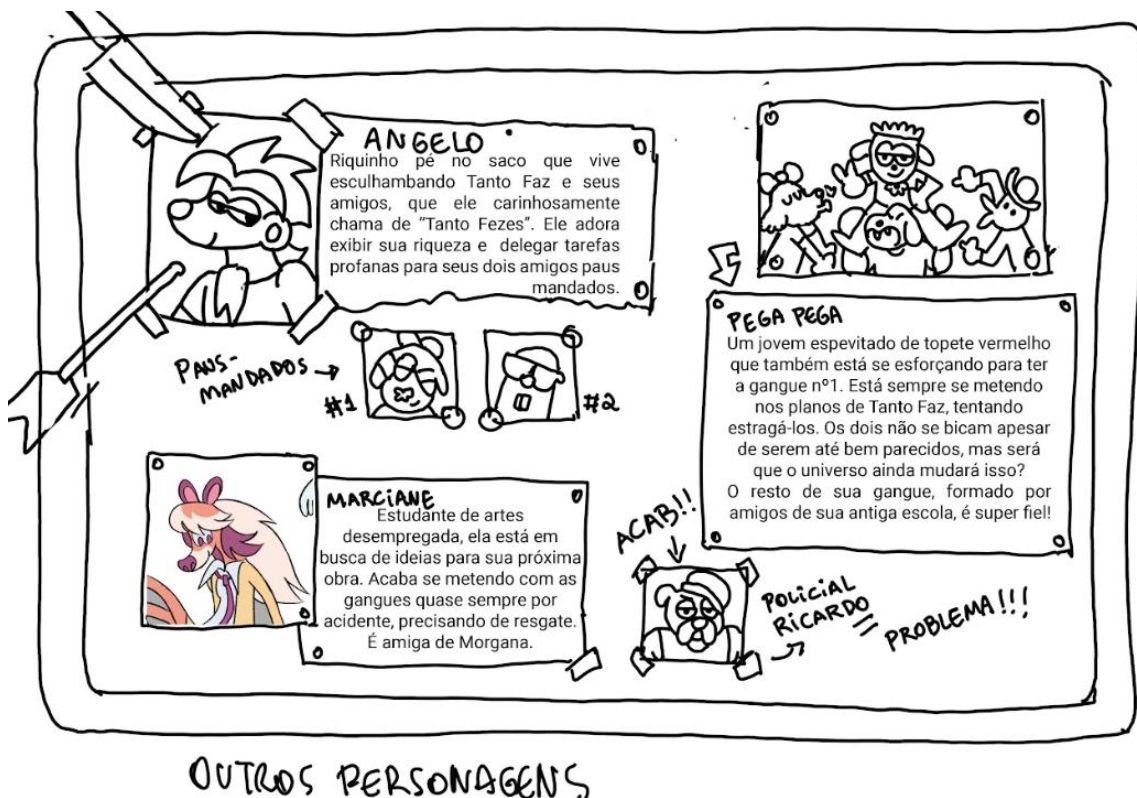
¹¹ Uma pessoa não-binária não se identifica, total ou parcialmente, como do gênero masculino ou feminino. (VALLE, Leonardo)

No desenho desta página, assim como na de Tanto-Faz, resolve-se adicionar mais sobre os personagens além do que está no texto. Em Morgana, vemos a personagem se olhar no espelho com cara de tédio, como se refletisse seu estado mental atual de não estar muito empolgada com nada. Em Charlie, vemos mais de seu lado tranquilo e descompromissado.

Para a próxima página, resolveu-se mostrar alguns outros personagens da história, mais secundários, que irão contracenar com Tanto-Faz e seus amigos. Esses personagens extras surgiram através da etapa de rascunhos, testando-se diferentes *designs* e imaginando o que eles poderiam acrescentar na história.

Essa página de personagens extras foi decidida após a montagem das páginas das sinopses dos episódios, que serão mostradas mais adiante, encaixando-se os personagens que aparecerão nelas.

Figura 17 – Rascunho inicial da página de personagens secundários



Fonte: O autor.

Nessa ilustração entramos um pouco mais dentro da mentalidade dos protagonistas, vendo um quadro de informações sobre outros personagens presumidamente feito por eles. Isso se propõe a fazer com que o leitor se sinta íntimo dos personagens do show. Também conseguimos saber um pouco sobre a opinião dos protagonistas sobre o personagem Angelo através da faca e do dardo espetados na foto dele, mostrando conflito e ressentimento.

A seguir, há a página do universo. Guerreiro (2024) deixa claro que é relevante explicar o mundo em que a história se passa e suas regras básicas. Nesteriuk (2011) também nos diz sobre a importância de mostrar como o universo funciona, e pontua o seguinte:

Mais do que pensar em cada um dos elementos do universo isoladamente, é importante a adoção de uma reflexão mais sistêmica, na qual as propriedades essenciais do todo não possam ser encontradas em nenhuma de suas partes de forma isolada. Estas propriedades não são resultantes, portanto, apenas das partes existentes de um universo, mas principalmente de seus complexos relacionamentos, essenciais para a existência daquela totalidade e para a definição de suas características intrínsecas como tal. (Nesteriuk, 2011, p. 182).

Em virtude dessa afirmação, buscou-se no texto desta página imprimir principalmente que o que define o universo de “Fuzuê” é a maneira como os personagens interagem com o mundo, e como essas interações são enérgicas e novas mesmo que o ambiente já seja idoso ou pré marcado por fatos passados. É um mundo quase como o nosso, e pretende nos levar à reflexão de que, se os personagens dessa série podem mudar o mundo ao redor para o melhor, todos podemos.

Figura 18 – Rascunho inicial da página de universo



Fonte: O autor.

Quanto ao desenho desta página, de início já se sabia que teria a ver com o ambiente no qual a história se passa, a cidade de “Tombópolis”. Como dito anteriormente, como o foco da série é sobre como os personagens lidam com o ambiente ao redor, julgou-se sensato também mostrar os personagens nessa página, fazendo algo que tipicamente fazem (brigar). As marcações em giz são inspiradas no movimento *kidcore*, já citado, com o intuito de alegrar uma construção normalmente sóbria. Os personagens brigando em uma espécie de “nuvem” com onomatopeias tem inspiração direta das que vemos em “Turma da Mônica”, série de quadrinhos brasileiros:

Figura 19 – “Nuvem” de briga



Fonte: Splashpages¹²

As próximas três páginas são dedicadas às três sinopses de episódio, uma em cada página. Para fazer isso, Nesteriuk (2011) distingue o que seriam dois tipos diferentes de sinopse: a comercial e a técnica. A comercial é voltada ao público final, com caráter persuasivo e que tenta chamar a pessoa a assistir a série; enquanto a técnica é uma síntese do que acontece no episódio, com começo, meio e fim, sendo a adequada para a bíblia de venda. Ele também ressalta a importância de conseguir-se transmitir o tom da série através da sinopse, e demonstrar a dinâmica dos personagens. Moscibrocki (2018) cita, também, a importância de se capturar a atenção do leitor com essas sinopses, demonstrando o porquê da série merecer ser feita.

Para a primeira sinopse, houve essa preocupação de demonstrar a dinâmica entre os personagens principais, Tanto-Faz, Morgana e Charlie, focando-se mais especificamente na forma como o protagonista, Tanto-Faz, age, de forma impulsiva e sem grandes intelectualidades. Colocou-se também um obstáculo que será recorrente na série, o policial Ricardo. Seguindo as referências buscadas, incluiu-se também o desenrolar do episódio.

¹² Disponível em: <<https://splashpages.wordpress.com/2018/03/18/as-20-onomatopeias-mais-famosas-dos-quadrinhos-e-mais/>> Acesso em: 20/11/2024.

Figura 20 – Rascunho inicial da página do episódio 1



EPISÓDIO 1

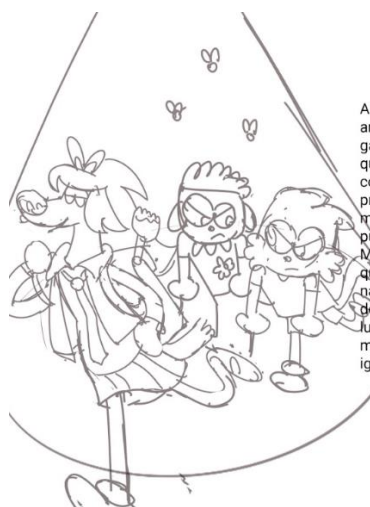
Tanto Faz acorda decidido, ele finalmente sabe o que vai fazer da vida, agora que a escola acabou! Ninguém mais vai lhe dizer o que fazer ou onde ele pode ou não pode ficar, porque agora ele vai ter a sua própria gangue! Determinado, ele vai até seus amigos Morgana e Charlie e os declara seus mais novos comparsas, seus Tanto-Fazes! Morgana reclama que ela precisa mesmo é de um emprego, e Charlie questiona se já não tem outras gangues na cidade. Atiçado por saber que há possíveis inimigos em seu caminho, Tanto Faz começa a questionar por aí quem seriam essas outras gangues, o que acaba chamando a atenção do policial Ricardo, que resolve investigar essa história. Após um embate com ele, que se mostra uma pessoa horrível e disposta a tudo para colocar Tanto Faz na cadeia, Morgana e Charlie concordam em ajudar seu amigo, que jura que tornará as ruas mais seguras com sua presença.

Fonte: o autor

Para o desenho, houve a ideia de colocar o rosto de Tanto-Faz emoldurado em uma das argolas da alameda do policial, como se ela estivesse focando nele, dando indícios do que acontece no episódio.

No segundo episódio, há uma continuação do primeiro, sobre Tanto-Faz buscar oponentes, e introduz-se seu principal rival: Pega-Pega e sua gangue. Nesse episódio há a preocupação em se demonstrar a dinâmica dos personagens enquanto gangue, suas diferenças e similaridades, e o caos que isso gera. Também há uma breve introdução de Marciane.

Figura 21 – Rascunho inicial da página do episódio 2



EPISÓDIO 2

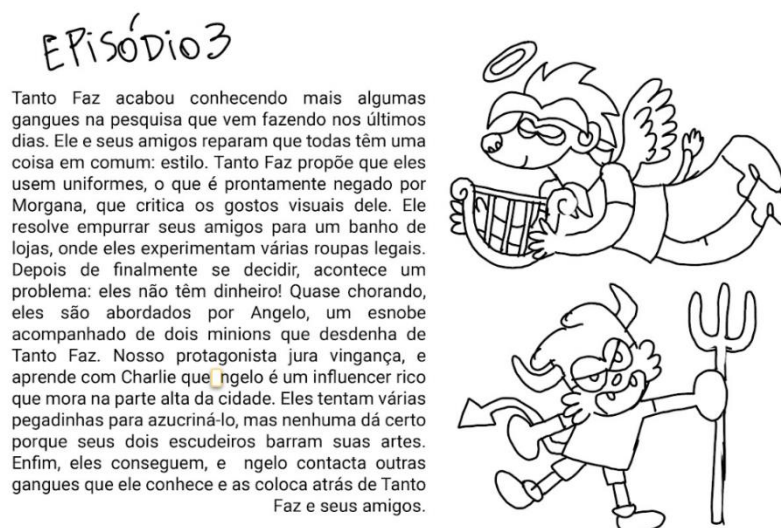
Ainda procurando por rivais, Tanto Faz e seus amigos acabam conhecendo a recém formada gangue do Pega-Pega, que está na mesma missão que nossos protagonistas. Eles começam a competir nas mais diversas atividades, como preparar cachorro quente e pegar bichinhos na máquina de garra, tentando ganhar a atenção do público. Os dois chegam a um embate final: Marciane, uma amiga artista de Morgana, precisa que alguém a escolte até o prédio velho da esquina na calada da noite para ela fazer sua nova obra, que desafiará a legalidade. Os dois acabam na missão, lutando com criminosos que tentam assaltar a maluca. No final, os dois se reconhecem como iguais e juram manter uma rivalidade saudável rumo a um deles se tornar o líder da gangue nº1.

Fonte: o autor

Para esse desenho também pensou-se em uma espécie de emolduração, dessa vez com a luz do poste sobre os personagens.

Para o terceiro episódio há a continuação da interação Tanto-Faz, Morgana e Charlie, para que se estabeleça na mente do espectador a dinâmica entre eles. Introduce-se o vilão Angelo, rico que desdenha de Tanto-Faz e seus amigos. Para o final, pensou-se em algo que aticasse a mente de quem lê/assiste a acompanhar mais da série.

Figura 22 – Rascunho inicial da página do episódio 3

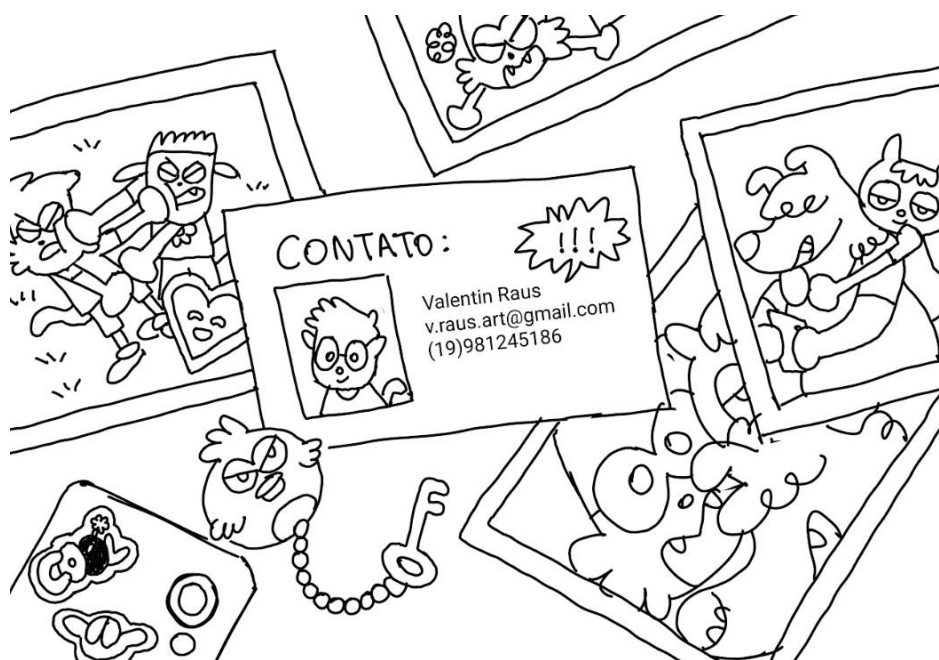


Fonte: O autor.

Para o desenho, pensou-se em uma brincadeira com o nome do personagem Angelo, semelhante a “anjo”, e em sua contraparte que seria o diabo, representado por Tanto-Faz. No próprio episódio há uma alusão a isso, visto que é Tanto-Faz que jura vingança a ele, o que normalmente seria uma atitude de vilão.

A próxima página é a de contato, algo sugerido tanto por Moscibrocki (2018) quanto por Nesteriuk (2011), com o telefone e email do autor da bíblia.

Figura 23 – Rascunho inicial da página de contato



Fonte: O autor.

Para a arte, pensou-se em representar diversos momentos dos personagens através de fotos espalhadas numa mesa, nas quais se pode visualmente entender a dinâmica entre eles. Na foto de Tanto-Faz com Pega-Pega há um adesivo de coração que faz com que o leitor se lembre da descrição de Pega-Pega algumas páginas atrás, que cita que os dois, apesar de rivais, são parecidos, e provoca o leitor a imaginar que talvez os dois se gostem. Coloca-se também alguns objetos soltos e customizados ao estilo da série, bem como uma espécie de cartão de contato do criador, cuja foto também está no estilo animal antropomórfico da série.

Para o verso da bíblia, pensou-se em transmitir uma imagem que pudesse condizer com o fato do leitor ter chegado ao fim da jornada, no caso, a da bíblia.

Figura 24 – Rascunho inicial do verso



Fonte: O autor

3.4 Finalização da bíblia de venda

Com os rascunhos prontos, partiu-se para o estudo de como finalizar a bíblia. Foi montado um moodboard com inspirações de cartoons como “Bob Esponja” e “Chowder”. Entre os elementos buscados pode-se citar a paleta de cores bem diversa como em “OK K.O.!", sem ser monocromáticas, elementos pintados de formas “estranhas” ou inusuais (como a árvore roxa no cenário de “Os Simpsons” ou a paleta saturada de “Du, Dudu e Edu”) e uso de intensa textura colorida no cenário.

Figura 25 – *Moodboard* de finalização

Fonte: O autor.

Com o moodboard feito, partiu-se para o desenvolvimento do logo da série, que aparece de início na capa. Foram feitas algumas alternativas, levando sempre em conta o estilo da série. Algumas variações foram pensadas para se parecer com letras de grafite, mas chegou-se à conclusão que era mais adequado que a logo se focasse na comédia da série ao invés de seu cenário. Então, no final, acabou-se optando por um logo de letras desiguais e arredondadas, com a intenção de ser percebida como divertida. A logo foi escolhida ao se colocar junto do desenho da capa, que será mostrada adiante.

Figura 26 – Testes de logo



Fonte: O autor.

Outra informação importante sobre essa etapa, é que as páginas foram finalizadas dentro do gabarito da gráfica na qual se esperava fazer a impressão do projeto, então houve trabalho de se deixar as informações mais importantes, como o texto por exemplo, dentro das margens de segurança, para que não se perdesse no corte das páginas.

desenho animado, enquanto os cenários seriam amplamente texturizados. Isso também ajuda na leitura do desenho, separando mais claramente os personagens dos cenários.

Para as próximas páginas, as de formato e sinopse, outra decisão artística foi tomada, a de fazer a linha do contorno do cenário mais clara que a dos personagens, que é preta. Isso acontece para que o cenário não chame mais atenção que eles, visto que os desenhos são feitos com cores bem chamativas.

Figura 28 – Página espelhada finalizada



Fonte: O autor.

Nesse desenho as texturas buscam indicar também que o mundo em que os personagens vivem é sujo, para emular os cenários urbanos decadentes nos quais a série se inspirou.

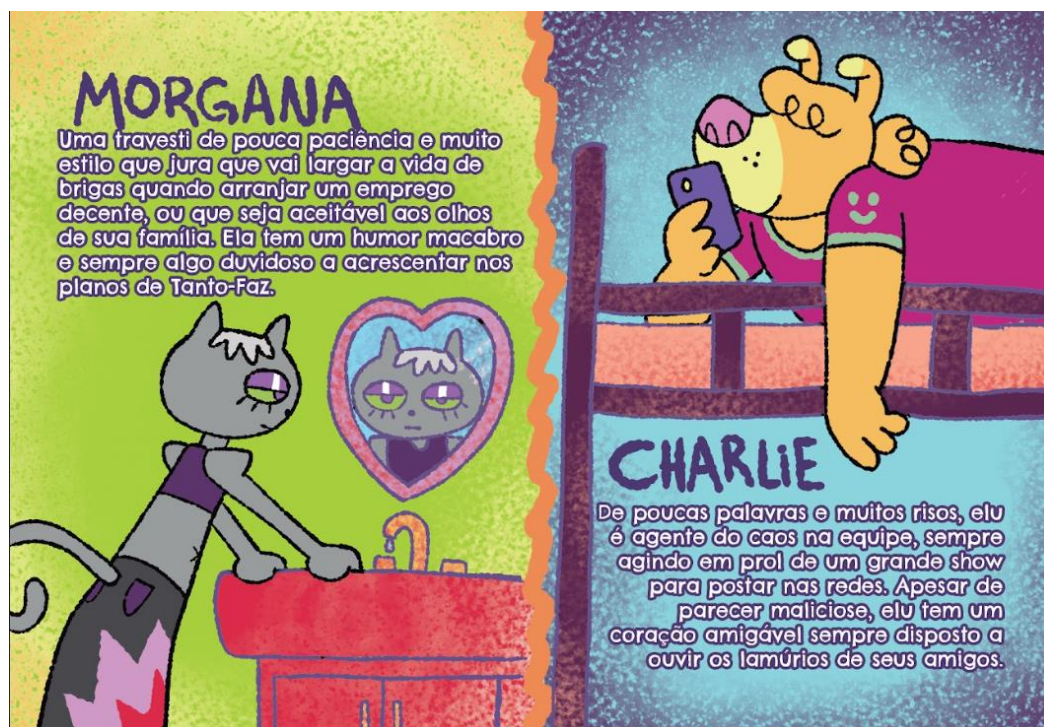
Nas próximas páginas de personagens, as de Tanto-Faz, Morgana e Charlie e dos outros, e na de universo, seguiu-se o mesmo estilo já elaborado anteriormente, e não houve grandes mudanças em relação aos rascunhos feitos inicialmente.

Figura 29 – Página finalizada do personagem Tanto-Faz



Fonte: O autor.

Figura 30 – Página finalizada dos personagens Morgana e Charlie



Fonte: O autor.

Figura 31 – Página finalizada dos personagens secundários



Fonte: O autor.

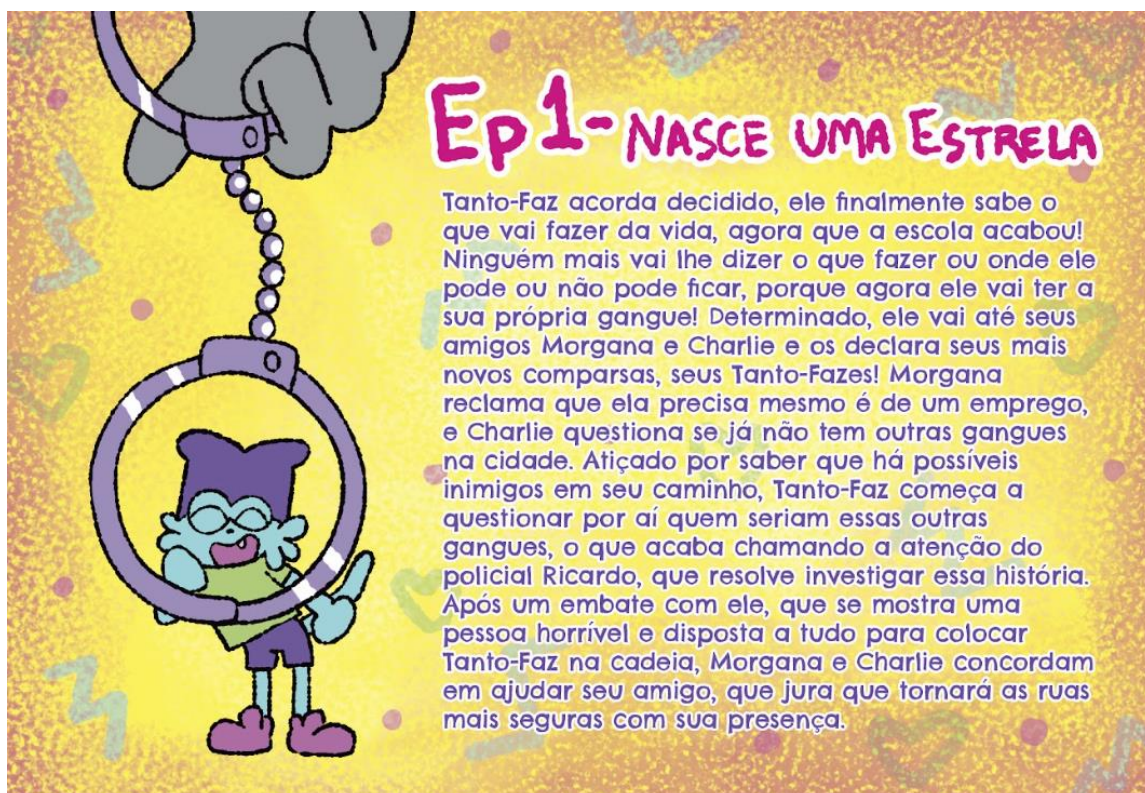
Figura 32 – Página finalizada do universo



Fonte: O autor.

Nas páginas de episódios, desde o rascunho deixou-se um amplo espaço sem desenho onde se coloca o texto. Para que combinasse com o aspecto sujo e maximalista das outras páginas, usou-se bastante textura e também uma estampa no fundo, com alguma transparência para não chamar tanta atenção, inspirada em padrões característicos dos anos 90.

Figura 33 – Página finalizada do episódio 1



Fonte: O autor.

Figura 34 – Página finalizada do episódio 2



Fonte: O autor.

Figura 35 – Página finalizada do episódio 3



Fonte: O autor.

Na página de contato segue-se os mesmos recursos usados anteriormente.

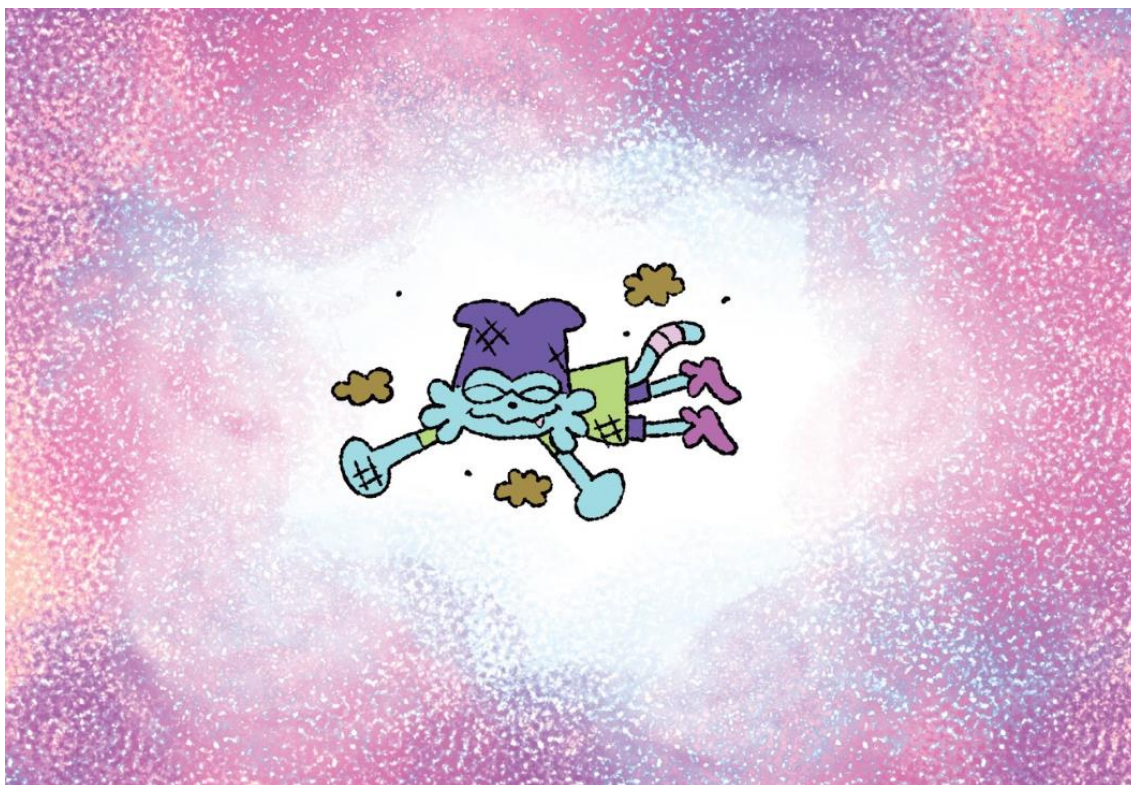
Figura 36 – Página finalizada de contato



Fonte: O autor.

Finalmente, para o verso da bíblia, mudou-se um pouco o rascunho feito anteriormente para que o desenho ficasse mais minimalista e não chamasse tanta atenção, já que é a última página. Tentou-se fazer com que as cores e as texturas combinassem com a capa.

Figura 37 – Verso finalizado



Fonte: O autor.

4. CONCLUSÃO

Com a bíblia pronta, pode-se fazer algumas observações sobre o processo e as metodologias usadas. O livro de Nesteriuk não continha muitas informações acerca da bíblia de venda, ele foca mais na bíblia de produção, embora algumas de suas observações sejam úteis para ambos os tipos de bíblia. O guia de Moscibrocki e a entrevista de Luiza Guerreiro foram as principais fontes do projeto, sendo o guia um ótimo condutor para que se tivesse noção da ordem hierárquica das informações, enquanto a entrevista tinha ótimas dicas, dadas por alguém com experiência direta sobre o assunto, além de outros *insights* sobre o mercado de animação nacional.

Algo que o autor do projeto “Fuzuê” encontrou como dificuldade no decorrer do trabalho foram informações sobre a impressão da bíblia e sua formatação, algo que foi buscado diretamente em gráficas e não havia comentários sobre isso nas metodologias. Pode-se supor que seja difícil inserir esse tipo de

informação por ser algo que mude de gráfica para gráfica, mas acredita-se que pelo menos a informação de que é imprescindível ter um número de páginas múltiplo de 4 para se fazer um livreto seja algo interessante a ser acrescentado.

No mais, o processo se mostrou eficiente e prazeroso, não se encontrando grandes problemas para realizá-lo, fora a já citada falta de informações sobre o formato impresso. Acredita-se que outros projetos de bíblia de venda possam ser realizados da mesma maneira e possam atingir resultados satisfatórios também.

Sobre o projeto, com ele impresso em mãos espera-se levá-lo aos já citados eventos e festivais de animação, para que se possam encontrar realizadores para ele.

REFERÊNCIAS

ADULT ANIMATION, data reveals demand growth far outpacing supply. Disponível em <<https://www.parrotanalytics.com/insights/adult-animation-data-reveals-demand-growth-far-outpacing-supply/>> Acesso em 27 de setembro de 2024.

CONTADO, Valeria. **Animação: criatividade brasileira em pauta.** Disponível em <<https://www.meioemensagem.com.br/rio2c/animacao-criatividade-brasileira-em-pauta>> Acesso em 15 de novembro de 2024.

DIAS, Djenifer. **Kidcore: 25 ideias para aderir à aesthetic colorida e divertida.** Disponível em <<https://capricho.abril.com.br/moda/kidcore-ideias-para-aderir-a-aesthetic>>. Acesso em: 25 de setembro de 2024.

MICHAELIS. **Dicionário brasileiro da Língua portuguesa.** Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/gangue/>>. Acesso em: 30 de novembro de 2024.

MOSCIBROCKI, Cassiano Zanon. **Guia de produção de bíblia para venda de série animada.** Disponível em <[https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/187581/Guia%20Pront o.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/187581/Guia%20Pront%20o.pdf?sequence=1&isAllowed=y)> Acesso em 7 de agosto de 2024.

NESTERYUK, Sérgio. **Dramaturgia Para uma Série Animada.** Edição 1. Brasil: AnimaTV, 2011.

NGUYEN, Stacey. **What counts as the Y2K aesthetic? Here's what you need to know.** Disponível em: <<https://www.dailydot.com/pop-culture/y2k-aesthetic-explained/>>. Acesso em: 25 de setembro de 2024.

RAMOS, Ana Júlia. **Visualize com mais clareza as suas ideias com ajuda de um moodboard.** Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/moodboard/>>. Acesso em: 12 de novembro de 2024.

SANTOS, Alice. **“Elu”, “amiguel” e “bonite”: os termos neutros como forma de inclusão.** Disponível em: <<https://www.ufsm.br/midias/arco/pronome-neutro-inclusao>>. Acesso em: 15 de novembro de 2024.

TULI, Nisha. **Taking the Wheel: What is a Character Driven Story?**.

Disponível em: <<https://www.dabblewriter.com/articles/taking-the-wheel-what-is-a-character-driven-story>>. Acesso em: 15 de novembro de 2024.

VALLE, Leonardo. **O que é ser não-binário?**. Disponível em: <

<<https://www.institutoclaro.org.br/cidadania/nossas-novidades/reportagens/o-que-e-ser-nao-binario/>>. Acesso em: 30 de novembro de 2024.

VALLE, Leonardo. **O que é ser travesti?**. Disponível em: <

<https://www.institutoclaro.org.br/cidadania/nossas-novidades/reportagens/o-que-e-ser-travesti/>>. Acesso em: 30 de novembro de 2024.

VALLE, Leonardo. **O que é transmasculino?**. Disponível em:

<<https://www.institutoclaro.org.br/cidadania/nossas-novidades/reportagens/o-que-e-transmasculino/>>. Acesso em: 30 de novembro de 2024.