

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES - ESCOLA DE BELAS ARTES
COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN

LUIZA GONÇALVES FAZOLATO BARBOSA

**LISA & GUSS:
CONHECENDO NOVOS MUNDOS**

RIO DE JANEIRO
2024

LUIZA GONÇALVES FAZOLATO BARBOSA

**LISA & GUSS:
CONHECENDO NOVOS MUNDOS**

Projeto de Graduação apresentado ao Curso de Comunicação Visual Design da Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Orientação: André de Freitas Ramos

Co-orientação: Elizabeth Motta Jacob

RIO DE JANEIRO

2024

Luisa Goncalves Fazolato Barbosa

Título do trabalho

LISA&GUSS: CONHECENDO NOVOS MUNDOS

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Aprovado em: 13/08/2024

Documento assinado digitalmente
gov.br ANDRE DE FREITAS RAMOS
Data: 22/10/2024 07:27:44-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

André de Freitas Ramos (orientador)
EBA/UFRJ

Elizabeth Motta Jacob

Co orientação Elizabeth Motta Jacob
EBA/UFRJ

Documento assinado digitalmente
gov.br ARY PIMENTA DE MORAES FILHO
Data: 21/10/2024 21:26:53-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Ari Pimenta de Moraes Filho
EBA/UFRJ

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -Moodboard de referências de personagens.....	14
Figura 2 - Moodboard de referência de background.....	15
Figura 3 - Rascunhos de Lisa.....	17
Figura 4 - Turma da Mônica.....	19
Figura 5 - Exemplo de silhuetas marcantes.....	20
Figura 6 - Rascunhos da Lisa.....	21
Figura 7 - Rascunhos do Guss.....	22
Figura 8 - Silhueta de Lisa & Guss.....	23
Figura 9 - Estudo de reações Lisa & Guss (vista frontal).....	25
Figura 10 - Bob Esponja e Patrick exemplo de personagens monoline.....	25
Figura 11 - Lisa & Guss (pose teste).....	27
Figura 12 -Exemplo de Turn do personagem Hércules.....	28
Figura 13 - Turn Lisa e Guss.....	29
Figura 14 - Círculo Cromático.....	31
Figura 15 - Exemplo de cores complementares e análogas.....	32
Figura 16 - Exemplo de cores complementares divididas e tríade.....	33
Figura 17 - Exemplo de cores monocromáticas.....	33
Figura 18 - Teste de cores nos personagens.....	34
Figura 19 - Personagens com cores definidas.....	35
Figura 20 - Moodboard de referências para Logo.....	36
Figura 21 - 1ª testagem de logotipo.....	37
Figura 23 - 2ª testagem de logotipo.....	37
Figura 24 - 3ª e 4ª testagem de logotipo.....	38
Figura 25 - Logotipo.....	39
Figura 26 - Teste de cor na logo.....	40
Figura 27 - Exemplos de adesivos com bordas.....	41
Figura 28 - Logotipo colorida finalizada.....	41
Figura 29 - Exemplos de flyers de divulgação.....	42
Figura 30 - Rascunho e flyer finalizado.....	43
Figura 31 - Glifos fonte kiddosy.....	52
Figura 32 - Glifos fonte made tommy.....	53
Figura 33 - Página de rosto e Sinopse.....	53
Figura 34 - Página de apresentação técnica do desenho e história.....	54
Figura 35 - Página de apresentação dos personagens.....	55
Figura 36 - Página de apresentação do relacionamento dos irmãos e história.....	56
Figura 37 - Página de episódios de exemplo.....	57
Figura 38 - Paineis.....	58
Figura 39 - Turns.....	59

Figura 40 - Agradecimentos.....	60
---------------------------------	----

SUMÁRIO

DEDICATÓRIA.....	5
AGRADECIMENTOS.....	6
RESUMO.....	7
ABSTRACT.....	8
1 INTRODUÇÃO.....	9
2 INSPIRAÇÃO.....	10
3 DESENVOLVIMENTO E CRIAÇÃO VISUAL DO PROJETO.....	11
3.1 Definição do projeto.....	11
3.2 Personalidades.....	11
3.3 Referências.....	12
3.4 Character Design.....	15
3.5 Paleta de cores.....	29
3.6 Logo.....	34
3.7 Divulgação.....	41
4 CRIAÇÃO DE EPISÓDIOS.....	43
4.1 Referências.....	43
4.2 Sinopse.....	44
4.3 Histórias.....	44
4.3.1 O mistério das Estrelas Desaparecidas.....	47
4.3.2 O Resfriado do Sr. Raposo.....	47
4.3.3 A Ilha Borracha.....	48
5 CONSTRUÇÃO DA BÍBLIA.....	49
5.1 Programas e Tamanho de Impressão.....	49
5.2 Fontes.....	50
5.3 Construção.....	52
5.4 Impressão.....	60
6 CONCLUSÃO.....	61
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	63

DEDICATÓRIA

Dedico esse projeto ao meu irmão, Gustavo Gonçalves Fazolato Barbosa.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha mais profunda gratidão a Deus, que me sustentou ao longo desta jornada. A Ele, agradeço por me manter firme, preservando minha integridade e sanidade mental durante toda a graduação.

Aos meus pais, meus primeiros incentivadores na arte, minha eterna gratidão. Obrigada por me presentear com incontáveis gibis da Turma da Mônica, folhas de papel e lápis de cor. Agradeço por todas as vezes em que, mesmo dizendo que não sabiam desenhar, vocês pararam para desenhar comigo, e por todos os livros que fiz vocês lerem infinitas vezes só porque eu adorava as ilustrações. Obrigada por terem apoiado a insana decisão de largar arquitetura para fazer arte e acima de tudo: obrigada por não terem me colocado na adoção por toda a vez que risquei as paredes de casa achando que seria o próximo Leonardo da Vinci.

A minha tia Paula por ser minha primeira melhor amiga. Obrigada por brincar, desenhar e me levar pra passear, obrigada por assistir o filme do Bob Esponja comigo tantas vezes que me fez capaz de recitá-lo por inteiro. Agradeço também ao meu tio Ebenézer, por ser meu segundo pai. Eu sou muito grata a Deus pela vida de vocês.

Meus avós queridos, Neuza, Eliezer, Eliza e Adalberto, meu muito obrigada. Neuza e Eliezer, agradeço pelo amor e carinho diários, e pelo apoio constante à minha arte, mesmo sem entenderem completamente o que eu estava fazendo. Eliza e Adalberto, obrigada pelas incontáveis caixinhas de giz que me compraram a fim de me deixar riscar todo o chão do quintal dos fundos.

Não poderia deixar de agradecer aos amigos que me adotaram durante a graduação: João, Aline, Ray, Helena, Beatriz, Maria, Clara e Mabel. A vocês agradeço pelas incontáveis histórias e memórias inesquecíveis na UFRJ. Dentre todos, um obrigada especial para minha melhor amiga, Helena. Obrigada por todo o apoio que me deu neste projeto e por me dizer um dia que todas as histórias já foram contadas, mas ainda nenhuma do meu jeito.

E, por último, mas não menos importante, minha gratidão especial vai para a inspiração deste projeto: meu irmão, Gustavo. Obrigada por me ensinar que a vida não tem graça sozinha. Sem você, nada disso existiria. Eu te amo.

RESUMO

Esse projeto propõe a apresentação e criação de uma bíblia de animação do desenho animado autoral, *Lisa & Guss*, série voltada ao público infantojuvenil, com faixa etária livre e foco principal em crianças de 5 a 12 anos. A proposta da série é abordar de maneira educativa e lúdica as adversidades cotidianas enfrentadas no universo juvenil, promovendo aprendizado e desenvolvimento emocional. O projeto inclui a elaboração de uma bíblia de animação com desenvolvimento dos personagens, cenários, enredos e a estrutura narrativa, visando engajar e educar o público-alvo de forma divertida e significativa.

Palavras-chave: Desenho Animado; Bíblia de Animação; Ilustração

ABSTRACT

This project proposes the presentation and creation of an animation project bible of the cartoon *Lisa & Guss*, a series aimed at children and young people, with a free age range and a main focus on children aged 5 to 12. The aim of the series is to take an educational and playful approach to the daily adversities faced by young people, promoting learning and emotional development. The project includes the development of an animation bible with the development of characters, scenarios, plots and the narrative structure, with the aim of engaging and educating the target audience in a fun and meaningful way.

Key words: Cartoon; Animation Bible; Illustration

1 INTRODUÇÃO

Meu interesse em desenvolver um projeto de animação como Trabalho de Conclusão de Curso em Design Gráfico é profundamente enraizado na minha paixão pelo mundo das animações, que me acompanha desde a infância. Sempre fui fascinada pela capacidade das animações de contar histórias envolventes e educativas, capazes de impactar positivamente a vida das crianças. Além disso, minha experiência no mercado de trabalho, onde tive a oportunidade de atuar em projetos criativos e colaborar com equipes diversas, reforçou minha convicção de que a animação é uma poderosa ferramenta de comunicação e aprendizado. Essa combinação de paixão pessoal e experiência profissional motivou-me a criar uma bíblia de animação que não só entretém, mas também educa o público infantojuvenil sobre as adversidades cotidianas, contribuindo para seu desenvolvimento emocional e social.

No capítulo 2: *Inspiração*, explico um pouco sobre como o projeto surgiu, de onde veio a ideia de fazer um desenho animado e porque. No capítulo 3: *Desenvolvimento e criação visual do projeto*, explico como foi a criação dos personagens Lisa e Guss com rascunhos iniciais, Mostro algumas referências importantes para a criação da identidade do desenho. Nesse mesmo capítulo, vemos um pouco mais sobre como as cores dos personagens foram decididas, os testes e também sobre o desenvolvimento da logo do desenho animado. Já no capítulo 4: *Criação de episódios*, vemos referências de histórias estudadas para a criação dos enredos, sinopses e referências de histórias para o desenvolvimento de futuras.

No capítulo 5: *Construção da bíblia*, explico os programas, tamanhos, grids e escolhas técnicas de impressão e desenvolvimento feito e, por fim, no capítulo 6: *Conclusão*, faço minhas reflexões sobre o projeto e o produto desenvolvido. As referências bibliográficas e filmográficas utilizadas para embasar essa monografia podem ser encontradas no capítulo 7: *Referências bibliográficas*.

2 INSPIRAÇÃO

A inspiração para *Lisa & Guss* surgiu de experiências pessoais profundamente enraizadas na infância. A ideia nasceu de uma tradição compartilhada entre mim e meu irmão, quando éramos crianças. Por muitos anos dormimos no mesmo quarto, não por ele não ter o dele, mas por meu irmão sentir medo do escuro e por isso preferir passar suas noites no meu. Para distraí-lo do medo, todas as noites, antes de dormir, inventávamos histórias repletas de aventuras.. Esses momentos não apenas fortaleceram nosso vínculo fraternal e deixou memórias especiais como também despertou nossa imaginação e criatividade de uma forma única.

Foi nesse contexto de partilha de sonhos e exploração da imaginação que nasceu a essência de *Lisa & Guss*, dois irmãos inseparáveis que embarcam em jornadas mágicas todas as noites antes de dormir.

3 DESENVOLVIMENTO E CRIAÇÃO VISUAL DO PROJETO

3.1 Definição do projeto

Lisa & Guss é uma série de animação 2D composta por episódios avulsos, com um máximo de 20 episódios, destinada ao público infanto-juvenil, especificamente crianças de 5 a 12 anos. Cada episódio traz uma história única e independente, permitindo que o público possa assistir em qualquer ordem sem perder o contexto ou o entendimento da narrativa. A série está prevista para ser veiculada tanto na televisão quanto em plataformas de streaming, garantindo um amplo alcance e acessibilidade para o público-alvo.

O principal objetivo do desenho é educar e entreter ao mesmo tempo. A série aborda problemas diários que as crianças dessa faixa etária normalmente enfrentam, como dificuldades na escola, relacionamentos com amigos e família, a importância de valores como honestidade e responsabilidade, além de questões sobre autoestima e resolução de conflitos. Cada episódio é projetado para ensinar uma lição valiosa de forma lúdica e envolvente, ajudando as crianças a desenvolverem habilidades emocionais e sociais que serão úteis em seu dia a dia.

3.2 Personalidades

Lis, uma garota vibrante de 12 anos, destaca-se como a irmã mais velha encantadora e imaginativa no coração deste desenho. Dotada de uma imaginação fértil e um espírito alegre, Lis é a arquiteta principal das incríveis histórias noturnas compartilhadas com seu irmão mais novo, Guss. Seu entusiasmo contagiante pela aventura e sua habilidade em transformar a rotina diária em jornadas extraordinárias definem Lis como a força motriz por trás das fantasias noturnas.

Guss, o adorável irmão mais novo de apenas 6 anos, é uma centelha de pura energia. Com sua imaginação tão vasta quanto seu sorriso travesso, Gus é o co-protagonista animado que embarca de coração aberto nas histórias mirabolantes criadas por sua irmã mais velha. Sua curiosidade infinita e entusiasmo contagiante tornam-o no companheiro perfeito para as aventuras, onde cada desafio é uma

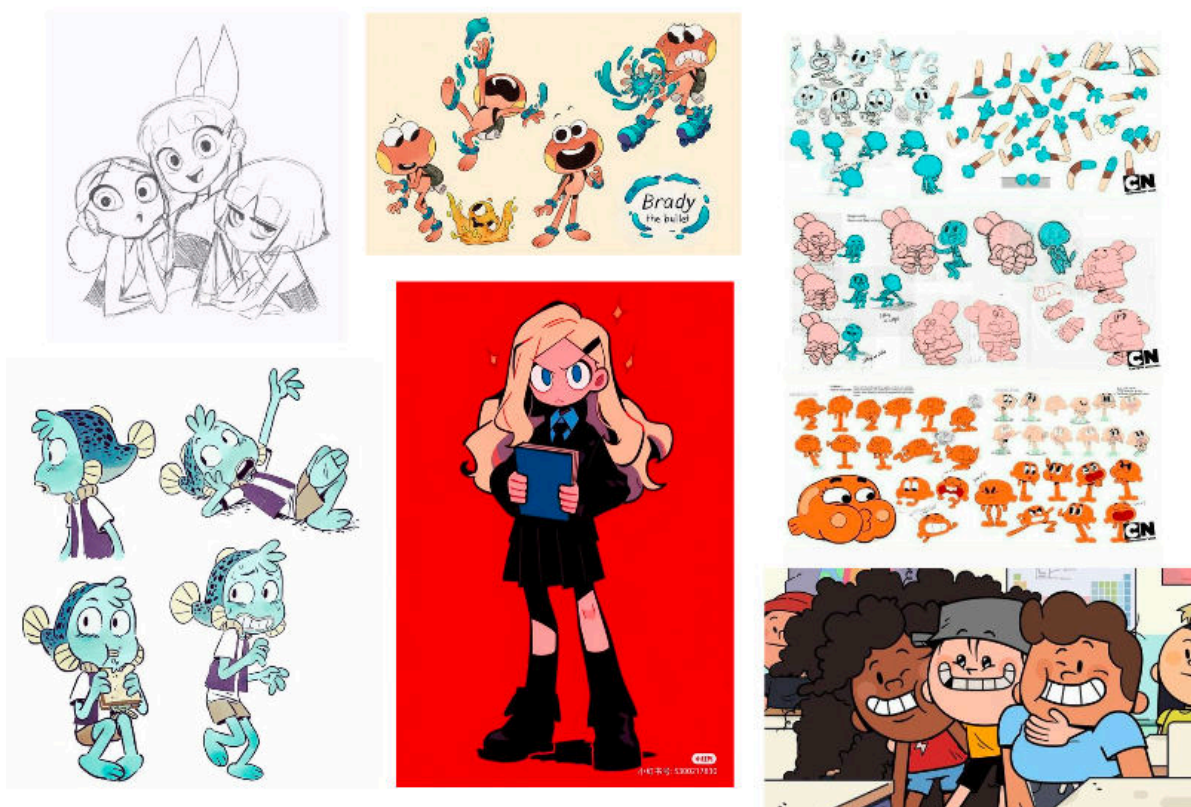
oportunidade para aprender, explorar e, é claro, se divertir. Guss personifica a inocência da infância, com seus olhos brilhantes que refletem a maravilha do desconhecido. Ele é um explorador destemido, sempre pronto para enfrentar dragões imaginários, descobrir novos lugares e, acima de tudo, fortalecer os laços especiais com sua irmã através das histórias que compartilham.

3.3 Referências

No processo de criar o mundo de *Lisa & Guss: Conhecendo Novos Mundos*, a busca por referências visuais desempenhou um papel crucial na definição de identidade e personalidade. Ao explorar uma ampla gama de fontes, minha maior inspiração para dar vida aos irmãos foram meus desenhos favoritos. Cada detalhe, desde o estilo de desenho até a paleta de cores, foi cuidadosamente selecionado com base em personagens engraçados, cativantes e que exploram a vivência infantil de jeitos únicos.

Utilizar referências é uma prática essencial para qualquer designer de personagens. Elas não apenas ajudam a garantir precisão e realismo, mas também fornecem uma base sólida sobre a qual se pode construir e exagerar características para fins de animação." (SILVER, Stephen. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Berkeley: Design Studio Press, 2017. p. 60)

Figura 1 -Moodboard de referências de personagens



Fonte: Pinterest (2024)

Cada cena em uma animação desempenha um papel fundamental na narrativa, transportando os espectadores para novos mundos e imergindo-os em histórias cativantes. Por isso, é crucial que os backgrounds sejam projetados com cuidado e atenção aos detalhes, transmitindo a atmosfera, o humor e a emoção de cada cena.

Os backgrounds desempenham um papel crucial na animação, fornecendo não apenas um palco para a ação, mas também ajudando a estabelecer o tom e o ambiente da história. Eles devem complementar e realçar os personagens e a ação principal." (THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Editions, 1981. p. 210)

As referências visuais de background para a criação do mundo de *Lisa & Guss* refletem na intenção de um mundo criativo, infinito, alegre e divertido. A escolha de *O Menino Maluquinho* e *Bluey* como referências visuais bases para a

criação do universo da série foi fundamental, visto que ambas, apesar de terem públicos alvos diferentes, constituem o mesmo modelo dinâmico e aconchegante em seus backgrounds.

Figura 2 - Moodboard de referência de background



Fonte: Menino Maluquinho e Bluey (Studio Dogzilla e Disney+)

As referências visuais do mundo de *O Menino Maluquinho* desempenhou papel fundamental no desenvolvimento de um traço e consistência no mundo de *Lisa & Guss*, enquanto *Bluey* trouxe a leveza e o cuidado com as cores nesses ambientes onde o foco principal deve ser sempre o personagem em cena.

"Um bom background deve ser desenhado de forma a não competir com os personagens, mas sim a melhorar a clareza da cena. Deve ser suficientemente detalhado para ser convincente, mas simples o bastante para manter o foco nos personagens." (WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. Expanded ed. London: Faber & Faber, 2012. p. 136)

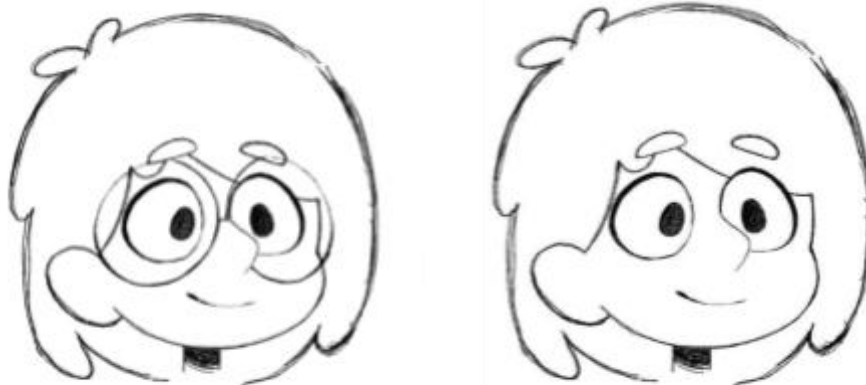
3.4 Character Design

O *character design*, ou design de personagens, é o processo de criação visual e conceitual de personagens para filmes, séries, jogos e outras mídias visuais. Esse processo envolve definir a aparência, as expressões, a postura, o vestuário e até mesmo as características de personalidade que refletem a identidade do personagem. A importância do character design na criação de uma animação reside em sua capacidade de comunicar instantaneamente ao público quem são os personagens e quais são suas personalidades, ajudando a contar a história de forma mais eficaz e envolvente. Um bom character design pode tornar os personagens memoráveis e reconhecíveis, além de garantir consistência e coesão visual ao longo da animação.

Um ótimo design de personagem começa com uma compreensão sólida da personalidade do personagem. É importante saber quem o personagem é, o que ele quer e como ele interage com o mundo ao seu redor antes mesmo de começar a desenhar." (BANCROFT, Tom. *Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels*. New York: Watson-Guptill, 2006. p. 20)

O primeiro personagem a ser desenvolvido foi Lisa. Ela foi uma peça com muitas versões: cabelo curto, com e sem óculos, pijama, chinelo, pantufa, pijama de botão,(etc.). Um fator muito importante na tomada de decisões sobre o visual de ambos os personagens, foi o quão parecidos (e distintos) eles ficariam de mim e de meu irmão, visto que eles são representações nossas. Meus primeiros rascunhos de Lisa tinham um cabelo curtinho e usava óculos, pois depois de crescida estive um bom tempo com meu cabelo curto e passei a usar óculos.

Figura 3 - Rascunhos de Lisa



Fonte: Autoral (2024)

Apesar do cabelo curto transmitir força, liderança e independência, Lisa precisava acima de tudo de um ar infantil de descontração e liberdade. Além disso, o corte na altura dos ombros tirava um pouco toda a atenção que os olhos da personagem deveriam ter. Recorrendo então à minha infância troquei o visual de Lisa, agora ela teria cabelos longos tal qual eu tinha quando menor. E também não usaria mais óculos, pois eu também não os usava. Definida o rosto, era necessária a escolha das roupas de Lisa.

O estudo das vestimentas de personagens de desenho animado é uma parte crucial do processo de design de personagens, pois as roupas contribuem significativamente para a identidade e personalidade dos personagens. As vestimentas devem ser marcantes e distintas, facilitando a identificação e a memorização pelos espectadores. Esse aspecto visual pode comunicar uma série de informações sobre o personagem, como sua função na história, seu ambiente, sua cultura e até mesmo suas emoções e transformações ao longo do enredo.

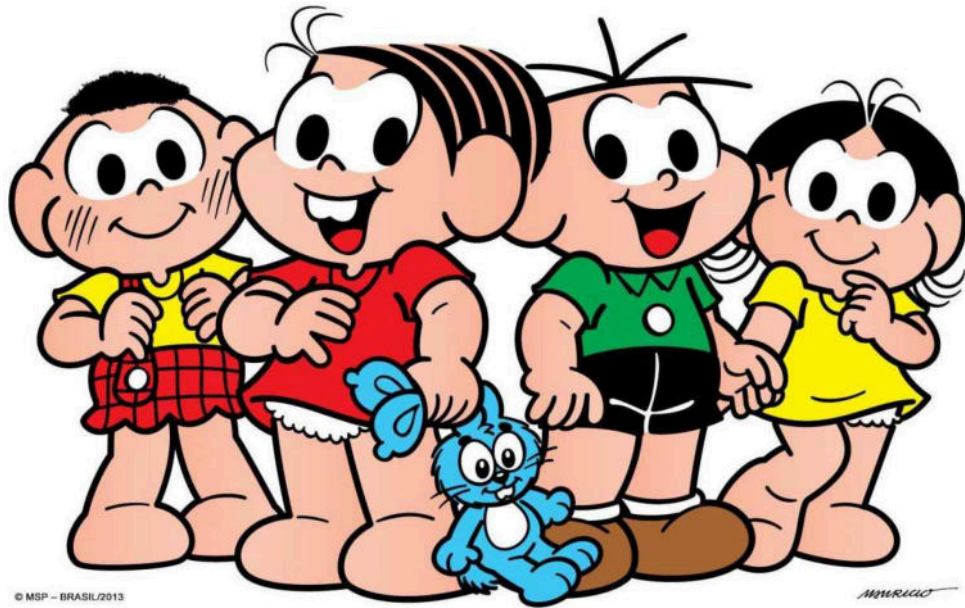
Ao desenhar roupas para personagens, é essencial considerar a simplicidade e a clareza. Roupas excessivamente detalhadas podem ser difíceis de animar e podem distrair o público do personagem em si. (SILVER, Stephen. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Berkeley: Design Studio Press, 2017. p. 89)

Para criar vestimentas memoráveis, os designers muitas vezes utilizam cores fortes, formas únicas e elementos estilísticos específicos que se alinham com a personalidade e o papel do personagem. Por exemplo, um herói pode usar roupas com cores vibrantes e símbolos que representam coragem e justiça, enquanto um vilão pode ser caracterizado por vestes mais escuras e ameaçadoras. Detalhes como acessórios, padrões e texturas também desempenham um papel importante, ajudando a enriquecer a narrativa visual e a adicionar profundidade ao personagem.

As escolhas de vestimentas afetam o público de várias maneiras. Primeiramente, ajudam a criar uma conexão emocional, permitindo que os espectadores se identifiquem ou se envolvam com o personagem. Em segundo lugar, personagens com designs visuais fortes e coerentes tendem a se fixar no imaginário do público, tornando-se icônicos e facilmente reconhecíveis, mesmo fora do contexto da animação. Além disso, essas escolhas estéticas podem influenciar tendências culturais e de moda, com fãs adotando elementos dos trajes dos personagens em suas próprias roupas.

Um grande exemplo são as vestimentas dos personagens de *Turma da Mônica*. Elas são fundamentais para sua identidade e têm um impacto duradouro no imaginário popular. Mônica, com seu simples vestido vermelho, tornou-se um ícone tão forte que, hoje em dia, um simples vestido vermelho pode instantaneamente remeter à imagem dela. Esta escolha de vestuário não só simboliza sua força e liderança, mas também é reconhecida por sua simplicidade e eficácia visual, facilitando a identificação imediata da personagem.

Figura 4 - Turma da Mônica



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2024)

Seguindo essa lógica, quis que meus personagens tivessem vestimentas padrão, algo que os desse certa identidade e os fizesse facilmente reconhecidos em meio a comparações. Como o desenho é ambientado dentro de casa, majoritariamente dentro do quarto dos irmãos, foi de bom tom desenhá-los de pijama, visto que sempre estariam a caminho da cama para mais uma aventura. Criar essa ambientação de sonho e hora de dormir já no design dos personagens foi fundamental para criar ainda mais essa ligação de identidade dos personagens à narrativa da história.

"O design de roupas para personagens animados deve refletir a personalidade e o contexto do personagem. Roupas e acessórios podem contar muito sobre o personagem, suas origens e sua função na história." (BANCROFT, Tom. *Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels*. New York: Watson-Guptill, 2006. p. 105)

Nos variados testes de roupa de dormir, minha primeira tentativa foi um pijama americano (comprido e de botões), mas logo após uma breve análise, foi posto de lado, pois por não mostrar as pernas, Lisa acabou ficando um grande retângulo - o que prejudicaria sua silhueta.

A silhueta de um personagem de desenho animado é crucial porque ajuda na identificação imediata do personagem, mesmo à distância ou em situações de baixa visibilidade. Uma silhueta clara e distinta torna o personagem facilmente reconhecível, destacando suas características únicas e permitindo que a personalidade e ações do personagem sejam compreendidas rapidamente sem necessidade de detalhes adicionais.

A silhueta de um personagem deve ser distinta e reconhecível. Uma silhueta forte ajuda a identificar rapidamente um personagem, mesmo quando ele está em movimento ou visto de longe." (BANCROFT, Tom. *Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels*. New York: Watson-Guptill, 2006. p. 75)

Figura 5 - Exemplo de silhuetas marcantes



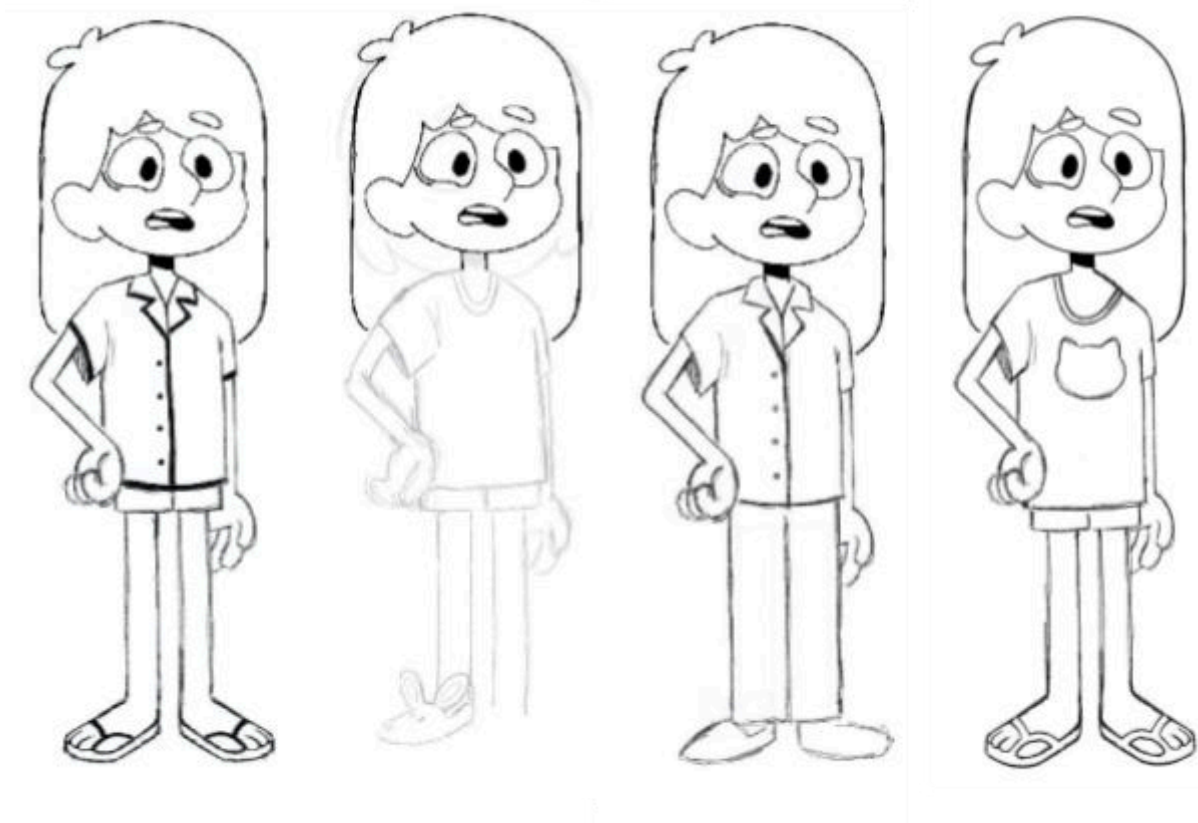
Fonte:Walt Disney Studios Motion Pictures (2024)

Ainda seguindo a linha do pijama americano, foi testado também uma versão babydoll - que também não teve muito sucesso. Primeiro pelo design: eram muitos

detalhes na parte superior sem muita compensação na parte inferior. O segundo motivo visava a futura animação dos personagens: uma linha vertical com botões e gola desenhada não facilitaria a vida dos animadores. E em terceiro, porém não menos importante, persistir com a ideia do pijama americano me passava uma ideia mais adulta e essa não era a sensação que eu gostaria de passar com as roupas de Lisa.

Depois de algumas tentativas frustradas, voltei ao básico com o pensamento: o que é uma roupa de dormir? Para mim sempre foi aquelas roupas que não usamos fora de casa, mais confortáveis e acabam sendo identificadas como roupas de casa. Então porque não retratar também esse costume nos personagens? Dito isso, uma nova versão de Lisa surgiu: uma que veste uma camisa estampada com a silhueta de um gatinho tão larga que a gola desce pelo ombro esquerdo, junto com um short que é quase engolido pela camiseta.

Figura 6 - Rascunhos da Lisa

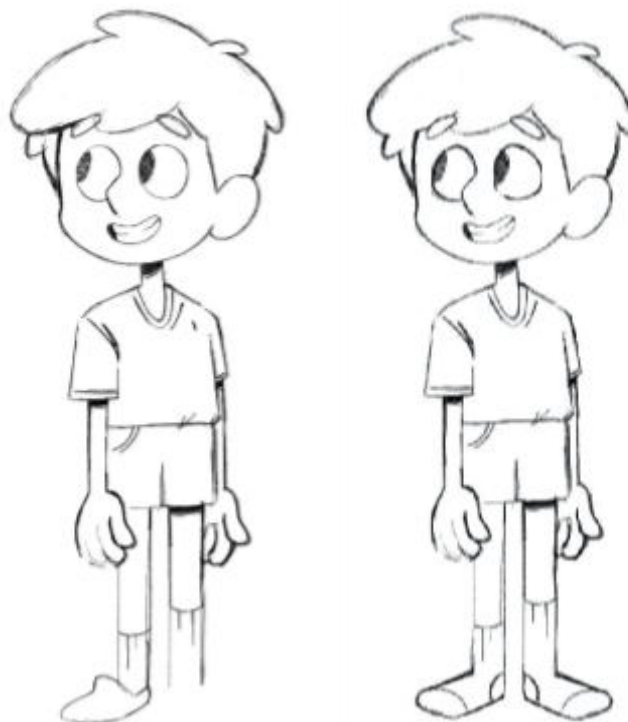


Fonte: Autoral (2024)

Enquanto a criação de Lisa foi cheia de mudanças, Gus foi um personagem certo, não teve muitas variações. Apesar da indecisão em relação à ligação das mechas do cabelo e se ele deveria usar pantufa ou apenas meia, eu sabia desde o começo como queria que o Gus fosse. O formato amendoado dos olhos na segunda imagem se dá por conta do design de Lisa, que após fazê-la com os olhos redondos como a primeira versão de Gus, percebi que a escolha dos olhos redondos não tinha o aspecto fofo e infantil que eu queria para os personagens. Além disso, senti que isso o diferenciava visualmente de Lisa num aspecto onde não deveria - afinal, irmãos têm muitos traços físicos iguais.

Sinto que por ser um personagem inspirado em meu irmão, e o fato de eu vê-lo todos os dias, o desenvolvimento desse personagem foi bem fluido do que o outro. Afinal, visualizar os outros e desenhá-los é mais simples do que enxergar a si mesmo e se representar. Guss, assim como sua inspiração, tem cabelo curtinho, olhos energéticos, sempre com mechas no pé - sendo obrigatoriamente mais uma meia alta que a outra, e por uma piadinha de irmão: a camisa sempre por dentro da calça.

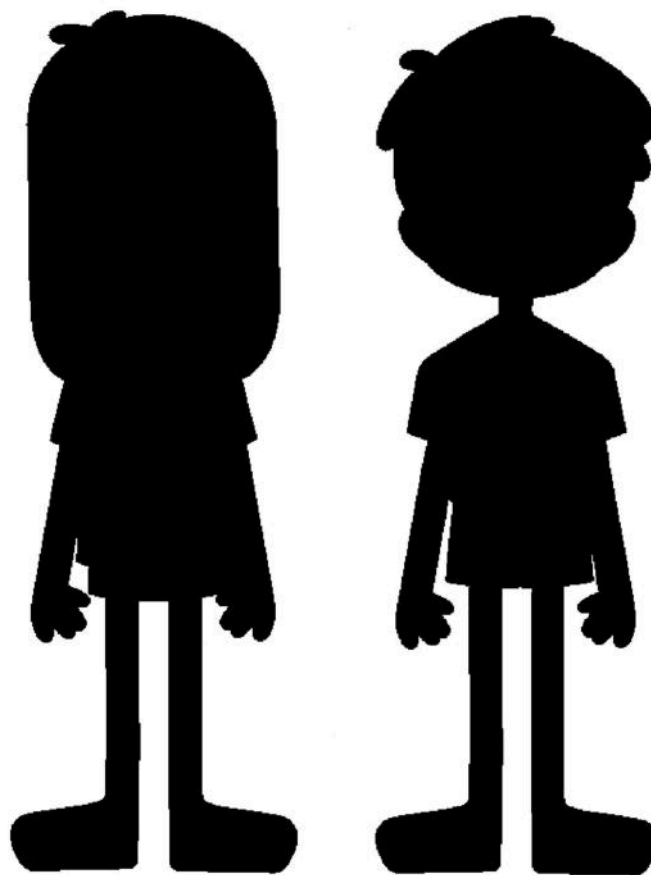
Figura 7 - Rascunhos do Guss



Fonte: Autoral (2024)

Definido todos os detalhes dos personagens, foi traçada a silhueta dos irmãos. Essa prática é essencial que melhora a clareza visual, fortalece a identidade e reconhecimento do personagem e aumenta a eficiência no processo de animação dos personagens.

Figura 8 - Silhueta de Lisa & Guss



Fonte: Autoral (2024)

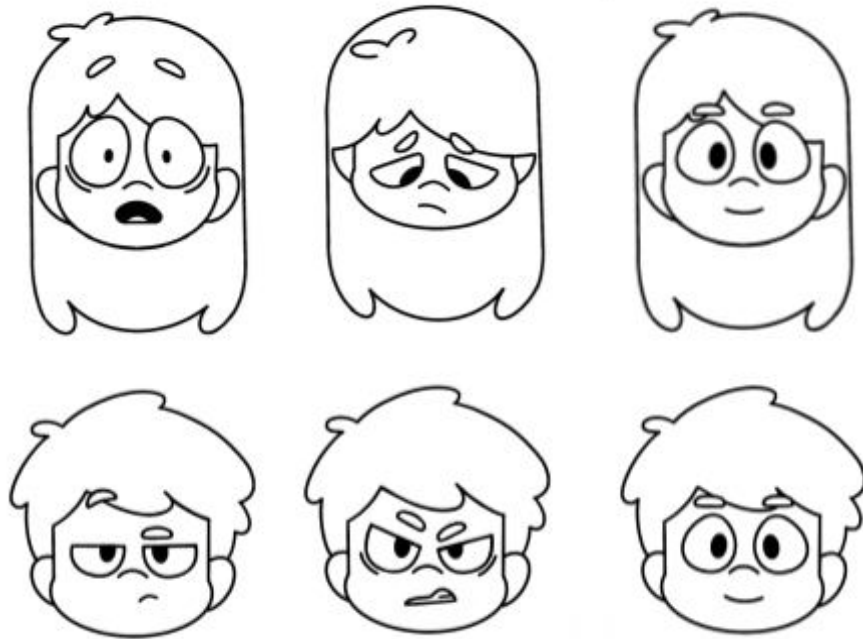
Recentemente, realizei um teste de expressões com meus personagens, Lisa e Guss, com o objetivo de avaliar a versatilidade do design que criei. Este teste foi fundamental para garantir que os personagens pudessem transmitir uma ampla gama de emoções de maneira clara e convincente.

O design de um personagem deve ser versátil o suficiente para ser expressivo em uma ampla gama de emoções e ações. Isso garante que o personagem possa participar efetivamente de várias cenas e cenários ao longo da história. (BANCROFT, Tom. *Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels*. New York: Watson-Guptill, 2006. p. 110)

Lisa e Guss precisavam ser capazes de expressar alegria, tristeza, raiva, surpresa e todas as nuances emocionais que uma narrativa rica exige. Testei como seu design reagia a diferentes expressões faciais, ajustando traços como os olhos, a boca e as sobrancelhas para ver se sua essência permanecia intacta e reconhecível em cada variação emocional. Analisar como seus traços faciais se adaptavam a expressões foi crucial para avaliar a flexibilidade e a profundidade do seu design.

A intenção por trás desse teste foi verificar se o design dos personagens era suficientemente versátil para suportar as demandas emocionais de uma história dinâmica. O resultado foi revelador, pois consegui identificar pontos fortes e áreas que precisavam de melhorias, garantindo que ambos os personagens pudessem comunicar emoções de maneira expressiva e coerente. Esse processo não só reforçou a solidez do design inicial, mas também me proporcionou insights valiosos para aprimorar ainda mais a capacidade dos personagens de se conectar emocionalmente com o público.

Figura 9 - Estudo de reações Lisa & Guss (vista frontal)



Fonte: Autorial (2024)

Sobre a escolha do traço para o desenho *Lisa & Guss*, não houve muitas ponderações. Desde o início ele foi pensado para ser um desenho *monoline* ou sem pressão.

Figura 10 - Bob Esponja e Patrick exemplo de personagens monoline



Fonte: Nickelodeon(2024)

Os desenhos animados frequentemente apresentam traços no design sem pressão por várias razões relacionadas ao estilo visual, à produção e à percepção do público:

1. **Estilo Visual:** Os traços sem pressão conferem aos desenhos um estilo mais limpo e simplificado. Esse estilo minimalista pode ser visualmente atraente e acessível, ajudando a criar personagens e cenários que são fáceis de reconhecer e memorizar.
2. **Produção e Eficiência:** O uso de traços sem pressão facilita o processo de produção. Animações requerem a criação de inúmeros quadros, e traços consistentes e uniformes são mais rápidos e fáceis de replicar em cada quadro, economizando tempo e esforço dos animadores.
3. **Clareza e Legibilidade:** Traços uniformes ajudam a manter a clareza e a legibilidade dos personagens e cenários, especialmente quando vistos em diferentes tamanhos de tela. Isso é importante para garantir que os detalhes permaneçam visíveis e compreensíveis mesmo em dispositivos menores, como smartphones e tablets.
4. **Estética Infantil:** Muitas animações são direcionadas a um público infantil, que geralmente responde bem a estilos mais simples e diretos. Traços sem pressão podem dar aos desenhos uma aparência mais amigável e menos intimidante, facilitando a conexão com crianças.
5. **Consistência Visual:** A uniformidade dos traços ajuda a manter uma consistência visual ao longo de toda a animação. Isso é crucial para a continuidade e a coesão do design, garantindo que os personagens pareçam os mesmos em todos os quadros e cenas.
6. **Flexibilidade na Animação:** Traços sem pressão permitem maior flexibilidade na animação dos personagens. Eles facilitam a manipulação e

deformação dos traços durante movimentos rápidos ou expressões exageradas, que são comuns em desenhos animados.

Figura 11 - Lisa & Guss (pose teste)



Fonte: Autoral (2024)

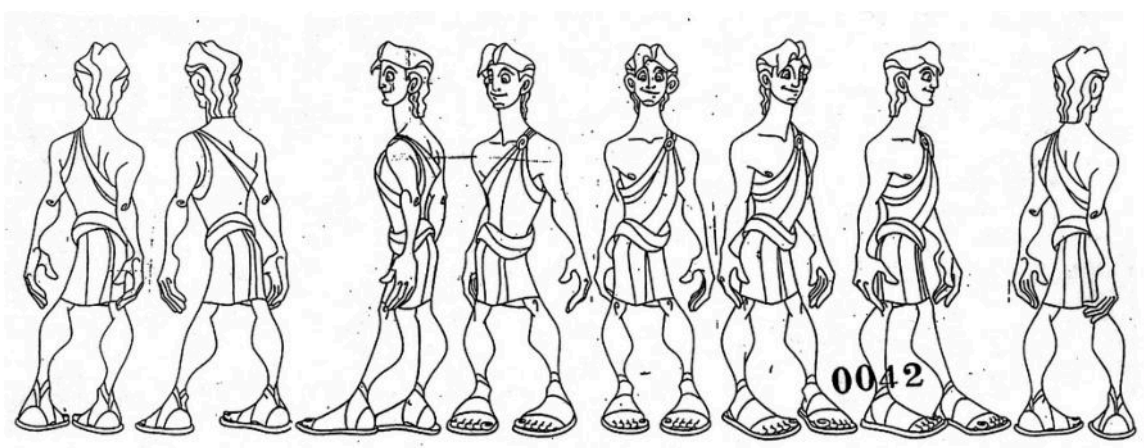
Na intenção de futura animação do projeto, foi feito um *turnaround* dos personagens. Isso é, uma série de desenhos ou modelos de um personagem exibidos em diferentes ângulos, geralmente em vistas de frente, perfil, costas e três quartos (tanto frontal quanto traseira). Este recurso é essencial na produção de animação porque proporciona uma visão completa e detalhada do personagem, garantindo consistência visual e precisão em suas representações em diversas cenas e posições. Para o estúdio de animação, um turnaround assegura coesão e

consistência no design, facilitando a comunicação clara da visão dos designers para toda a equipe. Para o animador, serve como um guia de referência que economiza tempo, reduz erros e ajuda a criar movimentos suaves e realistas.

Turnarounds são ferramentas valiosas para manter a precisão e a uniformidade no design do personagem. Eles são especialmente importantes quando múltiplos artistas estão trabalhando no mesmo projeto, pois fornecem uma referência visual clara e detalhada." (BLAIR, Preston. *Animation 1: Learn How to Draw Animated Cartoons*. Laguna Hills: Walter Foster Publishing, 1994. p. 98)

A importância do turnaround de personagem se estende ao mercado. No *marketing e merchandising*, *turnarounds* bem-feitos são cruciais para criar materiais promocionais, brinquedos e outros produtos licenciados que exigem representações precisas dos personagens. Eles também demonstram o cuidado e a qualidade da produção, atraindo investidores, distribuidores e parcerias, e garantindo a aceitação do público. Assim, o turnaround de personagem é uma ferramenta vital que promove a consistência visual, facilita o trabalho dos animadores e apoia estratégias de mercado, sendo fundamental para o sucesso de um projeto de animação.

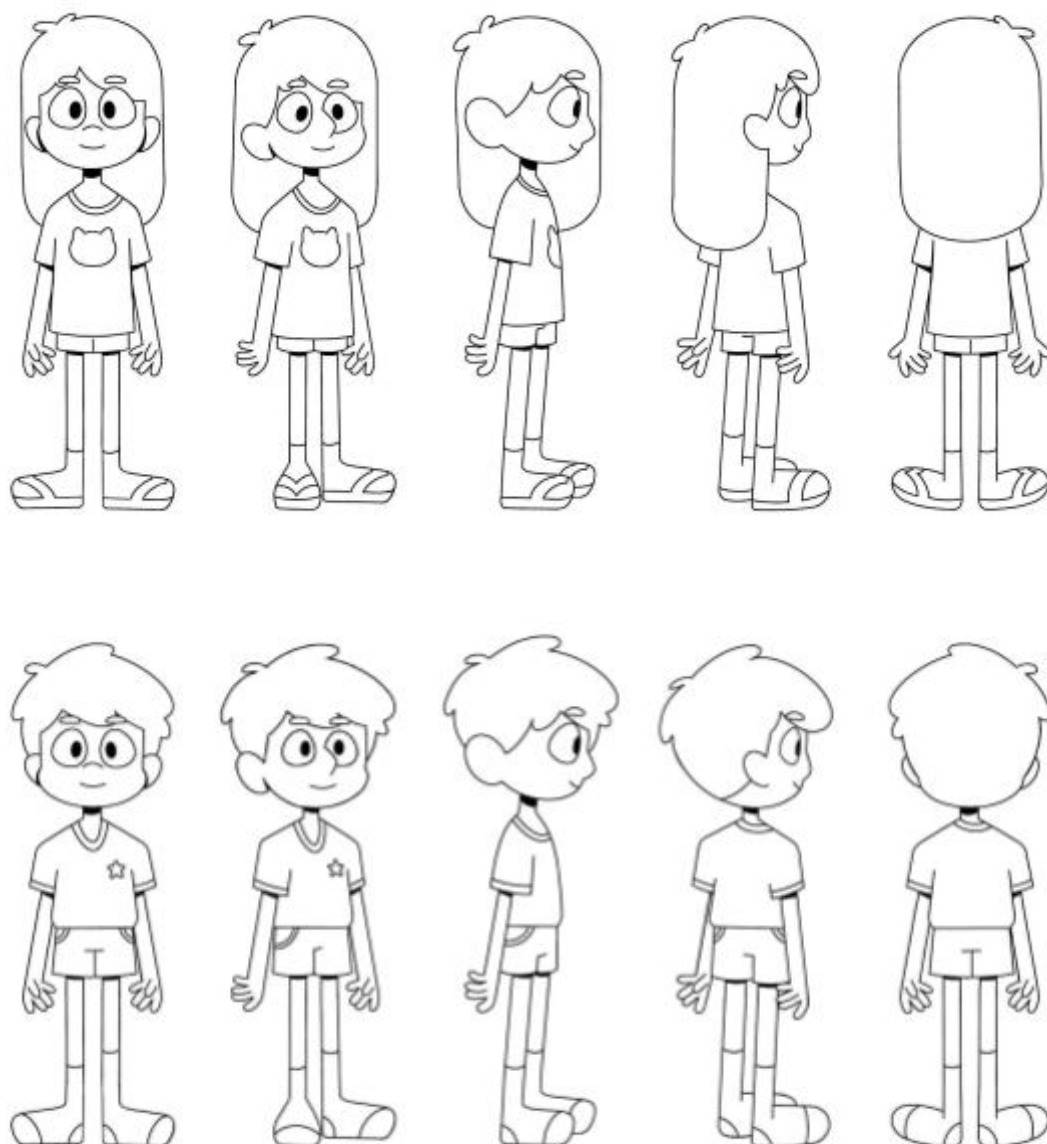
Figura 12 -Exemplo de Turn do personagem Hércules



Fonte:Walt Disney Studios Motion Pictures (2024)

Além disso, o *turn* ajuda a identificar e resolver possíveis problemas de design antes da animação final, garantindo que o personagem funcione bem em movimento. Para o público infantil, especialmente, a clareza e a coesão no design dos personagens são cruciais para a compreensão e o engajamento com a história.

Figura 13 - Turn Lisa e Guss



Fonte: Autoral (2024)

Apesar dos personagens terem roupas fixas que ajudam a consolidar suas identidades visuais, eles frequentemente se vestem de acordo com o contexto de suas aventuras, adaptando suas vestimentas para se encaixar na história inventada. Essa flexibilidade no figurino permite que os personagens mergulhem em diferentes ambientes e situações, desde mundos de fantasia até cenários históricos ou futurísticos, sem perder sua essência. Essa mudança de roupas, apesar de temporária, enriquece a narrativa, tornando as aventuras mais envolventes e visivelmente variadas, ao mesmo tempo que mantém a conexão do público com as características principais dos personagens.

3.5 Paleta de cores

Para a criação da paleta de cores, foram usadas cores de alta saturação e brilho. A intenção é trazer uma lógica divertida e chamativa, evitando nos personagens cores como vinho, marrom e roxo, para dar-lhes um ar juvenil e alegre. Em desenhos animados infantis, o uso de cores alegres e vivas é essencial para captar a atenção das crianças e promover um ambiente estimulante. Cores como vermelho, laranja, amarelo, verde claro, azul claro e rosa são frequentemente escolhidas por suas associações com energia, alegria, otimismo, tranquilidade e carinho. As cores secundárias, formadas pela mistura de cores primárias, como laranja, verde e roxo, são amplamente utilizadas nas vestimentas dos personagens principais para enfatizar diferentes traços de personalidade e criar uma harmonia visual.

Por exemplo, um personagem principal com roupas roxas pode transmitir criatividade, enquanto detalhes amarelos adicionam uma sensação de alegria. Em desenhos famosos como *Bob Esponja Calça Quadrada* e *Dora, a Aventureira*, essa estratégia de cores é evidente e eficaz, contribuindo para o desenvolvimento emocional e cognitivo das crianças. Como Tom Bancroft afirma em seu livro *'Creating Characters with Personality'* (da tradução livre: *Criando Personagens com Personalidade*), a cor desempenha um papel significativo no design de personagens. A paleta de cores escolhida para um personagem pode transmitir muito sobre sua

personalidade, humor e papel na história. É importante selecionar cores que realcem esses aspectos.

Uma ferramenta auxiliadora na escolha dos matizes é a harmonia das cores, o estudo da relação que as cores têm entre si. Dito isso, a compreensão do círculo cromático é um passo fundamental para o design de personagens, pois permite visualizar as relações entre as cores e suas propriedades. Ele é composto por 12 cores, como mostra a imagem abaixo.

Figura 14 - Círculo Cromático



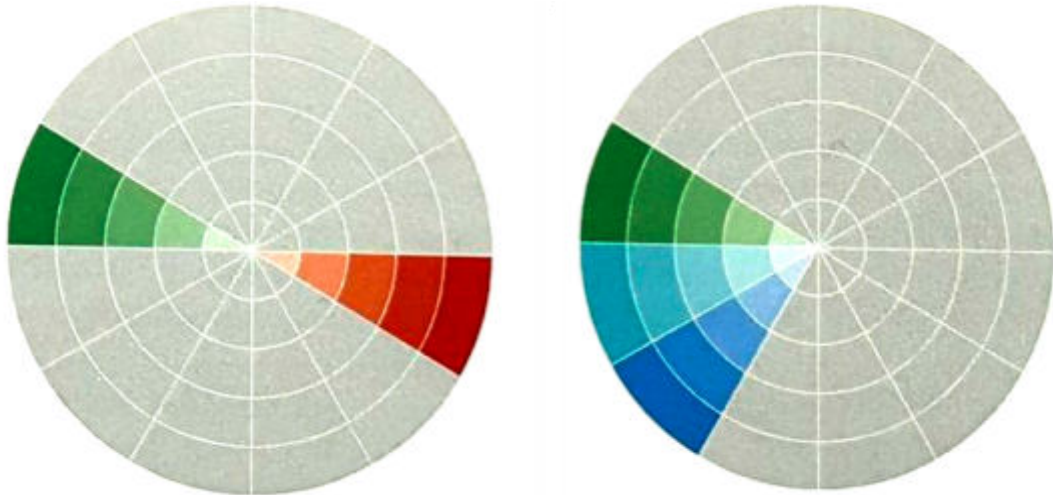
Fonte: Livro Creating Stylized Characters, página 51.

Nele temos três cores primárias (vermelho, amarelo e azul), três cores secundárias (laranja, verde e violeta) e seis cores terciárias (vermelho-laranja, amarelo-laranja, amarelo-verde, verde-azul, azul-violeta e vermelho-violeta). No círculo temos algumas relações:

- **Cores complementares** - cores estão em lados opostos do círculo cromático;

- **Cores análogas** - três cores que estão situadas uma ao lado da outra no círculo;

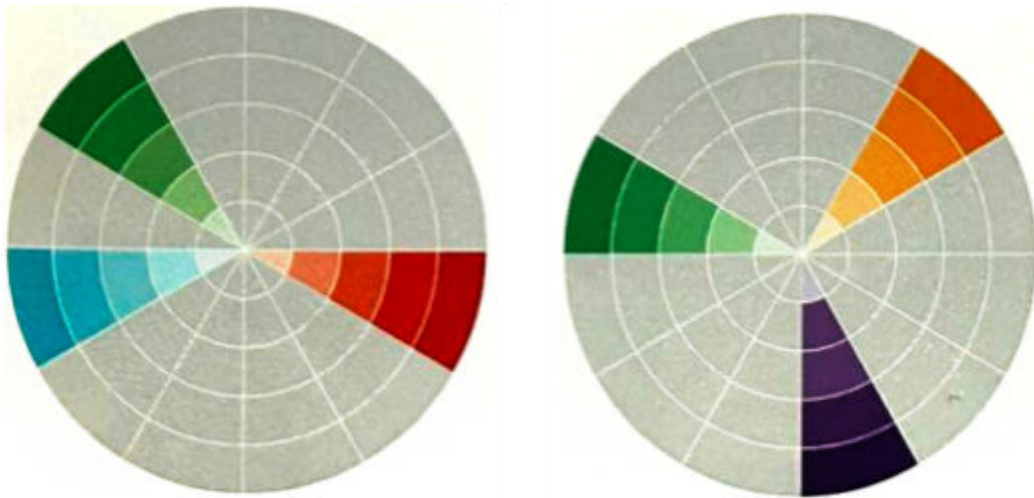
Figura 15 - Exemplo de cores complementares e análogas



Fonte: Livro Creating Stylized Characters, página 51.

- **Cores meio-complementares ou complementares divididas** - que seguem a mesma lógica do contraste complementar, mas uma das cores é substituída por suas vizinhas;
- **Triáde** - um contraste que utiliza cores que estão situadas em um triângulo equilátero através do círculo;

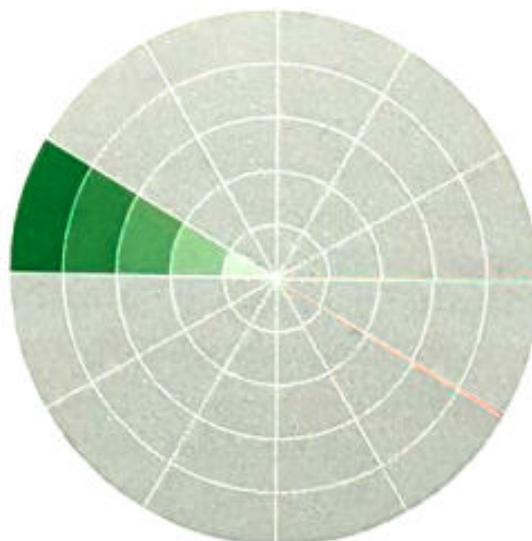
Figura 16 - Exemplo de cores complementares divididas e tríade



Fonte: Livro Creating Stylized Characters, página 51.

- **Monocromático** - contraste entre um mesmo matiz, mas com variação de valor e saturação.

Figura 17 - Exemplo de cores monocromáticas

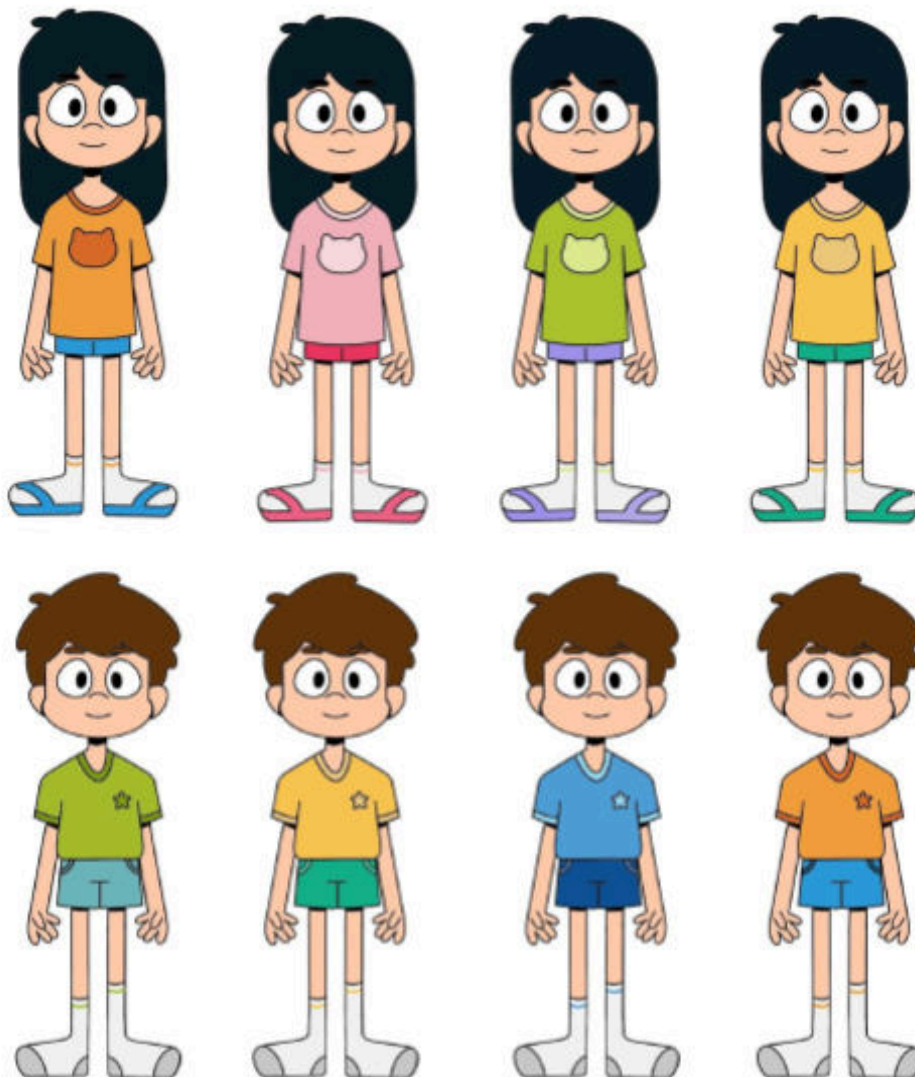


Fonte: Livro Creating Stylized Characters, página 51.

A decisão de cores para os personagens Lisa e Guss também foi cuidadosamente tomada com base nas características físicas dos irmãos na vida real, buscando uma semelhança que refletisse suas identidades visuais, mas mantendo uma certa distância para que cada personagem tivesse sua própria individualidade.

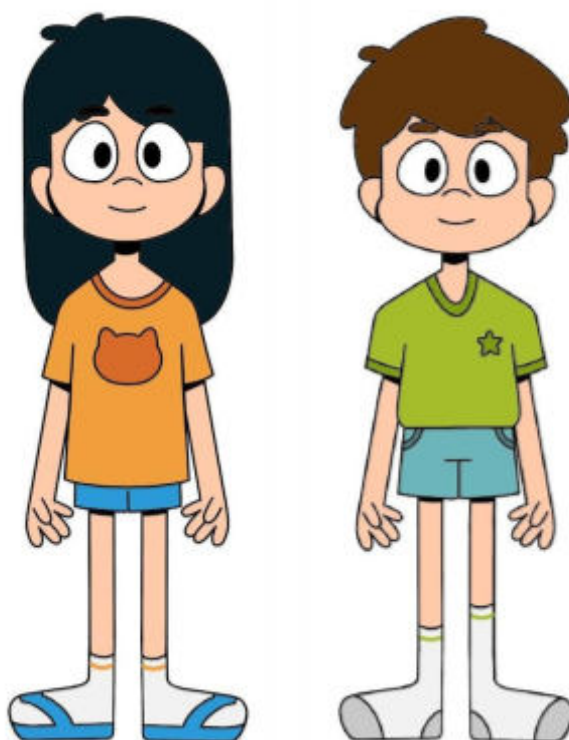
Lisa, com seus cabelos pretos e olhos igualmente escuros, foi concebida com tons fortes e contrastantes que complementam sua pele clara, criando uma imagem marcante e carismática. Guss, por outro lado, possui cabelos castanhos e olhos pretos, o que levou à escolha de uma paleta de cores que realça os traços.

Figura 18 - Teste de cores nos personagens



Para o produto final foram escolhidas as primeiras combinações de cada personagem. Visando o contraste das cores tríades no círculo cromático (laranja e verde) para maior harmonia das características físicas pré definidas com a vestimenta dos irmãos.

Figura 19 - Personagens com cores definidas



Fonte: Autoral (2024)

3.6 Logo

No processo de criação de uma identidade visual marcante para o desenho animado *Lisa & Guss*, o desenvolvimento do logotipo desempenha um papel crucial. Este capítulo detalha a jornada de concepção e design do logotipo, refletindo a essência da série e capturando a imaginação do público-alvo. A partir das características dos personagens principais, Lisa e Guss, buscamos criar um símbolo

que não apenas representa o espírito aventureiro, mas que também seja visualmente atraente e memorável.

Para as referências procurei fontes estilo *bubble*. Esse estilo de fonte possui uma ligação intrínseca com um ar divertido e infantil devido às suas características distintivas. Com suas formas arredondadas e volumosas, essas letras evocam uma sensação de suavidade e acessibilidade que é naturalmente atrativa para o público jovem. Essa estética lembra brinquedos infláveis e adesivos coloridos, elementos familiares e divertidos para as crianças, criando uma associação visual imediata com o universo lúdico. Além disso, a legibilidade das letras *bubble* é facilitada por suas formas grandes e claras, o que é ideal para crianças que estão aprendendo a ler. Essas letras são frequentemente utilizadas em materiais educativos, jogos e atividades recreativas, reforçando sua associação com a diversão e a criatividade. Assim, as letras *bubbles* não apenas tornam o texto mais convidativo e menos intimidante para os jovens leitores, mas também contribuem significativamente para transmitir uma estética alegre e despreocupada, alinhada com o espírito da infância.

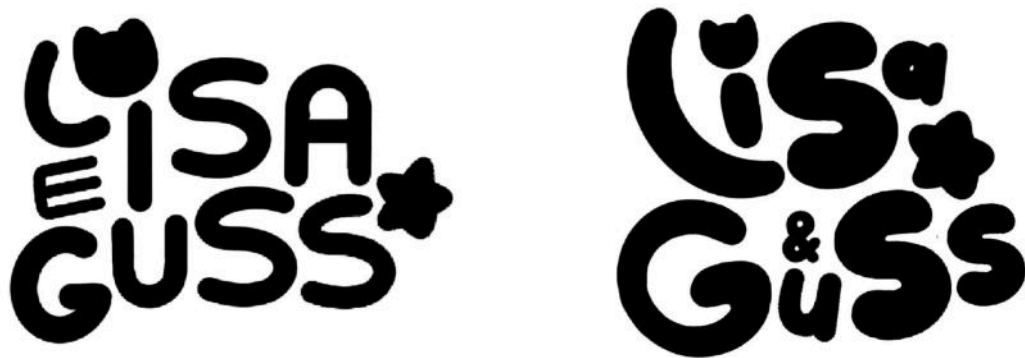
Figura 20 - Moodboard de referências para Logo



Fonte: Pinterest (2024)

Era necessário que o símbolo característico de cada personagem estivesse presente na logo para criar identificação, por isso a ideia de usar o gato e a estrela que fica no pijama de cada um foi testada juntamente com uma fonte mais descontraída, estilo *bubble cartoon* feita manualmente.

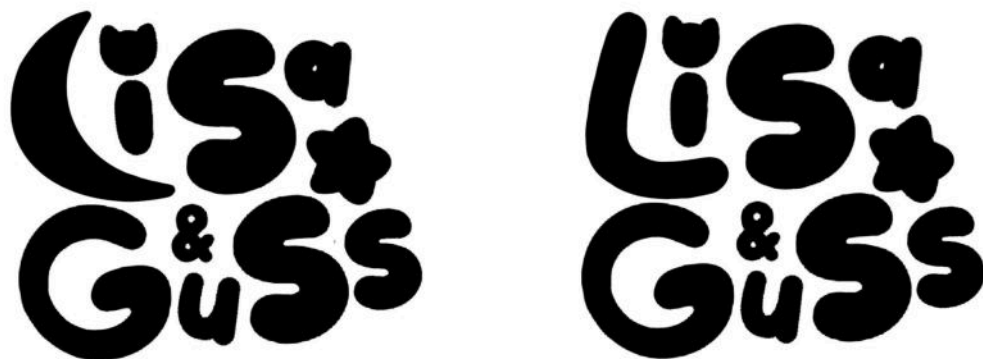
Figura 21 - 1ª testagem de logotipo



Fonte: Autoral (2024)

Para prosseguir nos testes foi feita uma votação com 7 pessoas do meu ciclo pessoal, sendo dois designers, e o escolhido foi o segundo, visto que visualmente parece mais alegre, maleável e divertido. Alguns outros testes foram feitos com ideais e modificações.

Figura 23 - 2ª testagem de logotipo



Fonte: Autoral (2024)

O teste do lado esquerdo foi feito com sugestão de um dos votantes sobre a letra L remeter a uma lua, visto que o desenho tinha uma temática mais noturna e o do lado direito apenas com um ajuste para que a leitura da letra L fosse melhorada. O logotipo esquerdo foi descartado visto que após alguns testes a leitura do nome do desenho poderia ser facilmente confundida com Cisa e Guss. Após a permanência do logotipo direito mais alguns ajustes foram feitos como o peso das letras, proporção e localização.

Figura 24 - 3ª e 4ª testagem de logotipo



Fonte: Autoral (2024)

Foi escolhido para finalização da logo o protótipo direito do último teste. Foram feitos ajustes no tamanho dos elementos, posicionamento e peso das fontes novamente.

Figura 25 - Logotipo



Fonte: Autoral (2024)

Para o teste de cores da logo do desenho animado, foram utilizadas as cores dos pijamas dos personagens principais para garantir uma identidade visual coesa e representativa. As cores das blusas dos pijamas de cada personagem foram aplicadas aos seus respectivos nomes na logo, enquanto o símbolo "&" recebeu a cor do short que os irmãos usam. Foi testada também uma versão com o "&" em preto para tentar gerar destaque.

Figura 26 - Teste de cor na logo



Fonte: Autoral (2024)

A logo da esquerda foi escolhida como definitiva. Esta escolha estratégica de cores não apenas reforça a conexão entre os personagens e a logo, mas também facilita o reconhecimento e a associação visual por parte do público. Ao incorporar elementos diretamente ligados aos personagens na paleta de cores da logo, criamos uma harmonia visual que reflete a personalidade e a dinâmica dos irmãos, tornando a identidade do desenho animado mais memorável e envolvente.

A escolha de um contorno branco em volta da logo de *Lisa & Guss* foi feita para remeter a uma borda de adesivo, um elemento introduzido na bíblia de animação do desenho animado. Esse estilo *sticker* é especialmente eficaz para atrair um público infanto-juvenil, pois adesivos são amplamente associados a essa faixa etária, sendo comuns em cadernos, mochilas e outros itens do cotidiano das crianças e adolescentes. A borda branca cria uma aparência destacada e divertida, evocando a sensação de algo colecionável e pessoal, que é facilmente reconhecível e apreciada por esse público.

Figura 27 - Exemplos de adesivos com bordas



Fonte: Pinterest (2024)

Essa escolha estética não apenas aumenta a atratividade visual da logo, mas também reforça a identidade lúdica e amigável da série. O fundo azul no uso do teste de logo foi por uma questão de contraste, cor escolhida aleatoriamente para visualizar se ficava bom com fundos coloridos.

Figura 28 - Logotipo colorida finalizada



Fonte: Autoral (2024)

3.7 Divulgação

No Japão, flyers de divulgação de animes são materiais promocionais amplamente utilizados para anunciar novas mídias, como séries de TV, filmes ou jogos, antes de seus lançamentos oficiais. Esses flyers geralmente são distribuídos em eventos geeks, como Comic Con e outros festivais de cultura pop, onde fãs e profissionais da indústria se reúnem.

Figura 29 - Exemplos de flyers de divulgação



Fonte: Ebay

Os flyers servem como uma ferramenta essencial para gerar expectativa e interesse, oferecendo ao público uma prévia visual do que está por vir, muitas vezes incluindo informações sobre a data de lançamento, detalhes sobre a história, personagens e a equipe de produção. Seguindo essa estratégia eficaz de promoção, decidi também criar um flyer de divulgação em formato A5 para o desenho animado. Esse flyer

permite compartilhar o projeto de forma profissional e atrativa, gerando curiosidade e engajamento antes do lançamento oficial.

Figura 30 - Rascunho e flyer finalizado



Para a criação da arte de divulgação queria que contrastasse completamente com a proposta do desenho. A ideia era que o desenho no flyer fizesse as pessoas se questionarem sobre as aventuras dos irmãos. Por isso foi desenhado um pós aventura, Lisa e Guss largados na cama, dormindo profundamente juntos.

Nos flyers de divulgação normalmente se vê a plataforma onde o projeto será lançado, data de estreia e nome do criador - porém, como é um projeto fictício, adicionei informações como o nome do projeto, meu nome, conta de desenhos no instagram para contato e nome do curso que estou concluindo.

O flyer foi impresso em papel couchê de 300g, que é conhecido por sua durabilidade e excelente qualidade de impressão. O papel couchê de 300g oferece uma superfície lisa e brilhante, ideal para destacar as cores e detalhes visuais do desenho animado, garantindo que o flyer tenha um acabamento sofisticado e resistente ao manuseio frequente. Essa escolha reflete o cuidado e a dedicação investidos no projeto, reforçando a seriedade e o potencial do desenho animado desenvolvido.

4 CRIAÇÃO DE EPISÓDIOS

O objetivo deste capítulo é fornecer uma visão abrangente do processo de concepção e elaboração do episódio, desde a gênese da ideia até a sua forma esboçada e estruturada. Por meio da apresentação deste protótipo, almeja-se demonstrar a viabilidade e o potencial do conceito, bem como oferecer uma base sólida para o desenvolvimento futuro do projeto, não sendo obrigatória a utilização de qualquer episódio já escrito aqui.

4.1 Referências

Com o intuito de ser um desenho infanto juvenil que se apresentaria em canais como *Discovery kids* e *Disney channel*, a seleção dos desenhos animados *Phineas e Ferb*, *Backyardigans* e *Wild Kratts* se tornam referências fundamentais para este projeto. *Phineas e Ferb*, conhecido por sua criatividade excepcional e narrativa envolvente, inspirou a abordagem inovadora de criar mundos imaginários e personagens carismáticos. A capacidade única de *Phineas e Ferb* em combinar comédia inteligente com aventuras cativantes serviu como uma influência valiosa para a atmosfera lúdica da produção de *Lisa & Guss*.

Backyardigans, por sua vez, é reconhecido por suas músicas vibrantes, personagens adoráveis e histórias que exploram a imaginação infantil. A escolha desse desenho como referência se deve ao fato da criação de novos mundos e caracterização dos personagens em suas novas jornadas durante o programa. *Wild*

Kratts, com seu foco educativo e aventuras que exploram a fauna e a flora, influenciou a inclusão de elementos educativos no projeto. Seguindo a abordagem pedagógica de *Wild Kratts*, integrando informações valiosas de uma forma divertida e acessível para estimular a curiosidade e o aprendizado das crianças. *Charlie e Lola*, também foi um grande foco de inspiração na criação e desenvolvimento dos episódios. Onde grande parte das vezes, Charlie lidera os questionamentos e aventuras de sua irmãzinha, Lola. No final, os dois acabam aprendendo e lidando com novas situações juntos.

A estrutura de uma série de animação deve ser cuidadosamente planejada para garantir consistência e continuidade ao longo dos episódios, mantendo o interesse do público e facilitando a produção. (WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. *Producing Animation*. 2. ed. Burlington: Focal Press, 2011. p. 45)

4.2 Sinopse

Lisa e Guss são irmãos que toda noite inventam histórias mirabolantes antes de dormir. Ao compartilharem juntos esse novo mundo em suas mentes, eles vivem aventuras fantásticas.

4.3 Histórias

Criar uma narrativa para um episódio de desenho animado envolve várias etapas que garantem a construção de uma história coesa, envolvente e adequada ao público-alvo. Primeiro, é essencial definir o conceito do episódio, que inclui o tema central e o objetivo principal da história. O tema pode ser uma lição de vida, uma aventura ou um conflito a ser resolvido, enquanto o objetivo estabelece o que os personagens devem alcançar ou aprender. Segundo, conhecer o público é crucial. Seguindo a faixa etária estimada para *Lisa & Guss*, para crianças de 5 a 12 anos, a história deve ser divertida, compreensível e conter elementos que prendam a atenção delas. O tom e os valores da história também devem ser adequados e

relevantes para essa idade, garantindo que o conteúdo seja apropriado e ressoe com os espectadores.

A criação do enredo envolve a estruturação da história em introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho. A introdução apresenta os personagens, o cenário e a situação inicial, estabelecendo o contexto e o conflito principal. O desenvolvimento constrói a história com uma série de eventos que complicam a situação inicial, mostrando os esforços dos personagens para superar os obstáculos. O clímax é o ponto alto da história, onde o conflito atinge sua maior intensidade e o protagonista enfrenta o maior desafio. O desfecho resolve o conflito, mostrando como o protagonista superou o desafio e o que ele aprendeu ou ganhou com a experiência.

A estrutura do episódio é geralmente dividida em três atos (introdução, desenvolvimento, conclusão), cada um com sua própria estrutura e mini-arcos. Manter um ritmo que prenda a atenção das crianças é crucial, alternando entre ação, diálogos e momentos emocionantes. Além disso, os elementos visuais e sonoros são fundamentais para complementar a narrativa. O estilo visual deve ser pensado para enriquecer a história, enquanto a trilha sonora e os efeitos sonoros intensificam a atmosfera e as emoções. Na fase de escrita do roteiro, diálogos, ações, expressões dos personagens e descrições dos cenários são detalhados. A criação de um storyboard ajuda a visualizar a sequência de eventos e garantir que a história flua bem visualmente.

Por fim, a revisão e o feedback são etapas essenciais. Revisar o roteiro para clareza, coerência e impacto emocional é fundamental, assim como obter feedback de colegas, produtores e, se possível, do público-alvo para refinar a história. Após a revisão, a fase de produção inclui a animação e a edição do episódio, ajustando o timing e a sequência de cenas para garantir que a história seja contada de maneira eficaz. Segundo Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi em, no livro *'Producing Animation'* (da tradução livre: Produzindo uma animação), essas etapas são essenciais para criar uma narrativa de desenho animado que seja envolvente e adequada ao público-alvo. Seguindo essas etapas, é possível criar uma narrativa envolvente e bem-estruturada para um episódio de desenho animado que ressoe com o público infantojuvenil e transmita de maneira eficaz a mensagem desejada.

A criação estrutural de um episódio de animação envolve a definição de pontos-chave da narrativa, incluindo o gancho inicial, os pontos de virada e o clímax. Essa estrutura ajuda a manter o interesse do público e a garantir que a história se desenvolva de maneira coesa e satisfatória. (WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. *Producing Animation*. 2. ed. Burlington: Focal Press, 2011. p. 82)

Na criação de roteiros para os episódios do desenho animado *Lisa & Guss*, meu objetivo é garantir que as histórias sempre tenham correlação com problemas recorrentes na fase infanto-juvenil. Durante essa etapa da vida, os jovens estão descobrindo sua personalidade e enfrentando desafios significativos tanto na escola quanto consigo mesmos. Ao abordar temas como amizade, autoestima, pressão acadêmica, bullying e a busca por identidade, os roteiros podem oferecer histórias que ressoam profundamente com as experiências do público. Esses temas não apenas tornam os episódios mais relevantes e envolventes, mas também fornecem uma oportunidade para que os espectadores vejam seus próprios problemas refletidos e, possivelmente, encontrem soluções ou novas perspectivas através das aventuras e aprendizados dos personagens. Ao tratar essas questões com sensibilidade e autenticidade, a série pode contribuir para o crescimento pessoal e emocional dos jovens, oferecendo entretenimento que também é educativo.

Por Lisa e Guss terem uma diferença de idade significativa, os problemas dos dois acabam sendo diferentes e por isso dependendo de quem é o foco do episódio. Por exemplo, um episódio pode abordar o desafio de fazer novos amigos em uma escola nova, enquanto outro pode tratar da ansiedade antes de um recital de piano. Lisa e Guss podem enfrentar esses problemas juntos, oferecendo exemplos de como trabalhar em equipe, comunicar-se efetivamente e encontrar soluções criativas.

Os personagens são o coração de qualquer história. Um personagem bem desenvolvido, com motivações claras e falhas, pode impulsionar a narrativa e manter o público engajado (MARX, Christy. *Writing for Animation, Comics, and Games*. Burlington: Focal Press, 2006. p. 58).

4.3.1 O mistério das Estrelas Desaparecidas

Guss está tendo problemas na escola com alguns garotos chatos que pegam no pé dele. Ao compartilhar o problema com a irmã antes da hora de dormir, os irmãos se deitam para criar uma nova história. Ao fecharem os olhos, Lisa & Guss são transportados para o Reino das Estrelas, um lugar deslumbrante e cheio de luz o qual os dois compartilham em suas mentes. No entanto, eles logo percebem que algumas estrelas estão desaparecendo misteriosamente. Enquanto exploram o reino, encontram Tinkle, uma estrela fugitiva.

Os irmãos perguntam o que está acontecendo e logo descobrem que um malvado vilão, conhecido como a Sombra Estelar, está tentando roubar a luz das estrelas para criar uma noite eterna. Determinados a salvar o Reino das Estrelas, Lisa & Guss vão atrás do vilão para resolver o problema, libertar as estrelas e trazer de volta a luz ao reino. Mas Guss sente medo ao encontrar o vilão, percebendo familiaridade no comportamento intimidador dos meninos da escola.

Lisa o encoraja a seguir em frente, mostrando que deve ser forte e corajoso mediante a situações em que outras pessoas tentarem o intimidar. Finalmente, após uma série de desafios, Lisa & Guss confrontam a Sombra Estrela e conseguem derrotar o vilão, restaurando a luz das estrelas e trazendo a magia de volta ao Reino das Estrelas. Os irmãos então voltam para o quarto felizes por terem ajudado seus novos amigos e mais ainda por terem aprendido uma lição valiosa de coragem em suas vidas.

4.3.2 O Resfriado do Sr. Raposo

Lisa tem tido aulas de violão, mas anda bem desanimada pois não se acha boa o suficiente. De noite, os irmãos embarcam em uma jornada para descobrir o que está acontecendo com o reino encantado, que antes tão cheia de música, agora se encontrava silenciosa.

No coração da floresta densa, Lisa e Guss encontram alguns animais que dizem não estar mais podendo tocar belas músicas por causa de um dos integrantes da banda que estava doente. Guss sugere que Lisa toque o violão no lugar do

senhor raposa, mas ela já na primeira tentativa, ao desafinar, desiste frustrada. Lisa se isola com medo de zombarem dela pelo pequeno erro e então Guss segue o rumo atrás da irmã para encorajá-la a tocar novamente, dizendo que apesar dos erros, ele gostava de ouvir a irmã tocar e que se continuasse tocando um dia não erraria mais.

Os dois voltam até a banda e então Lisa toca novamente, dessa vez mais confiante mesmo em meio aos erros. Eles animam a floresta até cair na noite, e então saem da história. Guss feliz por ter participado da festa na floresta e Lisa animada para poder tocar novamente.

4.3.3 A Ilha Borracha

Guss está na semana de provas, mas se recusa a estudar pois acha tudo um saco. Na história, eles conhecem um patinho de borracha perdido na praia e decidem o ajudar a voltar para casa. Mas para entrar na ilha eles precisam responder algumas perguntas feitas pelos guardiões da ilha borracha. Por estar sem preparo, Guss entra em pânico percebendo que sem saber a resposta seria impossível continuar com a missão e assim o patinho não poderia mais voltar para casa. Lisa então ajuda o irmão a resolver o quiz e com o trabalho em equipe superaram os obstáculos até o coração da ilha.

Lá, os irmãos, finalmente encontram os lendários patinhos de borracha guardiões dos tesouros e segredos da ilha borracha. Os patinhos, felizes pelo retorno do patinho perdido, concedem aos irmãos uma bênção mágica e revelam os tesouros mais preciosos de todos - amizade, coragem e sabedoria. Os irmãos voltam de sua aventura felizes por ter ajudado o patinho, e Guss, determinado a estudar para suas provas.

5 CONSTRUÇÃO DA BÍBLIA

Uma bíblia de animação é um documento essencial que serve como guia abrangente para a criação e produção de uma série animada. Este documento inclui informações detalhadas sobre a premissa da série, descrições dos personagens, cenários, tramas principais, estilo visual, paleta de cores, e diretrizes de animação. A bíblia de animação assegura a consistência e a coesão narrativa e estética ao longo da produção, fornecendo uma referência clara para todos os membros da equipe de produção, desde roteiristas e designers até animadores e diretores.

Vários autores e diretores de estúdios de animação enfatizam a importância de uma bíblia de animação para o desenvolvimento de séries e filmes animados. Um exemplo notável é David B. Levy, um diretor de animação e autor conhecido, que discute extensivamente a importância das bíblias de animação em seus livros.

A bíblia de animação é a espinha dorsal de qualquer série ou filme animado. Ela fornece uma referência unificada que mantém todos os membros da equipe alinhados com a visão criativa e os objetivos do projeto (LEVY, David B. **Animation Development: From Pitch to Production**. New York: Allworth Press, 2009. p. 25)

Do ponto de vista mercadológico, a bíblia de animação apresenta a premissa da série, o público-alvo, estratégias de marketing, análise de concorrência e potenciais oportunidades de licenciamento e merchandising. Além de funcionar como um manual interno, a bíblia de animação também pode ser utilizada para apresentar e vender a ideia da série a produtores, estúdios e investidores, demonstrando a viabilidade e o potencial do projeto. Portanto, a criação de uma bíblia de animação é uma prática fundamental que contribui significativamente para a organização, eficiência e sucesso de uma produção animada.

5.1 Programas e Tamanho de Impressão

Para a criação da bíblia foram usados 3 programas fundamentais: *Adobe Photoshop* (Edição), *Adobe InDesign* (Montagem e Diagramação) e *ProCreate*

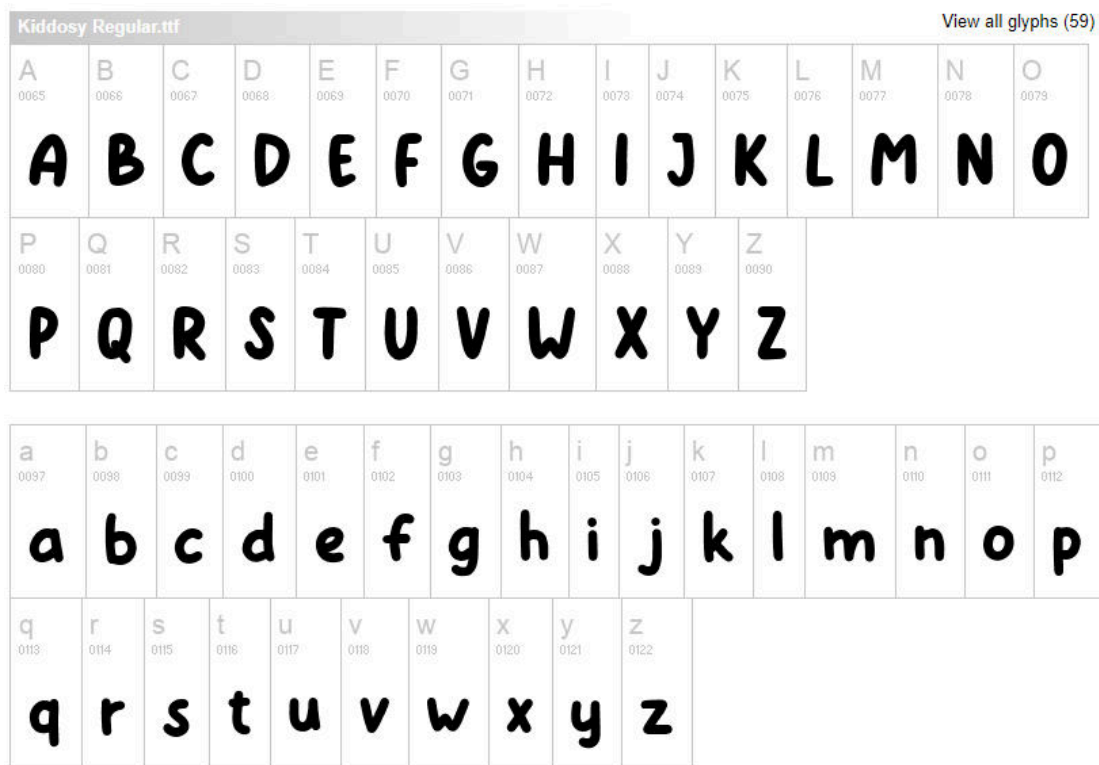
(Ilustração). O tamanho do projeto de início foi um grande problema visto que não seria impresso de maneira convencional, estilo revista, por uma questão de gosto. Depois de pensado no tamanho A5 e descartada a ideia de ser um A4, foi acordado o tamanho de papel carta (21x27cm) na orientação horizontal, que fornecia boa leitura e visualização das ilustrações sem ser nem grande nem pequeno demais.

5.2 Fontes

A escolha da fonte tipográfica para os subtítulos das páginas da bíblia foi resultado de uma pesquisa aprofundada com o objetivo de encontrar fontes que fossem ao mesmo tempo divertidas e maleáveis, representando visualmente a essência da infância. Foram consideradas diversas fontes que capturassem a alegria, a energia e a simplicidade características do universo infantojuvenil. Optou-se por uma fonte que equilibrasse a legibilidade com um toque lúdico, transmitindo um sentimento de diversão e imaginação, elementos essenciais na construção de um material direcionado ao público infantojuvenil.

Essa seleção cuidadosa de tipografia não só melhora a estética geral da bíblia de animação, mas também reforça a conexão emocional com o público-alvo. Para os textos de chamada das páginas foi escolhida a fonte *kiddosy*, a mesma usada na logo. Essa decisão foi feita para manter a ligação da fonte no desenho animado, mantendo-a presente durante a apresentação do projeto.

Figura 31 - Glifos fonte kiddosy



Fonte: dafont (2024)

Para o texto corrido da bíblia de animação, a fonte escolhida foi a *Made Tommy*, uma fonte sem serifa no estilo light. Esta escolha foi feita para proporcionar um bom contraste com os títulos divertidos e lúdicos, garantindo uma leitura fácil e uma divisão intuitiva do conteúdo.

A simplicidade e clareza da *Made Tommy* facilitam a legibilidade, permitindo que os leitores absorvam as informações de maneira eficiente e sem esforço. Além disso, a combinação desta fonte com os títulos mais expressivos cria um equilíbrio visual harmonioso, destacando as seções importantes e mantendo a atenção do leitor. Essa abordagem cuidadosa na seleção das fontes tipográficas assegura que a bíblia de animação seja não apenas funcional, mas também esteticamente agradável.

Figura 32 - Glifos fonte made tommy

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	
V	W	X	Y	Z																	
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	
v	w	x	y	z																	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9												
\$	¢	€	£	¥	¤	+	-	*	/	÷	=	%	‰	"	'	#	@	&	_	(
)	,	.	;	:	¿	?	¡	!	\		{	}	<	>	[]	§	¶	'	^	
~	©	®																			

Fonte: dafont (2024)

5.3 Construção

A primeira página do livro é a página de rosto, onde constam o título do desenho animado, o nome do autor, e os dados institucionais relevantes. Essa página serve como a introdução formal ao trabalho, criando uma primeira impressão e dando o tom profissional ao projeto. Logo após a página de rosto, temos uma sinopse breve do desenho animado a ser apresentado.

Figura 33 - Página de rosto e Sinopse



Depois, apresenta-se a parte técnica da série, onde são detalhados aspectos como o gênero, o público-alvo, o formato dos episódios, a duração de cada episódio e o estilo de animação. Esta seção é essencial para contextualizar a série e fornecer uma visão clara do que está sendo desenvolvido. Seguindo a parte técnica, a história central da série é introduzida. Aqui, explica-se o enredo principal, os temas abordados e os conflitos centrais. Essa apresentação deve capturar a essência da narrativa, destacando os elementos que tornam a história única e atraente.

Figura 34 - Página de apresentação técnica do desenho e história



Nesta seção, os personagens principais da série são introduzidos. Cada personagem recebe uma descrição detalhada, que inclui suas características físicas, personalidade, motivações e seu papel na história. Este segmento é crucial para dar

vida aos personagens e permitir que os leitores entendam suas contribuições à trama.

Figura 35 - Página de apresentação dos personagens



Como parte importante da série, o relacionamento entre os irmãos é abordado em uma seção dedicada. Aqui, explora-se a dinâmica entre os personagens principais, mostrando como suas interações e laços familiares influenciam o desenvolvimento da história. Essa análise ajuda a destacar a profundidade emocional e os temas de fraternidade presentes na narrativa. Nesta parte, detalha-se o processo criativo por trás da construção das histórias de cada episódio. Explica-se como os temas são escolhidos, como os arcos narrativos são desenvolvidos e como as tramas individuais se conectam ao enredo geral da série.

Figura 36 - Página de apresentação do relacionamento dos irmãos e história



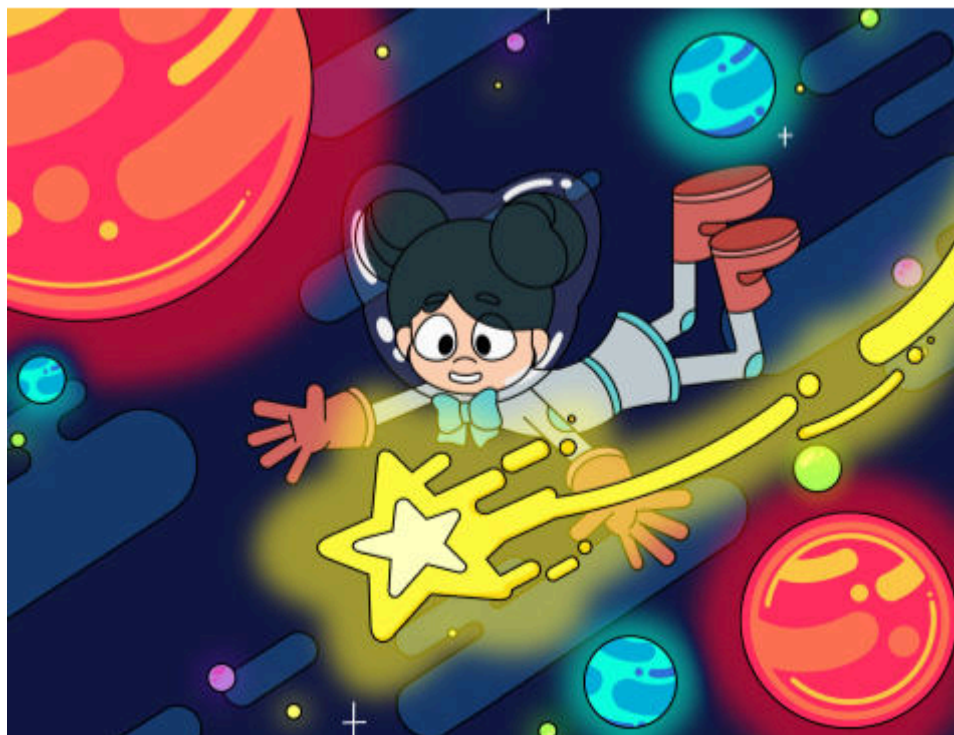
Para ilustrar a aplicação prática das ideias desenvolvidas, são apresentados alguns episódios de exemplo. Cada episódio selecionado é descrito em detalhes, desde o ponto de partida da história até a sua resolução. Esses exemplos servem para mostrar como os conceitos discutidos anteriormente são traduzidos em episódios concretos.

Figura 37 - Página de episódios de exemplo



Complementando a apresentação dos episódios de exemplo, esta seção inclui painéis ilustrados de duas histórias. Esses painéis oferecem uma visão visual das cenas, permitindo que o leitor visualize a animação em ação. As ilustrações ajudam a transmitir a estética e o estilo visual da série.

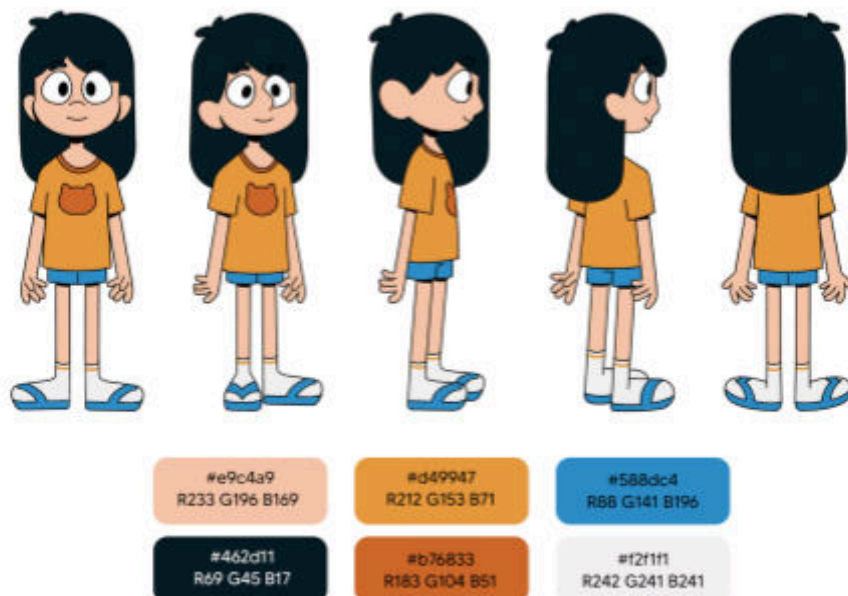
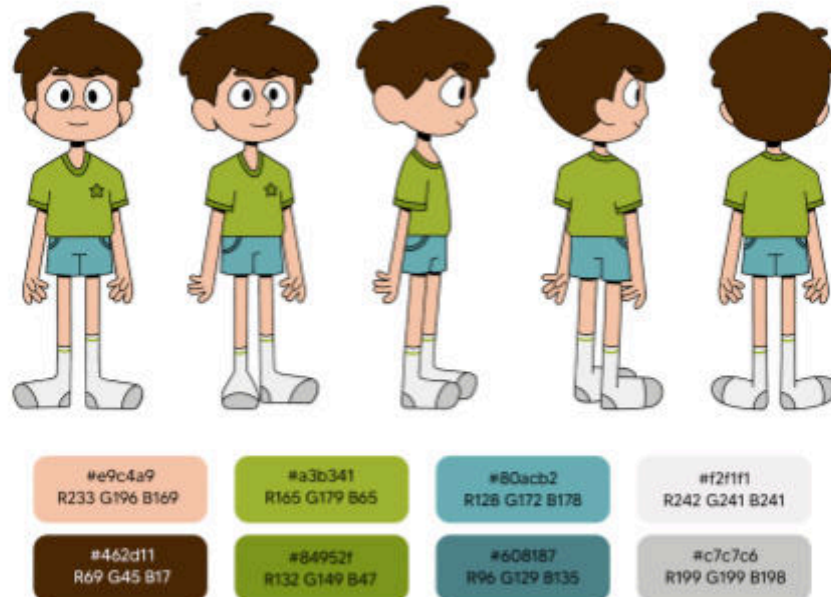
Figura 38 - Paineis



Os "turns" dos personagens são apresentados em seguida, mostrando diferentes ângulos dos personagens principais. Esta seção é fundamental para

demonstrar a consistência visual e a versatilidade dos designs de personagens, elementos essenciais em qualquer projeto de animação.

Figura 39 - Turns



O livro termina com uma seção de agradecimento, onde são mencionadas as pessoas e instituições que contribuíram para a realização do projeto. Esta seção é uma forma de expressar gratidão e reconhecer o apoio recebido ao longo do desenvolvimento da série.

Figura 40 - Agradecimentos



A bíblia é repleta de rabiscos e simulações de adesivos colados por toda parte, criando a sensação de que foi construída e personalizada pelos próprios irmãos Lisa e Guss. Esses detalhes são intencionalmente incorporados para reforçar a ideia de que eles não apenas vivenciaram as aventuras, mas também as registraram e enfeitaram o livro à sua maneira. Cada desenho, anotação e adesivo acrescentado reflete a criatividade e o envolvimento dos irmãos, fazendo com que o leitor mergulhe ainda mais no universo deles. Assim, a bíblia se torna não apenas uma narrativa, mas também um objeto íntimo e pessoal, como se fosse o diário das aventuras de Lisa e Guss, onde cada página foi cuidadosamente montada por suas mãos.

5.4 Impressão

O processo de impressão da Bíblia de Animação é cuidadosamente planejado para garantir qualidade e durabilidade. A apostila foi produzida no formato carta, medindo 21,6 x 27,9 cm, ideal para facilitar o manuseio e a leitura. O miolo da apostila é composto por 10 folhas, impressas em frente e verso, totalizando 20 páginas em papel couchê de 250g fosco. Esse tipo de papel é conhecido por sua alta qualidade, com uma superfície lisa, proporcionando uma excelente reprodução de cores e detalhes, essencial para destacar as ilustrações e o conteúdo da Bíblia de Animação.

Além das folhas internas, a apostila inclui uma folha de rosto para introduzir o material. Para a encadernação, foi escolhida o sistema wire-o, que é durável e permite que as páginas sejam viradas facilmente, mantendo-se abertas em qualquer página sem o risco de fechar sozinha. Essa encadernação também confere um acabamento profissional e é resistente ao uso contínuo.

A capa e a quarta capa serão rígidas, oferecendo proteção extra ao conteúdo interno. Esse tipo de capa é ideal para materiais que serão utilizados com frequência, garantindo que a apostila permaneça em boas condições ao longo do tempo. O conjunto dessas especificações resulta em um produto final que não só é visualmente atraente, mas também funcional e robusto, refletindo o cuidado e a

atenção aos detalhes dedicados ao projeto da Bíblia de Animação. Para acessar a bíblia online, [clique aqui](#).

6 CONCLUSÃO

A conclusão deste trabalho de TCC reflete o processo criativo e técnico envolvido na produção de um desenho animado infantil, complementado pela elaboração de uma Bíblia de Animação. A combinação dessas duas partes foi fundamental para dar vida ao projeto, fornecendo uma base sólida para a narrativa e uma estrutura visual detalhada que orientou todo o desenvolvimento do conteúdo.

A produção do desenho animado permitiu explorar a narrativa de forma dinâmica e envolvente, visando cativar o público infante juvenil com uma história rica em valores e criatividade. A elaboração da Bíblia de Animação proporcionou uma experiência enriquecedora, que não só estruturou o desenvolvimento do desenho animado, mas também abriu portas para a criação de um projeto de venda voltado para estúdios de animação. Este documento detalhado serviu como uma ferramenta estratégica, permitindo a apresentação clara e convincente do conceito, personagens, enredo e universo visual do projeto. Com uma Bíblia de Animação bem estruturada, foi possível comunicar de maneira eficaz a visão criativa para potenciais parceiros e investidores, facilitando o interesse e a adesão ao projeto.

Além disso, a experiência de produzir um desenho animado praticamente sozinha destacou a importância vital de contar com uma equipe multidisciplinar. O desenvolvimento de uma animação envolve diversas etapas, desde a concepção da ideia até a finalização dos detalhes técnicos, e cada fase requer habilidades específicas. Ter uma equipe competente não só distribui a carga de trabalho, mas também agrega diferentes perspectivas e expertise ao projeto, enriquecendo o produto final. A colaboração em equipe garante que cada aspecto do projeto seja tratado com a devida atenção, permitindo que o animador se concentre nas áreas onde pode contribuir mais significativamente, enquanto outras tarefas são confiadas a profissionais qualificados. Esta experiência reforçou a compreensão de que, para alcançar o sucesso em projetos de animação, é essencial contar com uma equipe bem coordenada e comprometida.

Por fim, este trabalho destaca a relevância de unir técnica e criatividade na produção de conteúdo audiovisual, especialmente no campo da animação infantil, onde o impacto na formação e desenvolvimento do público jovem é significativo. O

aprendizado e as habilidades adquiridas durante este processo serão valiosos para futuros projetos, consolidando uma base sólida para a continuidade na carreira dentro do universo da animação.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LEVY, David B. **Animation Development: From Pitch to Production**. New York: Allworth Press, 2009.

SILVER, Stephen. **The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design**. Berkeley: Design Studio Press, 2017.

BLAIR, Preston. **Animation 1: Learn How to Draw Animated Cartoons**. Laguna Hills: Walter Foster Publishing, 1994.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. 2. ed. Burlington: Focal Press, 2011.

MARX, Christy. **Writing for Animation, Comics, and Games**. Burlington: Focal Press, 2006.

BANCROFT, Tom. **Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels**. New York: Watson-Guptill, 2006.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. Expanded ed. London: Faber & Faber, 2012.

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