

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA  
CURSO DE ANIMAÇÃO

Bianca Lawrynowicz Galdino

**Produção de Bíblia, Pitch e Teaser da Série de Animação “Fix-It!”**

Florianópolis

2021

Bianca Lawrynowicz Galdino

**Produção de Bíblia, Pitch e Teaser da Série de Animação “Fix-It!”**

Trabalho Conclusão do Curso de Graduação em Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Animação.  
Orientador: Prof., Dr. Flávio Andaló.

Florianópolis

2021

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

Galdino, Bianca Lawrynowicz  
Produção de Bíblia, Pitch e Teaser da Série de Animação  
"Fix-It!" / Bianca Lawrynowicz Galdino ; orientador, Flávio  
Andaló, 2021.  
81 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis,  
2021.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Animação. 3. Série Animada. 4. Pitch. 5.  
Teaser. I. Andaló, Flávio . II. Universidade Federal de  
Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Bianca Lawrynowicz Galdino

**Produção de Bíblia, Pitch e Teaser da Série de Animação “Fix-It!”**

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, 07 de maio de 2021.

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

Banca Examinadora:

Prof<sup>a</sup> Marta Machado, Dr<sup>a</sup>. (Universidade Federal de Santa Catarina)

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

---

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

Este trabalho é dedicado a todos que acompanharam o projeto e nos inspiraram a continuar.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer aos meus pais e avós, pois sempre estiveram ao meu lado e sempre acreditaram em mim.

Aos meus tios e padrinhos, por sempre me apoiarem e acharem meios de me auxiliar a seguir meus objetivos, principalmente meu padrinho, que cedeu sua oficina e conhecimentos mecânicos para este trabalho.

Aos meus irmãos e primos, por compartilharem seus interesses e aprendizados e me mostrarem o quão louco é ver o tempo passar.

Ao Victor Caraméz, meu companheiro, que compartilha das minhas alegrias e tristezas e que sempre me dá forças e me ergue quando nada mais faz sentido.

Aos meus amigos, que conheci na faculdade e aos que são de longa data, sou muito grata de tê-los ao meu lado, muito obrigada a todas as conversas e risadas, espero poder vê-los logo pessoalmente.

Agradeço também aos amigos e membros da equipe de 2016, Gabriela Zanon, Jacob Faria, Brito Neto e, novamente, Victor Caraméz, sem vocês nada desse trabalho seria possível.

A todas as pessoas maravilhosas que conheci em Floripa, que me acolheram e ajudaram a me sentir em casa nessa nova cidade.

A todos que viram o projeto tomar forma e expressaram seu apoio e alegria em acompanhá-lo.

Ao Bruno Shigeo, por topar fazer parte desse projeto e compor a trilha sonora desses personagens tão especiais para mim.

Aos professores, em especial ao Flávio Andaló, por orientar esse trabalho e sempre estar disponível para sanar nossas dúvidas. E principalmente ao Professor Wiliam Machado, que mesmo de longe, acreditou nesse projeto e continuou a nos dar forças para continuar.

E por último, mas não menos importante, minha companheira de projeto e amiga, Luisa Costa, que sem ela esse trabalho nunca sairia do papel, é incrível como alguém consegue materializar ideias em ilustrações e deixar tudo mais bonito. Admiro muito sua determinação e você sabe disso.

“Porque – disse ela – quando você tem medo e faz mesmo assim, isso é coragem.”  
(CORALINE – NEIL GAIMAN, p. 59)

## RESUMO

Este trabalho tem como principal objetivo abordar os processos para a criação de uma bíblia comercial de uma série de animação 2D, voltada ao público infantil, denominada “Fix-It!”. Por sua história ter sido criada previamente, é comentada a reformulação do seu universo e outros pontos reeditados para uma história mais completa. Além disso, é relatado o desenvolvimento de material para a apresentação de um *pitch* em um evento aberto e a descrição da produção de um teaser animado com a técnica de *cutout* introduzindo a série, para futuramente ser utilizado em outros *pitches*.

**Palavras-chave:** Animação 2D. Pitch. Teaser. Bíblia de Animação.



## **ABSTRACT**

This work has the main goal of introducing the creation process of a 2D animated series commercial bible with a young target audience, called "Fix-It!". Due to the story being previously made, the fact that the universe was reformulated and some aspects reissued for a more complete story is glossed over. In addition, the development of the material for a pitch presentation in an open event and the production of an animated teaser with the cutout technique is also commented on, as is an introduction to the series in order to be used as pitch material in the future.

**Keywords:** Animation. Pitch. Teaser. Animation Bible.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Model Sheet do personagem Pernalonga .....	23
Figura 2 – Desenvolvimento da estrela de “Fix-It!” .....	30
Figura 3 – Estrela de “Fix-It!” aplicada na logo de forma estilizada .....	31
Figura 4 – Slide de estrutura de episódio.....	32
Figura 5 – Primeira versão de Lizie Boom .....	34
Figura 6 – Última versão de Lizie Boom.....	34
Figura 7 - Exemplo de antes e depois da peça transformada.....	35
Figura 8 – Primeira versão de Sphix.....	36
Figura 9 – Última versão de Sphix .....	36
Figura 10 – Primeira versão de Sr. Porco .....	38
Figura 11 – Última versão de Sr. Porco.....	38
Figura 12 - Primeira versão de Pigborg (não utilizado).....	39
Figura 13 – Segunda versão de Pigborg .....	40
Figura 14 – Primeira versão como Bill.....	41
Figura 15 – Segunda versão como Beti .....	41
Figura 16 – Slide de apresentação no PlanetaDoc .....	44
Figura 17 – Escaleta escolhida.....	46
Figura 18 – Trecho do roteiro final.....	47
Figura 19 – Trecho do roteiro final com cenas do Sr. Porco .....	48
Figura 20 – Primeiro rascunho da Oficina de Lizie.....	51
Figura 21 – Rascunho final da Oficina de Lizie .....	52
Figura 22 – Rascunho do Escritório do Sr. Porco.....	53
Figura 23 – Escritório do Sr. Porco finalizado .....	53
Figura 24 – Algumas explorações de cores para a Oficina.....	54
Figura 25 – Algumas explorações de cores para o Escritório.....	54
Figura 26 – Cenário das Cenas 03, 04, 06 e 08 .....	55
Figura 27 – Cenário montado com Lizie e Sphix .....	56
Figura 28 – Braço completo da personagem Lizie .....	57
Figura 29 – Braço separado da personagem Lizie .....	57
Figura 30 – Exemplo de boca e biblioteca.....	58

Figura 31 – Personagem falando a sílaba “po” .....	58
Figura 32 – Tabela no AirTable para a organização da animação.....	59
Figura 33 – Canal no Discord .....	60
Figura 34 – Pasta no Google Drive.....	60
Figura 35 – Comparação da cena de aceleração da moto .....	61
Figura 36 – Comparação de cena da partida da moto.....	61
Figura 37 – Comparação da cena final .....	61

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO .....	15
1.1	OBJETIVOS .....	16
1.1.1	Objetivo Geral .....	16
1.1.2	Objetivos Específicos .....	16
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....	17
2.1	PÚBLICO-ALVO .....	17
2.2	LOGLINE E STORYLINE.....	17
2.3	CONCEITO.....	18
2.4	SINOPSE.....	18
2.5	UNIVERSO.....	19
2.6	ARGUMENTO .....	20
2.7	ROTEIRO .....	20
2.8	STORYBOARD.....	21
2.9	ANIMATIC.....	22
2.10	MODEL SHEET .....	22
2.11	CENÁRIOS.....	23
2.12	PITCH .....	24
2.13	BÍBLIA DA SÉRIE.....	25
2.14	EPISÓDIO PILOTO .....	25
2.15	TEASER.....	26
2.16	SONS.....	26
2.17	ANIMAÇÃO 2D.....	27
3	DESENVOLVIMENTO .....	29
3.1	REVISÃO DA HISTÓRIA .....	29
3.1.1	Protagonistas .....	33

3.1.2	Vilões .....	37
3.1.3	Personagens Secundários .....	40
3.2	APRESENTAÇÃO DA BÍBLIA E PITCH .....	42
3.3	O TEASER.....	44
3.3.1	Roteiro.....	45
3.3.2	Storyboard e Animatic .....	48
3.3.3	Áudio.....	49
3.3.4	Cenários.....	50
3.3.5	Animação .....	56
4	RESULTADOS.....	63
5	CONCLUSÃO .....	65
	REFERÊNCIAS.....	67
	APÊNDICE A – Bíblia que foi apresentada em forma de livreto no PlanetaDoc .....	69
	APÊNDICE B – Storyboards do Teaser .....	76
	APÊNDICE C – Tabela 1 de decupagem de som.....	80
	APÊNDICE D – Tabela 2 de decupagem de som.....	81



## 1 INTRODUÇÃO

A necessidade de entretenimento do ser humano se faz presente desde tempos remotos, seja com contações de histórias nas pinturas rupestres em cavernas, ou ainda festivais de dança e teatro na antiguidade. Atualmente, com a acesso à internet e aos meios de comunicação, essa necessidade só tende a crescer, deixando uma demanda por conteúdo novo cada vez maior. Com essa sede por conteúdos novos e formas de se entreter, serviços de streamings e redes sociais ganharam cada vez mais espaço e com eles a oportunidade de contar mais histórias.

Sendo assim, com a vontade de contar uma história e criar um conteúdo capaz de chegar a todos de forma divertida, foi criado “Fix-It!”, um projeto de série de animação 2D voltado para o público infantil, que conta a história de Lizie e Sphix, dois alienígenas apaixonados por mecânica que ajudam a tudo e a todos com seus métodos de reciclagem. Lizie sendo a protagonista, com inteligência e sagacidade, juntamente com seu fiel escudeiro Sphix, que possui a habilidade de transformar qualquer objeto estragado em um objeto novo e utilizável, partem para aventuras e confusões juntos, se livrando de enrascadas criadas pelo magnata sr. Porco ou tendo que criar soluções para enormes tempestades de lixos.

No presente trabalho serão abordados os trabalhos de montagem de universo, produção da bíblia, preparação para o *pitch* e produção do teaser. São escolhidos esses pontos justamente por serem a base da série animada. O universo sólido permite que a série possa ser expandida para várias direções mantendo um sentido e sua "verdade". Já a bíblia é uma importante parte da produção, pois com ela, além de ter todas as características de personagens, cenários, *mood* e situações para a equipe que trabalhará na série, é importante também para o *pitch*, que é a apresentação do projeto para venda tanto para canais quanto outras mídias.

Com o propósito de desenvolver a bíblia da série e realizar um *pitch* para venda, além de um material de vídeo, foi primeiramente necessário conversar com todos os integrantes anteriores do projeto para conseguir seu aval para prosseguir com apenas duas graduandas. A partir disso o material foi revisto e o universo expandido e melhorado. Os *concepts* também sofreram mudanças e as histórias foram polidas. No meio do caminho, surgiu a oportunidade de efetuar um *pitch* no evento do Planeta Doc, que rendeu bons resultados, com uma bíblia e os novos *concepts*.

É comum que apresentações de *pitches* venham acompanhadas, além da bíblia, de um piloto da série. O episódio piloto pode ser definido como um episódio completo que contempla a estrutura esperada para os demais episódios da série e para ser uma espécie de introdução à mesma. Devido à equipe reduzida e um cronograma limitado, optou-se por um teaser animado. Teaser também é um

produto audiovisual, mais curto que um episódio e que conta um pouco da história da série. Neste trabalho será comentado como se deu essa adaptação ao audiovisual e como foi a linha de pensamento para montagem da série.

“Fix-It!” trata-se de um projeto iniciado em 2016 e reformulado pela autora em parceria com Luisa Costa, que decidiram dividir os trabalhos de acordo com suas áreas de maior afinidade. Assim, a autora está envolvida com roteiros e textos de personagens, além da organização da produção do trabalho. Já a parte visual, como *concepts* e bibliotecas de *rig*, são de autoria de Luisa Costa. As tomadas de decisão foram feitas em inúmeras reuniões entre a dupla com debates sobre cada tópico, buscando coerência na produção e qualidade no produto.

## 1.1 OBJETIVOS

Nas seções abaixo estão descritos o objetivo geral e os objetivos específicos deste TCC.

### 1.1.1 Objetivo Geral

Criação de uma bíblia comercial de uma série animada voltada para o público infantil, preparação do *pitch* da série para sua apresentação em evento e sua eventual comercialização, assim como a produção de um teaser animado em 2D.

### 1.1.2 Objetivos Específicos

- Reformular o universo ficcional da série pré-existente;
  - Desenvolver *pitch* da série e bíblia comercial;
- Desenvolver o teaser apresentando o universo da série.



## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para se desenvolver uma série animada é preciso muito planejamento e há muitos passos a serem seguidos para que o projeto tome forma e possa ser eventualmente comercializado. Assim, para conseguir seguir os passos essenciais para a criação dela, foi utilizado como base do presente projeto o livro de Sergio Nesteriuk “Dramaturgia de Série de Animação” (2011).

Na obra de Nesteriuk são abordados alguns passos principais para a execução de uma obra animada que eventualmente possa ser vinculada à televisão. Além de se ter a ideia do projeto é preciso desenvolvê-la e fazer com que tenha uma base estável e confiável para que possa ser comercializada. Para isso há alguns pontos que devem ser desenvolvidos para que o projeto possa sair do papel. Os principais são:

### 2.1 PÚBLICO-ALVO

Para se desenvolver um projeto que venha a público, é preciso decidir qual será seu público-alvo. É muito importante, pois é ele que dita o rumo da série. Se for um público com idade pré-escolar, a história deverá ser voltada para mentalidade e temas comuns nessa faixa-etária. Segundo Nesteriuk (2011, p. 173) “o público-alvo costuma ser o de faixa etária: *toddlers* (até três anos de idade), *preschoolers* (de três a seis anos), *kids* (seis a oito anos), *tweens* (8 a 12 anos) e *teens* (12 a 15 anos)”. E dentro desse recorte de idades, ainda pode haver distinção entre o público masculino e feminino.

Diferentes canais de TV podem ter diferentes públicos-alvo, como Discovery Kids com o público de 0-6, Cartoon Network com 8-12 e canais voltados para o público adulto como o Comedy Central, segundo Jonas Brandão em sua apresentação “Caminhos para a Produção de Séries”.

### 2.2 LOGLINE E STORYLINE

*Storyline* ou *logline* é a ideia da série condensada em uma ou duas linhas. É uma “sentença conceitual” (NESTERIUK, 2011) que serve para introduzir a série de forma breve a fim de gerar um interesse de possíveis compradores ou audiência logo no início de sua apresentação, serve como uma espécie de porta de entrada. Deve ser breve e pode ser utilizada como ponto de partida para desenvolver outras partes da série também.

Wright (2005, p.329 e 333) divide *storyline* e *logline*, sendo o *storyline* o enredo resumido de uma história em particular ou episódio e o *logline* uma descrição poderosa de um projeto ou

história que podem ser utilizados em *pitches*, a autora ainda cita que as melhores *loglines* são aquela que incluem título, gênero, herói e objetivo.

### 2.3 CONCEITO

O conceito da série é o seu cerne, nele todo o enredo deve estar presente de forma clara e resumida. Ele traça todo o rumo da história e resume seu universo de forma a possibilitar um entendimento imediato do projeto. O conceito pode ser desenvolvido a partir do *storyline* e deve estar claro para o próprio autor.

Além dessa essência apresentada pelo story line, o conceito geral da série deve ainda explicitar, sempre em linhas gerais de, no máximo, um parágrafo (cerca de oito linhas), o tom da série, bem como o enredo central, com a apresentação do universo no qual a série será desenvolvida, das personagens principais e de seus relacionamentos. Além de sintético, o texto do conceito geral da série deve ser bastante claro e objetivo, possibilitando um entendimento em linhas gerais das principais características e elementos propostos pela série. (NESTERIUK, 2011, p.170)

Ainda é possível que o conceito mude para se adequar à evolução do projeto, com novos pontos no enredo e desenvolvimento da história, mas sempre condensando as informações principais de forma clara.

Da mesma forma que a introdução de um livro é definida inicialmente em linhas gerais e posteriormente atualizada e reescrita ao término da redação da obra, o conceito geral de uma série, quando escrito como ponto de partida para o desenvolvimento das demais etapas, vai se transformando e atualizando automaticamente na medida em que o projeto e seus conceitos atinentes se metamorfoseiam. Isso pode acontecer durante o desenvolvimento do projeto, conforme novas ideias e questionamentos se apresentam, mas também, eventualmente, ao longo de novas temporadas, em função de mudanças estruturais ou de foco na própria série. (NESTERIUK, 2011, p.171)

### 2.4 SINOPSE

Sinopse é um pequeno resumo, um pouco maior que o conceito, que apresenta as características principais de uma história e serve para informar ou instigar o consumo de determinado produto.

Nesteriuk (2011, p.200) divide a sinopse em duas categorias: a sinopse técnica e a comercial. A primeira é voltada para o público final da série ou produto, normalmente deixa algumas questões no ar para gerar curiosidade e instigar o consumo daquela obra.

Já a sinopse técnica traz *spoilers*, ou seja, diz quais são os acontecimentos da história sem se preocupar em estragar reviravoltas ou surpresas. Ela serve para que a equipe de produção saiba o que acontece na série, com todas as informações necessárias, e para que avaliadores do projeto entendam qual o rumo pretendido com aquela história.

A sinopse técnica está relacionada aos *springboards*, que são pequenos resumos do que acontece em cada episódio. Os *springboards* dão o direcionamento aos roteiristas e produtores para se saber quais ações acontecem e qual caminho devem tomar na hora da escrita, para não confundir o público ou fazer algo que não condiz com a série.

## 2.5 UNIVERSO

O universo da série é o seu todo, são as regras do que podem ou não acontecer naquele lugar em que se passa a história. A partir dele são delimitados o que é possível ou não ocorrer na série, além de se pensar em como as coisas se relacionam. Nele é preciso amarrar todas as pontas soltas, averiguar o que faz sentido ou não, o que está em acordo e desacordo e trabalhar para que tudo se correlacione.

[...] Ele (*storyman*/roteirista) deve sentir toda expressão, toda reação. Ele deve conseguir ir além de sua história, para ter um segundo olhar sobre ela... ver se há uma ponta solta... ver se as personalidades vão ser interessantes e atraentes para a audiência. Ele também tenta ver se seus personagens estão fazendo algo de natureza interessante. Walt Disney. (JOHNSTON; THOMAS, 1995, p.367, tradução livre da autora).

De acordo com Walt Disney na citação do livro de Johnston e Thomas, o roteirista ou *storyman*, que são as pessoas responsáveis pelo desenvolvimento da história, devem ser capazes de analisar o próprio enredo e de encontrar eventuais pontos fracos, como uma falta de ligação com outra parte da história, uma motivação que realmente levará a história para frente ou eventos que se tornam realmente interessantes para o público.

Assim, no universo é decidido como as personagens ou os eventos da história se afetam, ele serve de base para que as temporadas e episódios se entrelacem para que não percam sua lógica. Assim, é importante pensar também nos eventos pregressos da história, em como aquele mundo se formou, de onde o personagem principal, também conhecido como protagonista, surgiu de onde os vilões vieram, o que aconteceu para se chegar naquele ponto da série que será mostrado ao público.

Um bom começo é pensar a história pregressa, isto é, a biografia da personagem: qual sua ascendência, quem são seus pais, como eles se conheceram, como é o relacionamento entre

eles, em que circunstâncias a personagem nasceu, como foi sua criação, sua educação, suas amizades, sua infância, sua juventude, quais são suas lembranças e traumas. O passado (background) é elemento fundamental na elaboração da ficha biográfica de qualquer personagem (NESTERIUK, 2011, p. 193).

O trecho acima aborda sobre a criação de história do personagem e reforça o quão importante é pensar na história pregressa. Dessa forma, conhecendo todos os pontos da história e desenvolvendo bem os personagens, permite-se que estes quase criem uma autonomia para viver dentro daquele universo, além de criar um vínculo com o público e possibilitar episódios que tragam histórias relacionadas ao momento anterior a série, Nesteriuk (2011, p.194).

## 2.6 ARGUMENTO

O argumento de uma história é um texto corrido, que pode ocupar algumas páginas, onde o enredo e ações da história ou episódio são descritos, com todas as informações necessárias sem omitir nada. Motivações e os meios em que ocorrem as ações são desenvolvidos e resolvidos nessa parte.

Como Nesteriuk (2011, p. 206) aponta em seu livro, “O argumento manterá a essência da sinopse técnica de contar a história com spoilers (descrições e revelações sobre o enredo, que são omitidas previamente do espectador), começo, meio e fim, porém em um espaço maior, o que permite mais detalhes.”.

Dessa forma, muitas vezes o argumento se repete em comparação com a sinopse, mas isso se mostra importante para reforçar e definir mais detalhadamente como se dão as ações e como elas se entrelaçam.

## 2.7 ROTEIRO

Para entender o que será mostrado ao público através de uma peça audiovisual, é necessário primeiramente se desenvolver o roteiro. Ele é a parte escrita da história, onde são elaboradas as sequências de ações que ocorrerão em um determinado episódio e definir como a trama irá se desenrolar.

Contudo, antes de desenvolver o roteiro propriamente dito, é possível produzir um pequeno texto em uma sequência de ações denominado escaleta. Ela é formada por frases curtas e com o objetivo de organizar a sequência da história.

Assim como acontece no argumento, a escaleta não apresenta especificações técnicas de linguagem e nem diálogos. Apesar disso, permite melhor visualização da história cena a cena, possibilitando eventuais ajustes na estrutura narrativa do episódio. Muitas vezes, é durante a escrita da escaleta que se percebe, por exemplo, que certa situação que inicialmente ocuparia três cenas pode ser contada em duas, ou mesmo, em uma única cena. (NESTERIUK, 2011, p.208)

Assim, a partir da escaleta, é possível estruturar o roteiro, que servirá de base para a produção do conteúdo audiovisual. Ele deve ser pensado de forma a fazer sentido com o universo da história e ser empolgante para quem o assiste.

Todas as histórias devem conter um começo, meio e fim. O roteiro para uma série curta (para a TV ou Internet) deve ser sobre as estrelas daquela série e ser centrada neles. A estrela ou herói de cada episódio deve ter um objetivo ou motivo, e alguém ou algo deve se opor ao objetivo. (WRIGHT, 2005, p. 111, tradução livre da autora).

Wright (2005, p.111) ainda comenta que normalmente o roteiro utiliza de três atos: O primeiro ato termina quando o problema na história é instalado, o segundo quando se termina o clímax (momento de maior tensão da história); e o último ato é aquele que contém a resolução da história. No roteiro também é onde ângulos de câmera e enquadramentos são pensados, além de cortes e transições de cenas.

Em um projeto de live action é o diretor quem decide o que filmar. Então, só para se assegurar, ele grava várias filmagens extras. Depois, ele edita aquelas filmagens e muitas delas são cortadas no final. Não há nenhuma necessidade de se ter esse tipo de processo de edição caro na animação. Então, roteiros de animação têm tradicionalmente incluído ângulos de câmera, como se o escritor estivesse dirigindo a história. Um roteiro de animação finalizado é ainda um trabalho em progresso com o artista de storyboard que vem a seguir, melhorando a aparência da história. Mas primeiramente é o roteirista quem inicialmente visualiza cada cena em sua cabeça. (WRIGHT, 2005, p.201, tradução livre da autora)

## 2.8 STORYBOARD

O *storyboard* é uma espécie de roteiro desenhado em pequenos quadros, ele aparece a partir da decupagem do roteiro e permite a visualização da história através de ilustrações. É nele em que se tem uma primeira representação visual do roteiro com os ângulos de câmera, como afirma Wright (2005, p.333).

O storyboard pode ser entendido, portanto, como a representação visual da narrativa, exibindo uma sucessão de imagens, de modo a proporcionar uma pré-visualização da animação. Sua criação é resultado de um processo de decupagem do roteiro e permite visualizar melhor a história por meio de uma perspectiva ilustrada sequencial e não apenas

por meio de palavras escritas, como acontece no roteiro. Neste caso, vale o ditado popular: ‘uma imagem vale mais do que mil palavras. (NESTERIUK, 2011, p.219).

O artista de storyboard é o diretor visual. É o trabalho dele contar a história de forma tão criativa quanto possível para ser claro e manter a continuidade, aumentar a emoção com uma narrativa visual dinâmica, adicionar humor e preparar o palco para tudo o que segue, especialmente o layout e as pessoas de fundo, mas também para o diretor de tempo e animadores. Toda a informação deve ser mostrada; nenhum espectador tem o roteiro. (WRIGHT, 2005, p.155, tradução livre da autora)

## 2.9 ANIMATIC

*Animatic* é uma espécie de *storyboard* animado, que contém alguns quadros a mais e é encaixado no tempo necessário para cada ação dos personagens e suas falas. Ele serve como uma visão geral da história a partir dos quadros do *storyboard*, assim é possível averiguar se a história está visualmente fazendo sentido e se o tempo se enquadra com o esperado, como comentam Dowlatabadi e Winder (2011, p.217).

O animatic não é fluído e por muitas vezes possui rascunhos de cenários e personagens, assim como o *storyboard*. Dessa forma, ele serve para que animadores entendam o contexto de sua cena e que elementos estão presentes nela, além de auxiliar como base para o tempo da animação final, além dos *foleys* e tempo de diálogos.

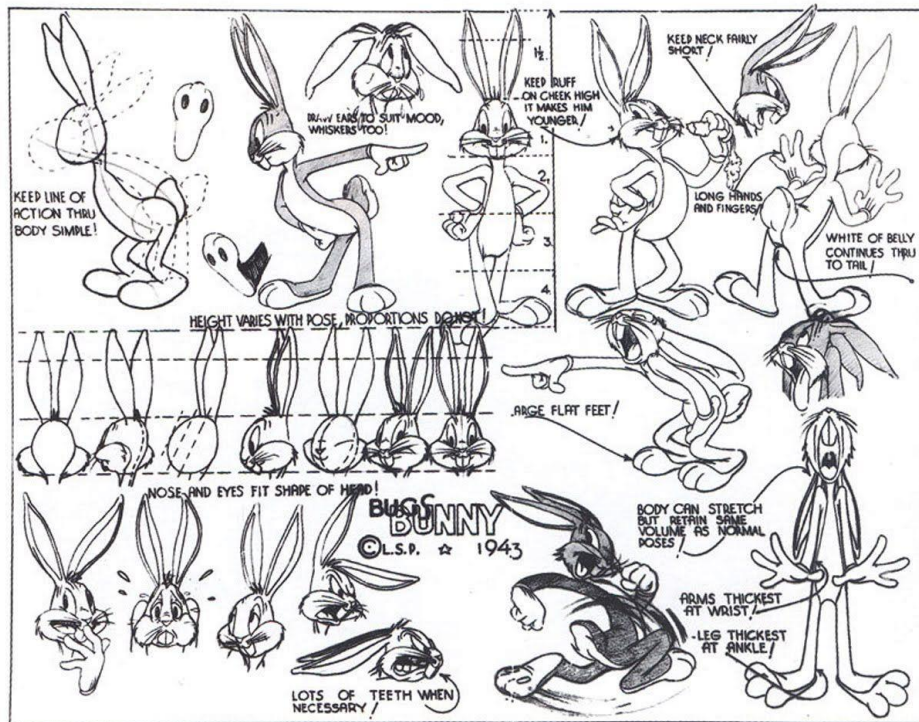
Também conhecido por *leica reel* e *story reel*, o animatic consiste em uma espécie de versão audiovisual do *storyboard*. Cada quadro desenhado permanece exibido pelo tempo predeterminado de sua duração em tela cheia até ser substituído pelo desenho seguinte e assim por diante. Apesar de apresentar uma sequência de imagens ligeiramente diferente uma das outras, o animatic ainda não possui o acabamento e a fluidez de movimento de uma animação finalizada. De toda forma, permite uma visualização mais dinâmica dos planos, já acompanhada do áudio da animação devidamente sincronizado. (NESTERIUK, 2011, p.233)

## 2.10 MODEL SHEET

Utilizado principalmente para guiar animadores para trabalharem com os personagens, pois possui os modelos de desenho e formas dos personagens. O *Model Sheet* é uma “folha” com diferentes ângulos (frente,  $\frac{3}{4}$  frente, perfil,  $\frac{3}{4}$  costas e costas) de determinado personagem, preferencialmente de corpo inteiro. Normalmente acompanha desenhos de expressões faciais e poses dos personagens, como no exemplo abaixo (Figura 1).

Normalmente, ao mesmo tempo em que os storyboards estão sendo feitos, um designer de produção ou diretor de arte vai estar desenhando o visual do show, a maioria dos cenários e a maioria dos personagens, criando model sheets, que serão usados como base para todos os artistas e animadores. Model sheets adicionais serão feitos para cada novo personagem, criatura, props, efeitos especializados ou o que você tem para mostrar individualmente. (MARX, 2007, p.28, tradução livre da autora)

Figura 1 – Model Sheet do personagem Pernalonga



Autor: Warner Bros. Cartoon Inc.

## 2.11 CENÁRIOS

Cenários são as ambientações por onde os personagens irão passar, são a “paisagem” da história. Eles devem ser pensados de acordo com o estilo da série, devem fazer sentido com os personagens e representar sua personalidade.

É importante, nesta etapa de planejamento do trabalho, visualizar de forma clara os locais aonde irão se desenrolar os elementos da trama, sejam eles meros lugares de passagem, sejam eles as principais “locações”. A sua caracterização também é fundamental e precisa estar em consonância com a atmosfera que se pretende elaborar para dar suporte a outros pontos chave, como a aparência das personagens, sua personalidade e as rotas de seu deslocamento. (NESTERIUK, 2011, p.189)

O estilo do filme, cenários, props (objetos de cena), etc, devem ser apropriadas para o estilo de personagem. Normalmente, você não gostaria de um design complexo, um ambiente realístico para personagem bastante estilizados, sem sombras e vice versa. Todo personagem

e elemento deve sentir como se vivesse no mesmo mundo. (POLSON, 2013, p.128, tradução livre da autora).

Os cenários ainda servem para apoiar a história, ajudar a desenvolver o enredo, não podendo atrapalhar as ações dos personagens e o andar da trama.

O trabalho mais importante de um layout de cenário é apoiar a história e dar palco aos personagens. Maurice costumava dizer: ‘Clareza é um dos mais importantes elementos de qualquer composição’. A audiência deve saber para onde olhar e a posição e atuação dos personagens devem ser sustentadas. (POLSON, 2013, p.261, tradução livre da autora).

## 2.12 PITCH

O *pitch* é uma apresentação de uma ideia de série para um grupo de produtores que pode gerar uma parceria para produção e desenvolvimento de uma animação. Para o *pitch* prepara-se um material para ser mostrado, onde constam os principais pontos da série e seu objetivo. É possível levar consigo a bíblia de animação para a melhor visualização do material produzido do projeto e um roteiro de episódio piloto ou um trecho de animação para demonstrar como a série se desenvolve.

Essa apresentação, essencialmente oral, é conhecida como pitch. E esse é um momento importante para convencer alguém interessado em seu projeto que ele realmente vale a pena. O uso de recursos extras, como pequenos trechos animados ou um teste de animação, música tema, abertura da série e bonecos das personagens podem ser utilizados, mas, diante do projeto em si, acabam tendo papel secundário. (NESTERIUK, 2011, p.237)

Como Dowlatabadi e Winder (2012, p.70) argumentam: “Antes de ir para um *pitch*, pratique sua apresentação. Primeiras impressões são importantes, então é essencial que seja o mais excelente e profissional possível”. Além disso, como o objetivo dos produtores é conhecer melhor o projeto e descobrir se ele é interessante para um investimento monetário, perguntas inesperadas podem surgir, assim, aquele que o apresenta deve conhecer todos os aspectos da série para conseguir respondê-las.

Todavia, como podemos imaginar, por mais preparado que se esteja no momento de sua realização, esse roteiro de apresentação está sujeito a mudanças: uma pergunta inesperada pode interromper a fala e a linha de raciocínio adotada pelo apresentador, fazendo com que o pitch tome um rumo diferente daquele inicialmente imaginado. Por isso, além dos ensaios, é preciso que o proponente conheça todos os detalhes do projeto para que tenha respostas assertivas e imediatas sempre que forem solicitadas. Da mesma forma, esse domínio permitirá certos improvisos e variações na apresentação, respeitado os objetivos do pitch e as características da série. (NESTERIUK, 2011, p. 239)



## 2.13 BÍBLIA DA SÉRIE

A bíblia é uma parte essencial para o desenvolvimento de uma série. Como Nesteriuk aponta em seu livro, a bíblia é o primeiro documento entregue aos produtores e executivos interessados em um projeto. Ela contém uma descrição breve de cada personagem principal e um apanhado geral da série, como sua sinopse, público-alvo, duração, universo e informações pessoais dos autores.

[...] Uma bíblia de apresentação geralmente tem algumas artes incluídas. O propósito principal da bíblia é conseguir um acordo de desenvolvimento e fundamentalmente vender o projeto. É uma ferramenta para o comprador depois de você ter terminado a apresentação ou pitch. A maioria dos executivos precisarão fazer um pitch para seu chefe (WRIGHT, 2005, p.84, tradução livre da autora)

Heather Kenyon, que já foi vice-presidente de desenvolvimento de projetos e vendas da Starz Animation, um estúdio de animação do Canadá, em 2010 apresentou uma palestra na CTN Animation eXpo onde explicou como construir uma bíblia de animação e alguns tópicos necessários para desenvolvê-la bem.

Para a bíblia a produtora aponta a importância do *overview* do material, que é a introdução para o projeto, com a introdução do universo, *logline* e informações gerais, como número de episódios, gênero e demais dados da ficha técnica. Logo após, ela passa para a descrição de personagens, onde deve-se trazer exemplos em um parágrafo de ações dos personagens e reviravoltas. Além disso, de focar principalmente nos personagens que mais aparecem, para não haver um turbilhão de informações sem necessidade.

Em uma bíblia encontram-se também os *springboards*, que são pequenas sinopses de episódios da série, com um começo meio e fim, apresentando todos os personagens. E por último as artes, que devem ser específicas por sessão e devem trazer toda emoção da série, para que quem está avaliando entenda qual o tom que aquele produto tem e se está de acordo com o que pretendem comprar. Além disso um número de mais ou menos dez páginas seria o ideal, para não cansar muito o público.

## 2.14 EPISÓDIO PILOTO

O episódio piloto é o primeiro episódio que vai ao ar na TV, ele serve de introdução para uma série e descobrir se sua estrutura funciona para com o público. Seu roteiro pode ainda servir de material para a venda de um projeto de série na apresentação do *pitch*.

Segundo Dowlatabadi e Winder (2012, p.69), é importante aparecer em uma apresentação de *pitch* com pelo menos o roteiro do episódio piloto pronto, para mostrar aos possíveis compradores a mecânica da história do projeto, como as coisas acontecem e se desenrolam, como os personagens agem e quais situações serão possíveis de ocorrer dentro da história.

Wright (2005, p.85) ainda comenta em seu livro que a partir dos *storylines* apresentados na bíblia do *pitch*, um deles poderá se tornar o episódio piloto, por isso a importância de se trabalhar bem esses pequenos trechos que resumem episódios, pois um tem a possibilidade de se tornar o primeiro contato do público com a série.

## 2.15 TEASER

Define-se “teaser” como “Trecho de um filme (trailer) ou de telenovela, que antecede seu lançamento, com objetivo de estimular o espectador a assisti-los” (MICHAELIS, 2021). Assim, essa pequena peça audiovisual serve majoritariamente como material de marketing para promover um determinado projeto.

Ele ainda pode servir de material para auxiliar na apresentação de um *pitch* no lugar do episódio piloto ou seu script. O teaser, assim como o primeiro episódio de uma série, serve para demonstrar como os personagens e enredo se desenrolam e como eles podem ser interessantes para uma audiência, como recomenda Brandão (2017):

Recomendo que, se você tiver recursos para produzir algum material em vídeo, que seja uma promo – um vídeo curto, de até uns 4 minutos – que pode ser um teaser, ou uma situação que ilustre a dinâmica de um episódio, ou ainda uma pequena história, com começo, meio e fim, que ajude a apresentar personagens e a dinâmica e tom da série. É a melhor forma de testar, bem mais barata que um piloto, e mais fácil de fazer um material de boa qualidade. (BRANDÃO, 2017, p.39)

## 2.16 SONS

Os sons, ou efeitos sonoros, são os áudios presentes em uma peça audiovisual. Com eles é possível dar mais profundidade a uma cena, tornando-a quase real para quem assiste. Os efeitos sonoros auxiliam na imersão da história e ajudam a dar credibilidade à todas as ações de uma peça audiovisual, por mais irreais que sejam.

O uso de efeitos sonoros em filmes, ajuda a dar peso a uma grande pedra que só pode ser feita de papel machê ou ainda milhões de pequenos pixels animados por CGI (imagem gerada por computador). Ele pode dar um senso de perigo iminente via um tique-taque de relógio que fala para a audiência que o tempo está acabando. Efeitos sonoros constroem o caráter de uma nave espacial do tamanho de Delaware que é, na verdade, do tamanho de um skate. Em um nível psicológico, o efeito sonoro pode invocar o medo, como um sussurro arrepiante ou um som de respiração vindo da próxima dala da cabana do conselheiro do acampamento, situada na floresta do acampamento Crystal Lake. (VIERS, 2008, p.24, tradução livre da autora).

Eles podem ser divididos em *foleys*, música e diálogos, como define VIERS (2008, p.23). Este primeiro são os sons do dia a dia, como sons de caminhada, respiração ou ranger de portas. Esses sons podem ser gravados em seus locais de origem ou podem ser produzidos em estúdio por artistas de *foley*. Nesses estúdios é comum que tenham muito materiais para criação de diferentes sons, como gravar alguém andando em uma caixa com folhas secas para reproduzir o som de alguém caminhando em um parque no outono. Alguns sons ainda podem ser editados para chegar no produto desejado.

Os efeitos sonoros, organizados em um trabalho de sound design, têm a função de representar objetos e os chamados ruídos de sala (*foley*), assim como eventualmente aquilo que não possui equivalente sonoro fora do universo da série – como no caso das onomatopeias sonoras. Tais efeitos podem ainda ser utilizados de maneira não figurativa na qualidade de metáforas, por exemplo: o som de um trem apitando quando a personagem comeu algo muito picante. Devem ainda ser pensados não apenas no eixo vertical, isto é, em sua sucessão sequencial, mas também no eixo horizontal, nos sons regulares que permanecem constantes em um determinado ambiente (“bafo”), como no caso do som do ar-condicionado em um escritório.” (NESTERIUK, 2011, p.188)

Já a música é composta com base na cena ou temática dela. Ela pode ser feita com instrumentos comuns ou de forma digital. A música auxilia na criação de um clima para a ação que acontece na peça audiovisual ou servir de tema para um personagem específico da trama, refletindo sua personalidade.

Por último os diálogos são as falas dos personagens. No mercado são contratados atores de voz para reproduzirem as falas do roteiro para serem relacionadas com seus personagens. Os atores nem sempre utilizam sua voz normal, assim criam variações dela para melhor representar um personagem.

## 2.17 ANIMAÇÃO 2D

Na animação, “o movimento de personagens ou objetos é criada” (BEANE, 2012, p.41). O animador é aquele que dá vida a figuras que até então eram estáticas a partir das pequenas alterações

de desenho de forma sequencial, o que faz com que os olhos de quem assiste, acreditem que essa figura está se movendo, como comenta Beane (2012, p.193 e 194).

A animação 2D é uma técnica que pode ser dividida em dois: o 2D tradicional e o 2D digital. O primeiro é atribuído a animação desenhada, no papel, utilizando métodos tradicionais de pintura e ilustração. Já a animação digital, utilizam-se programas para sua produção e pode ser composta por uma biblioteca de imagens que servem para ser substituídas, para dar a impressão de movimento.

[...] Eles (personagens) são quebrados em parte similar aos recortes de bonecos de papel. Depois, essas unidades individuais são simbolizadas e rigadas e fazem parte da biblioteca de imagens da série. Nesse cenário, o artista cria a animação majoritariamente através da manipulação dessa biblioteca reutilizável. Comparando com o 2D tradicional, o 2D digital pode ser mais rápido, pois tende a utilizar uma animação limitada estilizada. (DOWLATABADI; WINDER, 2012, p.248, tradução livre da autora)

Dessa forma, o *cutout*, como é conhecida essa técnica de divisão de personagens para a animação como se fossem bonecos de papel, consiste em separar os personagens em pequenas partes para criar seu *rig*, como se fossem recortados em papel, ou seja, braços pernas, torço e cabeça são divididos entre si e depois divididos em partes ainda menores, possibilitando o controle para o animador de todas as peças.

Rigging é o componente da pipeline de produção da qual um controle de rig é colocado sobre formas geométricas para que o animador as consiga mover. É o trabalho do rigger ajudar o animador criando um sistema de controles que permitem os permite trabalharem da forma mais rápida e eficiente possível. (BEANE, 2012, p.40, tradução livre da autora)

Hoje em dia a animação 2D *cutout* tem sido a mais utilizada para série animadas, por ser mais barata e por diminuir o tempo de produção, como aponta Brandão (2017, p.11).

### 3 DESENVOLVIMENTO

O projeto “Fix-It!” teve início em 2016, no primeiro semestre das autoras do curso de graduação em Animação da UFSC. Foi iniciado em uma aula de Tópicos Especiais, ministrada pelo Professor Milton Luiz Horn Vieira e auxiliada pelo diretor Paolo Conti. O produto da disciplina era a criação de uma bíblia de uma série animada para um determinado canal de televisão. Dessa forma, nasceu a série, que a partir de um sorteio, foi atribuída para a emissora Nickelodeon, famosa por sua programação de desenhos infantis.

Por ser um projeto voltado a uma mídia específica, foi preciso realizar uma pesquisa para entender melhor a demanda daquela emissora. Durante a análise, percebeu-se que alguns tópicos se destacavam, como: maioria das séries são comédia, as séries possuem episódios de 11 minutos, séries com protagonistas masculinos, muitas séries baseadas em filmes existentes de animação e a presença de séries em *live action*. Os autores, que nessa época eram seis, tiveram que levar esses pontos de destaque em consideração para se encaixar melhor no contexto da Nickelodeon.

Assim, nesse período, foi necessário decidir se a série teria algum desses quesitos ou escolher um caminho de inovação. O grupo optou por uma protagonista feminina e uma história original, porém mantendo o tema comédia e os episódios de 11 minutos. Por fim, foi criada em 2016 uma bíblia para a série, com *concepts*, roteiros e universo. Contudo, pela falta de experiência e vivência dos alunos do grupo com a produção desse tipo de material, as autoras consideraram que alguns pontos ficaram em aberto ou com uma qualidade menor para um bom *pitch*.

Já no segundo semestre de 2019, com o grupo reduzido a duas pessoas e com o início do TCC, foi decidida a retomada da série, quando se percebeu que muitas alterações deveriam ser feitas. Agora a Nickelodeon não era mais o canal visado para a venda e, sim, alguma plataforma de streaming. Para tal fim, foi preciso rever toda a parte do universo e características de personagens, movimento da trama e seus desfechos, porém sempre conservando alguns elementos primários da história, como algumas características físicas ou personalidades dos personagens. Além disso, a técnica *cutout* de animação foi a escolhida da série, por possuir baixo custo e conseguir diminuir o tempo de produção.

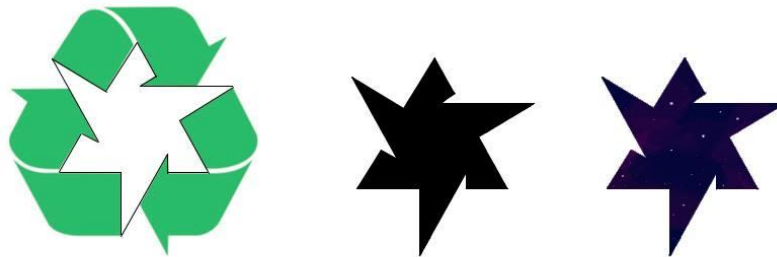
#### 3.1 REVISÃO DA HISTÓRIA

Na revisão, para auxiliar no amadurecimento da série, foram levados em conta a lógica do universo e a narrativa dos episódios, que ainda estavam com pouca sincronia. Uma grande mudança

que já havia ocorrido no início da montagem da história foram as corridas de automóveis que ocorriam no Planetão, local onde a trama se desenvolve. Foi observado que esse “*plot*” não satisfaz a necessidade para o projeto, que deveria ser uma história com mais enredo e desenvolvimento dos personagens. Para uma corrida de carros chegou-se à conclusão que é preciso focar na excitação e suspense de quem ganhará ou os problemas que acontecerão aos personagens dentro daquele contexto. Os carros quase se tornariam personagens e esse não era o foco da trama. Então foi decidido ser retirado e focar apenas em consertos.

Outra questão na hora da criação da série, foi trazer algum ponto educativo para o projeto, assim foi optado pelo elemento da reciclagem. Porém, fazer uma série altamente educativa com lições de moral nunca foi o objetivo do grupo, assim, elementos da reciclagem foram colocados de forma sutil dentro da história, como por exemplo Sphix reciclar objetos com seu poder e Lizie conseguir reutilizar peças de sucata em seu trabalho, além de ser um aspecto importante para o vilão da série que se beneficia da destruição do ambiente em que vive. Tanto que, com isso em mente, a logo da série foi criada a partir das três setas da reciclagem, vide Figura 2, surgindo a estrela de “Fix-It!” (Figura 3), o que foi mantido, pois fazia sentido para o desenrolar da história.

Figura 2 – Desenvolvimento da estrela de “Fix-It!”



Fonte: da Autora, 2016

Figura 3 – Estrela de “Fix-It!” aplicada na logo de forma estilizada



Fonte: da Autora Luisa Costa, 2019

Com isso em mente, sobre o que se julgou que faria sentido ou não no meio da trama, foram desenvolvidos os outros pontos da série, como a lapidação das histórias de personagens e o desdobramento do enredo.

O que fez com que a história de Lizie ganhasse alguns elementos para darem maior motivação a personagem e que criasse uma trama a mais para ser resolvida e deixar a curiosidade de quem assiste aflorar, que serão abordados mais adiante.

Para o Planeta Sucata, que é o planeta onde Lizie nasceu e cresceu, foram acrescentados cidadãos, alienígenas muito parecidos com a protagonista. Essa decisão foi tomada para que Lizie não caísse no clichê de herói solitário, ela tem um propósito naquele planeta, que é ajudar sua população com as tempestades de sucatas, mas, a partir dessa vontade, ela decide sair para explorar novos lugares e descobrir como resolver o problema das tempestades de vez e não mais temporariamente.

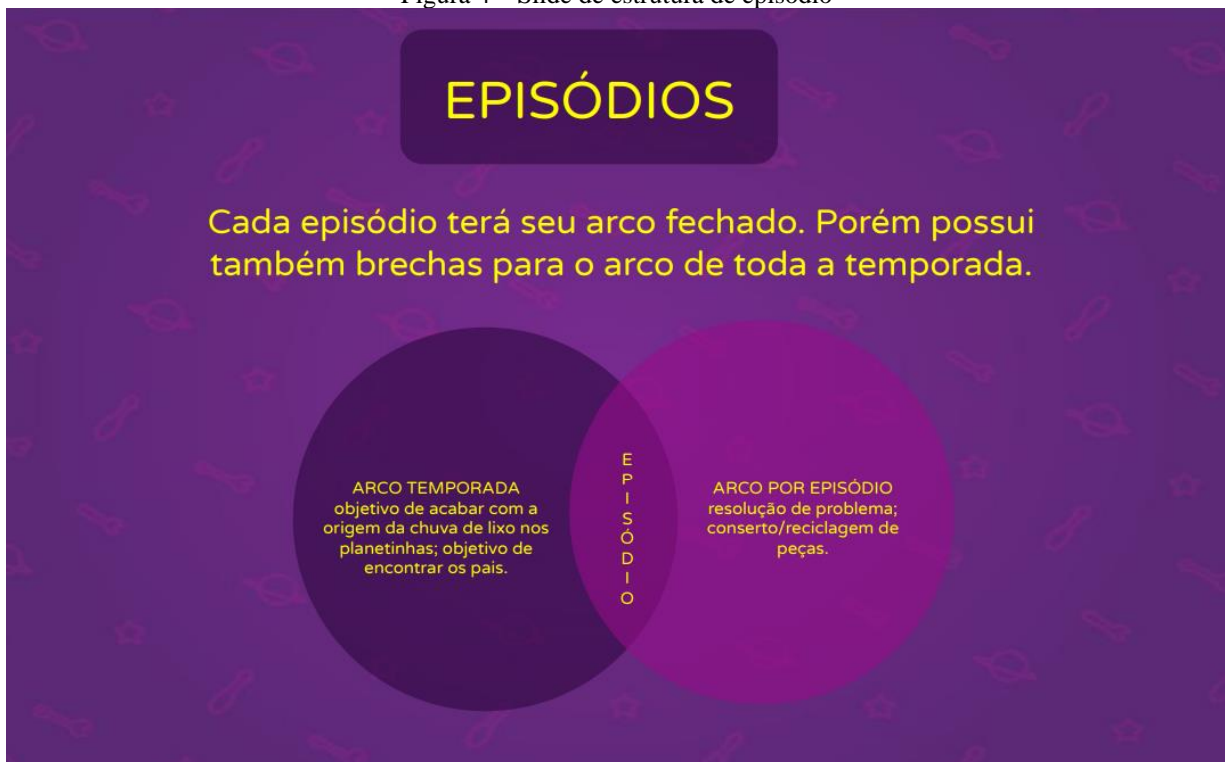
Além da adição da população, foram adicionados mais dois planetas, pensados para desenvolver melhor a questão do lixo sendo descartado indevidamente. São os planetas Abóbora e Chumbo, o primeiro sofre com o descarte indevido de lixo orgânico e o segundo com o descarte de baterias. Esses extras serviram para ajudar a desenvolver a história melhor, para fazer com que Lizie se acostume com novos desafios e que consiga criar soluções práticas. Além disso, é a partir da investigação desses dois planetas que ela descobre de onde vêm as tempestades de lixo: do Planetão, onde será sua nova casa.

Dessa forma, foi estabelecida a conexão com esse planeta enorme e central da galáxia dos personagens. No Planetão é onde a trama se desenvolve com o vilão da série, Sr. Porco, e os

problemas do lugar. Foi decidido que no início Lizie não conheceria essa figura que gosta tanto de aparências, mas que na verdade só quer se aproveitar da população. Sr. Porco se aproveita da mão de obra e da matéria prima de seu planeta. O objetivo dele é conseguir ser a figura mais rica possível, gastando o mínimo, sem pensar nas consequências de seus impactos, seja com os lixos ou em como ele agrava a vida de muitas pessoas. Um exemplo é o caso de pessoas sumidas de um bairro da série, onde Lizie conserta um sistema de cartas há muito tempo esquecido, o que faz parte da mão de obra das empresas Bacon sair do transe de trabalho e voltar para suas famílias. Isso é o que faz que Sr. Porco preste atenção em Lizie e depois descubra o poder de Sphix, que o deixa fascinado.

Sendo assim foi possível criar uma cadeia de acontecimentos interessantes, cada um com um foco, mas interligados a algo maior. Isso faz parte da estrutura dos episódios também, que foi decidido ser montado como episódios independentes entre si, onde o principal acontecimento é algum tipo de conserto, e na trama maior, são resolvidos os problemas das tempestades ou o desaparecimento dos pais de Lizie. O slide abaixo (Figura 4) representa de uma forma mais visual essa decisão.

Figura 4 – Slide de estrutura de episódio



Fonte: das Autoras, 2019



### 3.1.1 Protagonistas

Como foi dito, a primeira mudança na revisão foi a história de Lizie, já que ela é a protagonista de “Fix-It!” e em torno dela é que giram os eventos principais da série. Assim, para dar mais dimensão aos personagens foi preciso pensar em sua história, sua vida pregressa a série e em uma espécie de biografia para cada um, pensando em questões como relacionamentos, educação, lembranças e traumas, como recomenda Nesteriuk (2011) em seu livro.

Sendo assim, além de sua história de origem, foi preciso melhorar a motivação de Lizie, que antes era apenas fazer uma boa ação e uma vontade inata de ajudar os outros. Assim, na nova versão, Lizie tem uma ligação mais forte com seus pais e seus vizinhos, que foram adicionados, já que anteriormente ela vivia só no Planeta Sucata. Ela aprende a lidar com a adversidade que assola seu planeta e começa a ter ideias de como se adaptar às situações, tudo isso acontecendo antes da série em si. O sumiço de seus pais ocorre em um momento anterior ao da narrativa contada, causando uma motivação para ela finalmente sair de seu planeta e buscar respostas nos planetas vizinhos, dando a movimentação para a série.

Seu design também foi repensado como pode-se perceber comparando a Figura 5 e Figura 6. Apesar de permanecer com as suas características principais, como suas cores, macacão, luvas, óculos e botas, ela foi refeita como uma personagem mais esguia, para ajudar na ideia de ser uma personagem mais velha, já que traços arredondados lembram crianças. Seu macacão de shorts foi transformado em um macacão de calça para ajudar na animação e não ficar muita informação nas pernas, além do aumento dos olhos, o que aconteceu na maioria dos personagens, para ajudar na expressividade.

Suas cores permaneceram as mesmas, por serem uma paleta que se complementam muito bem como as cores primárias: o amarelo, azul e vermelho, porém esse último misturado com o branco para não trazer sua intensidade. E cada cor representa um aspecto diferente da personagem. O azul traz a inteligência, simpatia e harmonia, já o amarelo traz o otimismo, jovialidade e a criatividade. Por fim o rosa, a cor do charme e da gentileza, da criatividade e como Heller (2013, p.397) cita em seu livro: “[...] o cor-de-rosa é, na verdade, a única cor a respeito da qual ninguém pode dizer nada de negativo”.

Figura 5 – Primeira versão de Lizie Boom



Fonte: Autora Luisa Costa, 2016

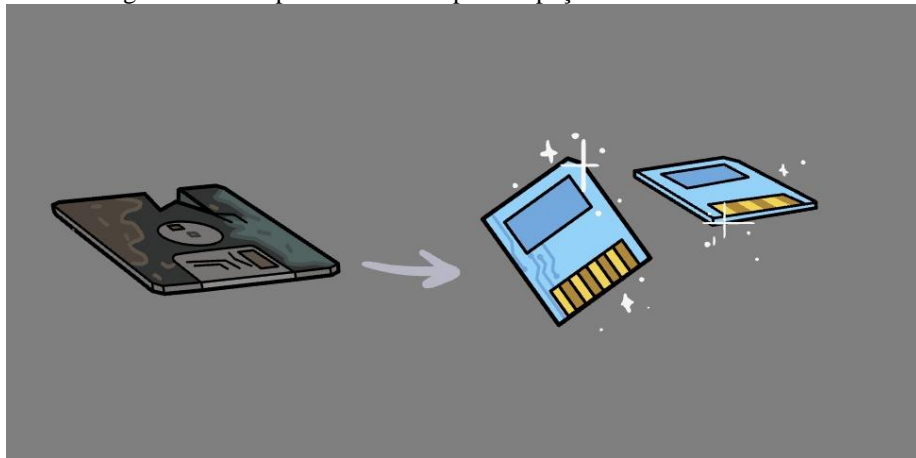
Figura 6 – Última versão de Lizie Boom



Fonte: Autora Luisa Costa, 2021

Já Sphix, permaneceu com a maioria de suas características de personalidade, que são de um alienígena, que não fala, não possui muita paciência para quem não o compreende e é um grande amigo fiel à Lizie. A ideia de seu dom, de transformar coisas estragadas em objetos novos e utilizáveis, foi mantida, principalmente por esse ser o principal elo entre ele e Lizie nos seus trabalhos, dando o dinamismo à dupla. Abaixo, na Figura 7, é possível ver uma peça transformada com o poder de Sphix.

Figura 7 - Exemplo de antes e depois da peça transformada



Fonte: Autora Luisa Costa, 2021

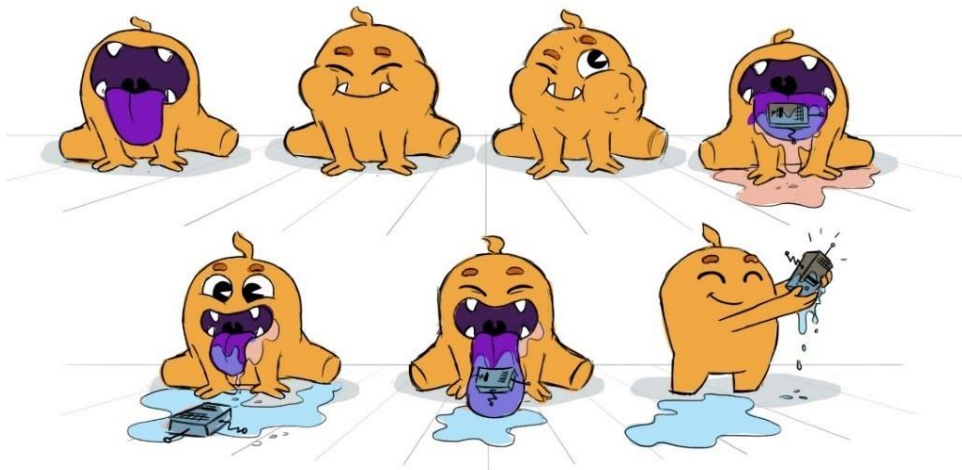
Inicialmente, Sphix poderia assumir a forma de uma bolsa para auxiliar Lizie, assim ele possuía tentáculos para remeter à sua transformação (vide Figura 8). Contudo, foi decidido retirá-los, pois tentáculos possuem movimentos fluidos o que torna muito difíceis para a animação em *cutout*, já que são extremamente fluídos. Se os membros compridos permanecessem, seria necessário optar por uma animação mista, onde *cutout* e *frame a frame* são empregados, o que tornaria mais cara a animação da série.

Figura 8 – Primeira versão de Sphix



Fonte: Autora Luisa Costa, 2016

Figura 9 – Última versão de Sphix



Fonte: Autora Luisa Costa, 2019

Com o novo design do personagem (Figura 9), foi escolhido aumentar sua boca, já que esta é a parte mais importante para efetuar o seu trabalho de mastigar e cuspir peças renovadas, assim uma maior importância foi dada a essa área do seu corpo. O símbolo de sua barriga foi deixado de lado

para não ter muita informação juntamente com os braços, além de que, quando ele coloca sua língua para fora, não é possível ver a barriga, o que acontece muitas vezes na série.

Sua cabeça ganhou um topete em formato de uma pequena folha, o que de certa forma remete à reciclagem e auxilia em sua silhueta, o diferenciando ainda mais. E por fim sua cor, que foi pensada em como contrastar mais com Lizie, que já possui muitas cores frias em si. Assim, foi decidido pela cor laranja, complementar do azul, e roxo para destaque de sua boca. Essas cores podem ser assimiladas ao exótico (laranja) e à magia (roxo).

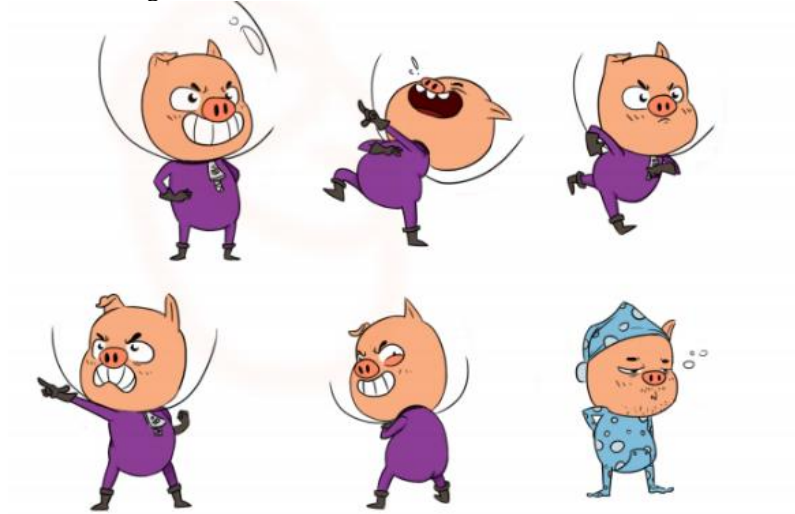
### **3.1.2 Vilões**

O vilão de “Fix-It!”, Sr. Porco, é extremamente narcisista, escuta apenas música clássica e dança balé para se acalmar. É dono da maior empresa de produtos variados no Planetão e vive no seu laboratório nada secreto, onde trama seus próximos passos para conseguir dinheiro, roubar Sphix e frustrar concertos de Lizie.

Inicialmente as motivações de Sr. Porco eram apenas relacionadas à poluição, contudo foi considerado pelas autoras ser muito raso os motivos de sua vilania. Agora, sua motivação é maior, ainda com a vontade de roubar o amigo de Lizie, para não ter que gastar com peças novas para sua empresa e ganhar cada vez mais dinheiro, foi decidido também fazê-lo como uma figura popular do Planetão. Assim, preocupado com sua aparência e popularidade diante da população, seus planos deveriam ser muito bem pensados, para que sua imagem não se estrague diante daqueles que o acham incrível, quando na verdade procura jeitos de manipulá-los a seu favor.

Seu design também foi repensado para passar mais uma imagem de alguém “legal”, influente e com dinheiro. Sua roupa é baseada em conjuntos esportivos de marca, com um tênis que remete às lojas que possuem artigos muito caros de vestimentas, o tornando alguém que gosta de ostentação. Seus olhos foram trocados para ficarem mais parecidos à estética de Lizie, assim como o formato da cabeça, que não possui mais a protuberante bochecha. Na Figura 10 e Figura 11 é possível observar como se deu essa evolução.

Figura 10 – Primeira versão de Sr. Porco



Fonte: Autor Victor Caraméz, 2016

Figura 11 – Última versão de Sr. Porco

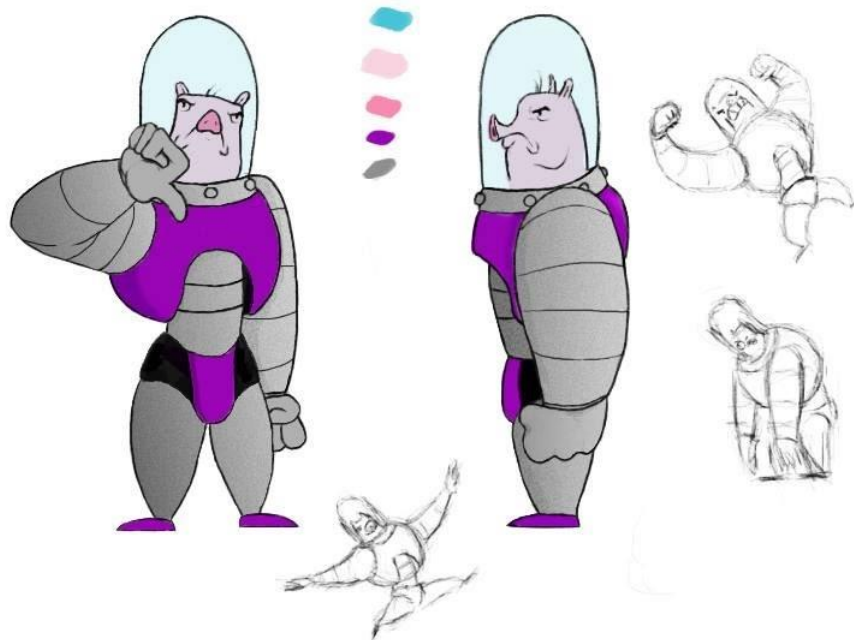


Fonte: Autora Luísa Costa, 2021

Suas cores finais ficaram com o vermelho e o laranja em seu conjunto, já que o bege é para remeter a cor real da pele de porcos. O laranja, para o vilão, remete à ideia da recreação, sociabilidade e perigo, e o roxo ao poder e extravagância.

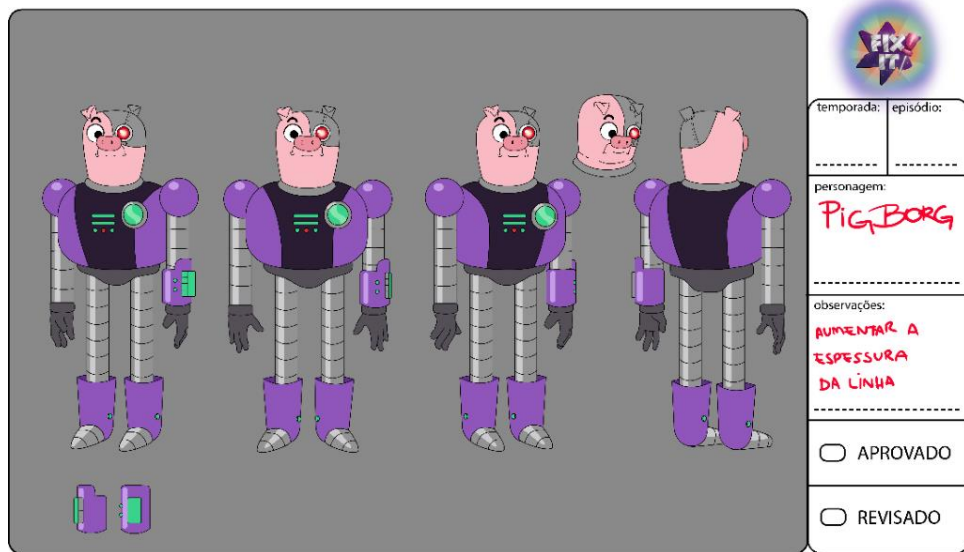
Originalmente a série possuía outro vilão, Pigborg (Figura 12), que foi trocado por Sr. Porco, pois este tinha um visual mais fofo e delicado para uma série infantil. Pigborg então foi relegado a ajudante do Sr. Porco na revisão da história. No plano original, Sr. Porco era solitário, lidando com seus planos sozinho ou com ajuda de alguns robôs de sua criação. Acrescentando Pigborg como seu fiel capanga, foi possível criar uma maior dinamicidade às cenas do vilão, não o deixando sozinho e podendo criar situações mais engraçadas com a diferença dos dois, tanto de tamanho quanto de personalidade. Com Pigborg em segundo plano e mudando seu visual, não ficou tão “pesado” adicioná-lo à série voltada para crianças.

Figura 12 - Primeira versão de Pigborg (não utilizado)



Fonte: Autor Victor Caraméz, 2016

Figura 13 – Segunda versão de Pigborg



Fonte: Autora Luisa Costa, 2019

As principais mudanças de Pigborg (vistas na Figura 13) foram seu formato de corpo e estética do rosto, apesar de ser apenas um subordinado, sua aparência necessitava ficar de acordo com a série, para não causar estranhamento. Assim, como todos os personagens trazem aspectos fofos, ele não poderia ser diferente. Os elementos robóticos foram deixados, pois faz parte de sua história pessoal, além de fazer relação ao seu nome que vem de “Pig” que é “porco” em inglês e “Borg”, que vem da palavra “ciborgue”.

Suas cores, assim como Lizie, permaneceram as mesmas, aqui com o roxo remete ao mistério e misticismo, pois ninguém sabe qual sua verdadeira história ou no que realmente está pensando. Os pequenos detalhes turquesas em seu torso adicionaram um toque de tecnologia, além de complementar as cores bege e roxo.

### 3.1.3 Personagens Secundários

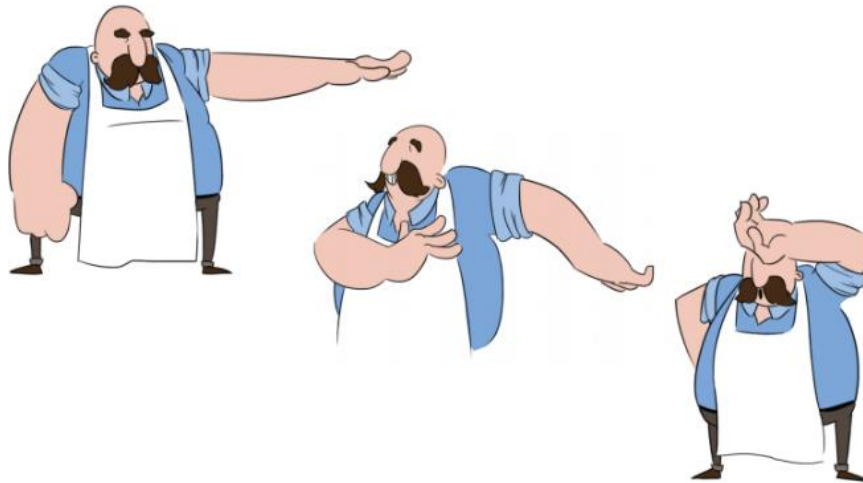
Apesar de uma história girar em torno de personagens principais, ainda é preciso desenvolver o mundo a sua volta, que normalmente é habitado por outros personagens. Alguns deles tendem a aparecer mais e outros menos, podendo ser apenas uma vez, mas que ainda assim ajudam a trama a acontecer, podendo ser uma personagem de apoio ou um gatilho para que os eventos ocorram.



Assim foi criado um personagem conselheiro de Lizie, inicialmente chamado Bill (Figura 14), que possui uma lanchonete onde Lizie e Sphix sempre vão para descansar, passar o tempo ou procurar conselhos. Porém o personagem acabou sofrendo uma mudança, pois já existiam muitas figuras masculinas na série, assim foi optado por trocar para uma mulher, agora chamada Beti (Figura 15). Todas as suas características de personalidade e físicas foram mantidas, apenas trocados cabelos e bigode e algumas cores.

Beti é quem os ajuda a se adaptarem no Planetão e que consegue os primeiros trabalhos da dupla. Apesar de não aparecer em todos os episódios, Beti ajuda a história correr, ela é o porto seguro de Lizie na ausência de seus pais e sua mentora na ausência de um professor.

Figura 14 – Primeira versão como Bill



Fonte: Autor Victor Caraméz, 2016

Figura 15 – Segunda versão como Beti



Fonte: Autora Luisa Costa, 2019

Beti, por ter uma personalidade calma e ser extremamente inteligente, possui a cor azul e seu lado mais amigável e caloroso o amarelo. Porém, ainda possui um laço vermelho, mostrando seu lado durão e carinhoso.

### 3.2 APRESENTAÇÃO DA BÍBLIA E PITCH

Perto do fim de resolver todas essas questões do roteiro e construção do universo, as autoras receberam a oportunidade de fazer um *pitch* no evento Planeta Doc, que ocorreu em outubro de 2019 na UFSC. O *pitch* deveria levar 20 minutos no total, com 15 minutos de apresentação e 5 minutos de comentários dos produtores convidados para avaliação. O alvo da apresentação era o canal ZooMoo, pertencente a BlueAnt Media, que foi lançado no Brasil em 2013 e tem como principal público crianças em idade pré escolar.

Assim foi necessária a finalização dos documentos e textos oficiais para registrá-los na Biblioteca Nacional. Este registro é importante para que se proteja os direitos da série e das autoras. Os passos para o registro foram encontrados no site da biblioteca e todo o processo foi encaminhado para o Escritório de Direitos Autorais localizado na Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Para o registro foram levados documentos de comprovação de residência e identidade, além dos textos a serem registrados da série, que foram a *logline*, ficha técnica, sinopse, universo, textos de personagens, argumento, episódio piloto e sinopses dos outros episódios da primeira temporada.

É impossível se registrar uma ideia. Mas roteiros, o design e descrição dos seus personagens e até o argumento da tua série (um texto que explica o que é a tua série, o universo, sinopses etc.) é possível. O registro do seu material é importante para, caso seja necessário no futuro, você tenha como provar que você foi o criador daquele conceito. O registro no Brasil é feito pela Biblioteca Nacional. (BRANDÃO, 2017, p. 42)

Esses textos foram escolhidos justamente por serem a base da série e de onde pode surgir toda a construção de futuros episódios e outros produtos. Foi decidido não registrar o material gráfico por ser mais caro, mas como já havia e-mails e postagens relacionadas ao material, acreditou-se que não seria um risco. Contudo, foi decidido deixar a logo da série em todas as páginas dos documentos, como um timbre.

Também foi preciso produzir uma nova a bíblia para a apresentação da série no evento com as alterações feitas até então. Foram estudadas algumas bíblias de produção disponibilizadas na internet e seguidos principalmente os passos propostos por Heather Kenyon na sua palestra da CTN Animation Expo de 2010.

Segundo Kenyon (2010) a bíblia deve conter a introdução do universo, *logline*, número de episódios gênero, ficha técnica, descrição de personagens, *springboards* e artes. Dessa forma, levando em conta todos esses tópicos sugeridos pela produtora, a bíblia de “Fix-It!” ficou dividida com uma página para cada elemento a seguir: capa, resumo, sinopse e ficha técnica, universo, Lizie, Sphix, Sr. Porco, Pigborg, Beti, *springboards* (que ocuparam duas páginas) e uma página final com informações das autoras para contato. Cada página com uma devida ilustração e uma página com demonstração de *props* com os poderes de Sphix, já que na época não havia ilustração de cenários, tampouco tempo para fazê-los.

Para a apresentação, que ocorreu no dia 23 de outubro de 2019, algumas preparações foram feitas. De acordo com Kenyon, para se apresentar um *pitch*, é preciso ter em mente que a bíblia é apenas um instrumento auxiliar na apresentação e que não deve ser lida integralmente, apenas mostrada e elaborada em alguns pontos. Para Dowlatabadi e Winder (2012, p. 69) frisam que é interessante ter preparada uma história que se sobressaia para ilustrar a vida dos personagens, demonstrando o que os torna tão especial e diferente se outros personagens e séries que já existem.

Durante a apresentação todos esses pontos foram levados em conta e para ajudar a ilustrar a apresentação para o público, além dos três produtores presentes, foi feito um slide show, mais curto que a bíblia e com algumas imagens para ilustrar o que estava sendo contado sobre a série, um exemplo do slide pode ser observado na Figura 16. Uma bíblia foi entregue para os produtores e o resto do público que assistia à apresentação acompanhou pelos slides.

Dessa forma o *pitch* ocorreu bem, o mais despojado possível, porém sempre respeitoso e profissional. Acabado o tempo de 15 minutos, foram abertos cinco minutos de feedback dos produtores e perguntas da plateia.

Figura 16 – Slide de apresentação no PlanetaDoc



Fonte: das Autoras, 2019

No feedback foram colocados alguns pontos referentes ao canal, como encurtar o tempo de episódio e inserir mais partes ritmadas com música no meio do enredo. Um ponto interessante também foi a colocação de que os únicos animais presentes na série seriam vilões e, como o ZooMoo se apresenta com personagens que são animais, seria algo que deveria ser revisto com o canal, para não causar uma estranheza da série com a sua imagem.

Dos pontos positivos, os produtores gostaram muito da série e acharam bem desenvolvida para o canal, apesar de colocarem que os episódios poderiam ser menores para prender melhor a sua audiência, acharam interessante também os 11 minutos, pois ficaria melhor para integrar na grade. Uma das colocações também, de uma produtora feminina, foi o fato de duas alunas estarem nessa apresentação, que normalmente é um mercado com muitos homens, principalmente na parte da criação.

Feito o *pitch* e considerado os pontos colocados, as autoras tiveram que retomar os trabalhos para terminar os cenários e pensar em um roteiro para o teaser a ser produzido.

### 3.3 O TEASER

Como citado do capítulo 2.15, o teaser serve como uma pequena *promo* para instigar o público a assistir certa produção audiovisual. Ele possui pequenos trechos da história, porém sem dar

seu contexto por completo ou com um final em aberto para gerar um gancho e curiosidade para se consumir a peça por completo.

É comum que em apresentações de *pitches* venham seguidas de um episódio piloto, ou de pelo menos seu script, como recomendam Dowlatabadi e Winder (2012, p.69). Porém, como o objetivo deste trabalho é trazer uma peça animada, a produção de um episódio piloto não seria possível, pois a equipe é reduzida e o tempo de produção limitado. Assim foi decidido por um teaser, que permite que o máximo da série seja mostrado em menos tempo.

Dessa forma, alguns passos precisam ser estruturados para a produção do teaser, como seu roteiro, *storyboard*, *animatic*, áudio e animação, para que se tenha uma peça completa para eventual comercialização e que serão abordados nos capítulos a seguir.

Nessa fase o projeto passou a ser remoto, logo, a dupla teve que usar métodos de compartilhamento de arquivos e aplicativos de conversa para fazer as reuniões. Assim, o aplicativo AirTable foi utilizado para a organização de cenas, o aplicativo de voz Discord para as reuniões semanais e o Google Drive, para armazenar e compartilhar os arquivos na nuvem.

### 3.3.1 Roteiro

Para iniciar o teaser, o primeiro passo foi escrever o seu roteiro, que serve para entender o que se gostaria de ser mostrado neste pequeno trecho de série, decidindo o que gera certo engajamento para o público e serve de introdução para a história, além de conectar com futuros episódios.

Como já existia um documento relatando todo o universo da série e de um argumento dela, explicando todos os desdobramentos da história em uma temporada inteira, ficou um pouco mais fácil de decidir o que gostaria de ser mostrado no teaser e escolher as cenas principais. Decidiu-se, portanto, mostrar apenas a história principal de Lizie, seu dia a dia e contar também um pouco sobre o vilão para o público entender como suas decisões afetam a protagonista.

Dessa forma, como a ideia era de ser apenas uma introdução à série, acontecimentos muito posteriores da temporada ou *plots* que se desenvolvem entre os episódios de forma mais complexa e profunda foram deixados de fora do teaser neste primeiro momento.

Como dito, o argumento da série já havia sido consolidado, isso aconteceu na revisão de história. Assim, a partir dele, foram desenvolvidas algumas escaletas de forma bem simples e com uma sucessão de acontecimentos básicos. Como: “Lizie mexe em equipamentos”, “Sphix engole uma peça”, “Sr. Porco fala com Pigborg”, etc. Foram desenvolvidas algumas sequências diferentes para descobrir o que se encaixaria melhor no teaser, sem ser muito confuso ou extenso.

Decidiu-se então que o teaser iria durar em torno de um minuto, para não ser muito longo e para a equipe conseguir focar ao máximo na animação. Entre as opções de escaletas havia algumas que traziam mais cenas cotidianas de Lizie consertando, Sr. Porco dançando com Pigborg, Lizie conversando com Beti, Sphix regurgitando peças e um cliente ficando enjoado, Sr. Porco andando por sua fábrica, Lizie e Sphix investigando e muitas outras. Contudo, mostrar todas essas histórias faria com que o teaser ficasse comprido e extrapolaria muito o tempo de um minuto estimado, assim escolheu-se a escaleta apresentada na Figura 17.

Figura 17 – Escaleta escolhida

Barulho de peças sendo mexidas  
 Lizie e Sphix na oficina  
 Lizie joga algo para Sphix que come  
 Logo após cospe uma peça que Lizie pega  
 “Exatamente o que eu precisava”  
 Um telefone toca  
 Lizie atende  
 Concorda  
 Saem de moto  
 Corta para o escritório do Sr Porco  
 Ele conversa com Pigborg  
 Aperta um botão  
 Aparece em uma tela um compartimento abrindo e despejando lixo  
 A moto anda e uma tempestade se aproxima  
 Param a moto olhando pra tempestade  
 “De novo não... Alguém precisa fazer alguma coisa”  
 FIX IT

Fonte: da Autora, 2019

Infelizmente, Beti deixou de aparecer no teaser, mesmo sendo uma personagem muito importante, ela só aparece mais à frente na temporada, quando Lizie e Sphix se mudam para o Planetão, ou seja, não faria sentido com a linha do tempo da série dentro desse teaser.

Com a escaleta escolhida, foi a hora de desenvolvê-la para um roteiro. Foram adicionados mais detalhes para as cenas, como sentimento dos personagens e detalhamento de ações, e pode ser visto na Figura 18. Ângulos de câmera, ambientação e falas também foram adicionados.

Figura 18 – Trecho do roteiro final

4 - Interior da Oficina - DIA

PLANO DETALHE no objeto

Lizie joga o objeto para Sphix

“Sphix, com você”

LIZIE

05 - Interior da Oficina - DIA

PLANO FECHADO em Sphix, que mastiga a peça, engole, mastiga e cospe a peça. Ele sorri com a língua para fora.

Lizie pega a peça.

06 - Interior da Oficina - DIA

PLANO MÉDIO

Lizie se vira e coloca a peça no equipamento.

“Exatamente o que eu precisava!”

LIZIE

Fonte: da Autora, 2020

Assim o roteiro foi dividido em três atos principais. A primeira parte mostrando o que Lizie faz e como ela age arrumando os equipamentos, a introdução de Sphix e uma mostra de seu poder de arrumar e melhorar peças, e como ele e Lizie se completam em seus trabalhos. No segundo ato, é mostrado o Sr. Porco com Pigborg e como ele tem controle de algo (os lixos despejados) e que esse algo terá consequências para a protagonista, que é mostrado no terceiro ato.

Na última parte, Lizie sai de seu planeta e se depara com uma tempestade de lixo (enviada pelo Sr. Porco que não sabe para onde esse lixo vai, apenas sente prazer em mandá-lo para fora de sua empresa) e dá-se a entender que a protagonista já presenciou muitas tempestades de lixo e sabe que elas não são nada boas. Por fim, em um momento de epifania, Lizie decide o que pode fazer para resolver aquela situação o que coincide com o final do teaser, gerando um gancho para o que poderia vir da série. Essa foi a decisão final do roteiro.

### 3.3.2 Storyboard e Animatic

A partir do roteiro é preciso ter uma visualização melhor das cenas e ações, para isso é criado um *storyboard*, que permite averiguar se cenas se encaixam, prever como serão os cenários e resolver ângulos de câmera, de uma forma mais visual.

O *storyboard* de “Fix-It!” foi feito no Storyboard Pro do ToonBoom. Foram 79 quadros no total e que podem ser conferidos no Apêndice B. Houve alguns ajustes a partir do roteiro como adição de algumas cenas, como por exemplo a parte em que Pigborg pisca enquanto olha para Sr. Porco, e cortes e ângulos diferenciados, como as cenas de Lizie no final do teaser.

Abaixo (Figura 19), o trecho do roteiro em que Sr. Porco e Pigborg estão no escritório e o vilão fala com seu capanga, ele pode ser comparado com a quarta página dos *storyboards* no Apêndice B.

Figura 19 – Trecho do roteiro final com cenas do Sr. Porco

```
08 - Interior de um escritório - DIA

PLANO ABERTO

Sr. Porco e Pigborg estão conversando.

    "... E chegou a hora, Pigborg, meu momento favorito"
                SR. PORCO

09 - Interior de um escritório - DIA

PLANO DETALHE

Sr. Porco aperta um botão.

10 - Interior de um escritório - DIA

Uma tela mostra um compartimento abrindo e despejando lixo
para fora do planeta.
```

Fonte: da Autora, 2020



Depois de tomada a decisão definitiva do *storyboard*, foi montado o *animatic*, para servir de base para a produção da animação. Nele foram adicionados *foleys* e as gravações de diálogos, isso auxiliou para que o tempo da animação ficasse mais consolidada. Algumas cenas precisaram ser estendidas e adicionados mais alguns frames para complementar o tempo da ação, deixando o *animatic* com 69 segundos.

### 3.3.3 Áudio

O áudio dentro da animação é importante para ajudar na ambientação e causar uma sensação de veracidade das ações dos personagens, por mais absurdas que sejam. O som foi trabalhado em dois momentos da produção da peça animada, foi iniciado na fase do *storyboard/animatic* e depois finalizado na pós-produção.

Nesse primeiro momento é comum que já se tenham as vozes gravadas e rascunhos de *foleys*, que são sons do dia a dia, para ajudar o animador a se guiar na hora de trabalhar em uma cena. Assim, para os *foleys* de “Fix-It!”, foram necessários sons de peças caindo, barulhos de motor, mastigação, computadores ligados etc., que podem ser averiguados nos apêndices C e D. Nesses apêndices encontram-se duas tabelas, a primeira descreve cada cena do teaser e seus respectivos *foleys* e diálogos e a segunda para acompanhar quais *foleys* foram encontrados de forma online e quais precisariam ser produzidos.

Aqueles que ficaram para a produção, foram feitos de forma caseira, com a gravação de peças caindo ou ruídos com a boca, como por exemplo a parte em que Sphix cospe a peça, ou então diferentes sons foram combinados para chegar no *foley* desejado, como Sphix recebendo a peça, em que o barulho de uma garrafa de plástico com água caindo se encaixou na ação.

Assim com alguns *foleys*, todos os diálogos foram gravados de forma caseira, com um microfone condensador, que é voltado para gravações, e cobertores para abafar sons externos. Para as vozes alguns takes de diferentes modos foram gravados, mais agudos, tons mais baixos e assim por diante, para depois se ter opções das quais escolher as vozes finais. Para Lizie foi decidida uma voz um tom mais alto que a voz original e a do Sr. Porco por uma voz mais anasalada.

Por fim, esses foram os áudios que ficaram no *animatic* e que serviram de base para a animação. Contudo, na fase de pós-produção, onde ajustes são feitos em todos os materiais produzidos até o momento, esses sons foram lapidados para estarem de acordo com a animação final. Volumes, tempos e loops foram refinados para um melhor acabamento.

Nessa fase também, foi adicionada a trilha sonora, que foi composta por Bruno Shigeo, um amigo da dupla. Para a trilha, foram levados em conta os três atos do roteiro, separando-a também em três músicas diferentes que combinam com o devido personagem e suas ações. Elas foram compostas por sons gerados digitalmente, para controlar aspectos da música, como ritmo, tempo e timbre, e foram pensadas para serem o mais contagiante possível, para grudar na cabeça de quem escuta.

A primeira trilha foi decidida por um tema mais cotidiano, como uma música ambiente, para não contrastar com as ações dos personagens durante a cena. Alegre, demonstra a sensação da protagonista para com o seu trabalho e a tranquilidade do momento. Ela foi feita com base na melodia da música tema, que toca no final da animação.

Para a trilha do Sr. Porco, no segundo ato, foi pensado numa música que refletisse sua personalidade e trouxesse um aspecto mais vil, assim a referência de música eletrônica inspirada pelo gênero *trap* se tornou a escolha principal, o que influenciou os sons mais graves e sintéticos desta segunda trilha.

E por último, quando Lizie fica com dúvidas e desesperança, o silêncio invade, mas logo depois, quando tem uma ideia e é atingida por uma nova inspiração, uma música crescente e contagiante toma conta do final do teaser se estendendo até seus créditos. Essa é a música tema de “Fix-It!”, composta a partir de uma estética futurista e espacial, além de remeter a concertos e suas batidas de metais, dando um ritmo intenso.

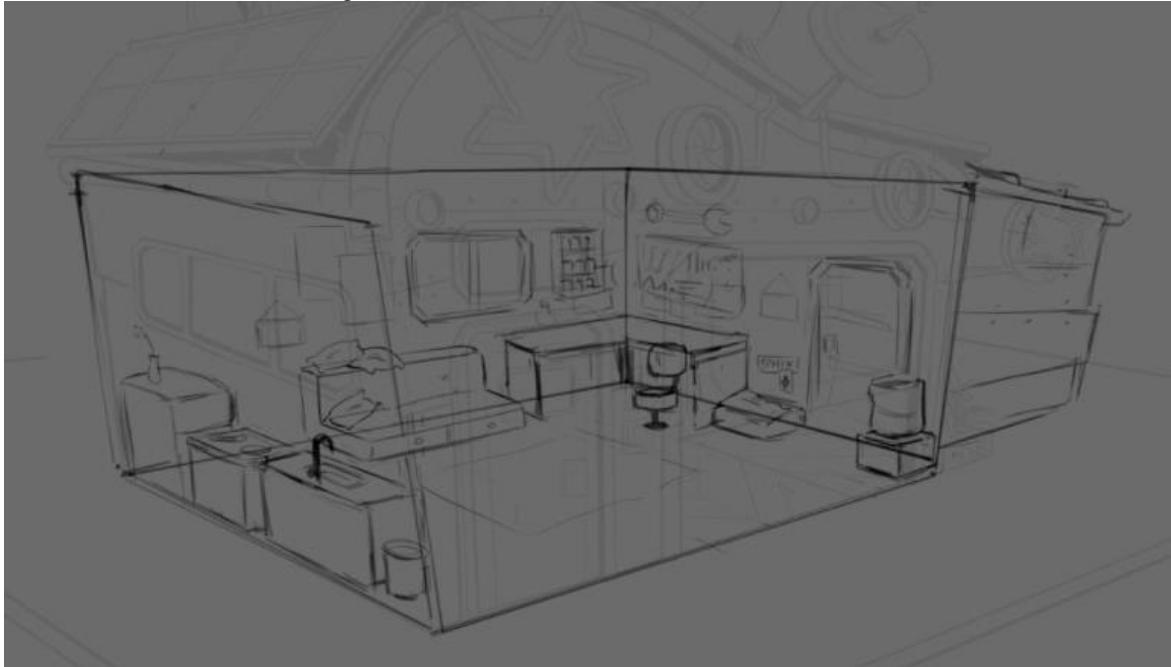
### 3.3.4 Cenários

Para a produção dos cenários, já se tinha uma ideia de como ficariam a partir dos *storyboards*, já que nessa fase já são decididos os ângulos de câmera e o que deverá aparecer na cena. Sendo assim, foram iniciados rascunhos para decidir como eles seriam definitivamente, determinando primeiramente o local de cada coisa de uma forma geral, ou seja, toda a ambientação, para depois pensar nas cenas e o que aparece em cada uma especificamente.

A Oficina é um dos locais principais da série, pois é o local de trabalho de Lizie e sua casa. Essa área deveria representar o máximo a personalidade da protagonista, assim foram feitos rascunhos para se chegar no ambiente desejado. O primeiro rascunho pode ser observado abaixo (Figura 20),

um local com muita organização e objetos muito mundanos, porém, essa ainda não era a estética desejada.

Figura 20 – Primeiro rascunho da Oficina de Lizie



Fonte: da Autora Luisa Costa, 2020

Dessa forma no segundo rascunho, abaixo (Figura 21), há muito mais elementos espalhados pelo local, decorações a partir de sucatas e até uma máquina de comida para substituir o elemento de cozinha tão habitual no mundo real, fazendo com que o local tenha um aspecto mais futurista. A mesa de trabalho de Lizie, suas ferramentas e projetos ganham mais destaque na nova versão também, por isso foi escolhida como a versão final.

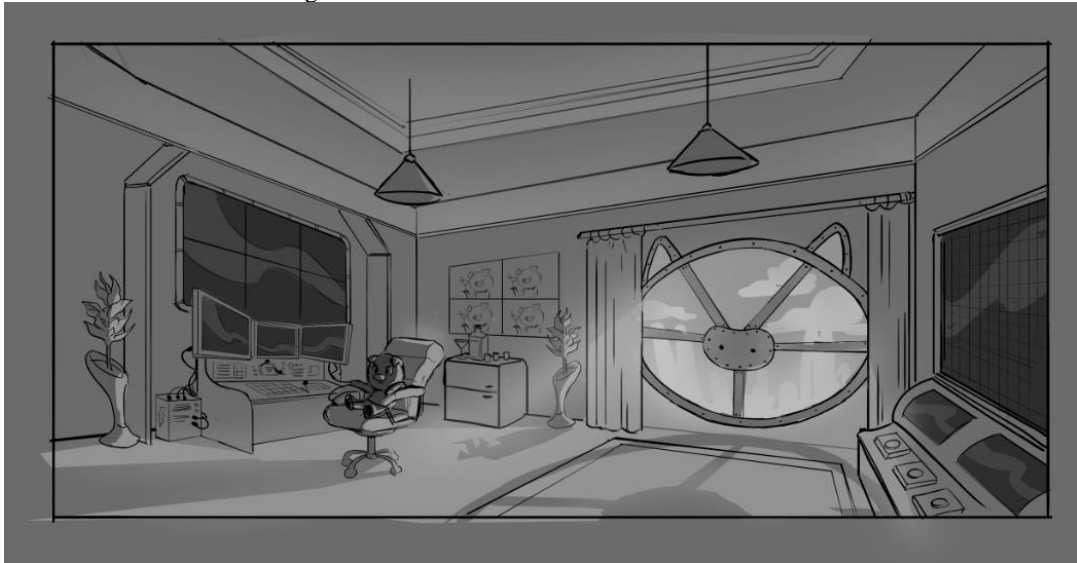
Figura 21 – Rascunho final da Oficina de Lizie



Fonte: da Autora Luisa Costa, 2020

Para o cenário do Sr. Porco, ficou decidido por ser seu escritório, no meio da sua gigante empresa. Assim como a Oficina de Lizie, o escritório deveria refletir a personalidade do vilão, dessa forma um design mais sofisticado, porém hiper tecnológico, era a escolha desde o princípio. Poucas alterações precisaram ser feitas do rascunho inicial, conforme visto na Figura 22, para o cenário final, visto na figura Figura 23, como a adição de mais quadros para refletir sua personalidade narcisista e alguns elementos como “lava lamps”, uma planta exótica e uma adega para complementar seu lado mais excêntrico.

Figura 22 – Rascunho do Escritório do Sr. Porco



Fonte: da Autora Luisa Costa, 2020

Figura 23 – Escritório do Sr. Porco finalizado



Fonte: da Autora Luisa Costa, 2020

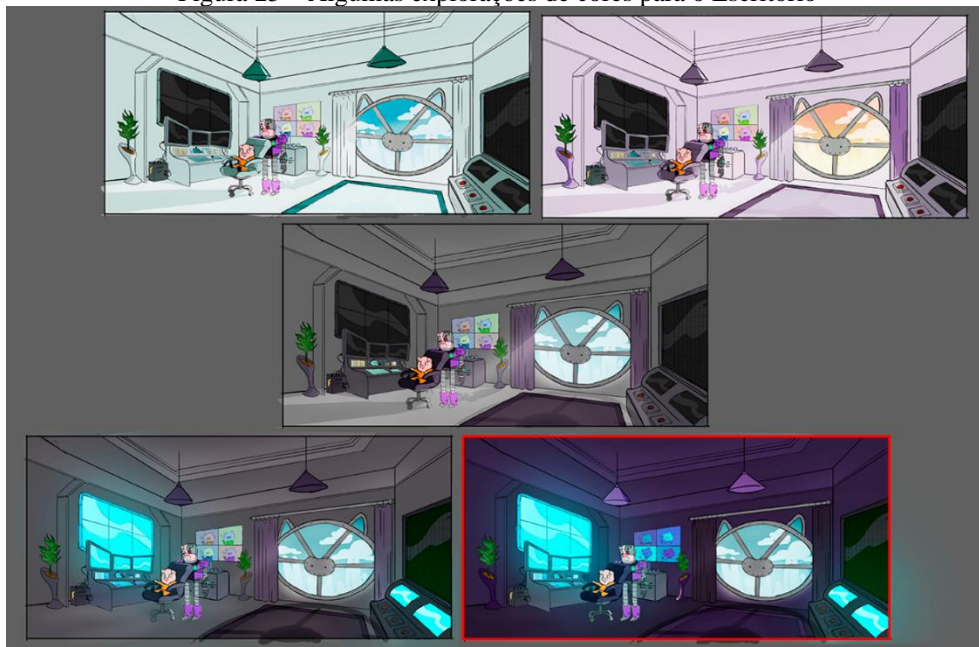
Depois de decididos os cenários finais, foi preciso pensar em suas cores. As paletas foram pensadas para combinarem com os personagens e suas personalidades. Dessa forma, por exemplo, a casa de Lizie ganhou uma gama de cores, principalmente cores quentes, para se comunicarem com sua personalidade alegre. Para o Sr. Porco o roxo e verde foram escolhidos, o primeiro podendo ser associado ao poder, a vaidade e aos pecados e a segunda é relacionada ao veneno e à inveja, segundo o livro “Psicologia das Cores” de Eva Heller.

Figura 24 – Algumas explorações de cores para a Oficina



Fonte: da Autora, 2020

Figura 25 – Algumas explorações de cores para o Escritório



Fonte: da Autora, 2020

Nesses exemplos, a exploração da ambientação do cenário de Lizie e Sphix, presentes na Figura 24, foram cores puxadas para o amarelo e laranja, mas também com tons que remetesse à metais e à reciclagem que os personagens gostam tanto de fazer. Já para o Sr. Porco, na Figura 25, foi desde uma cena mais limpa, para remeter ao sofisticado e à sua personalidade perfeccionista até a uma ambientação mais escura, para remeter a situações feitas as escondidas e a algo secreto. As paletas escolhidas foram as destacadas por um retângulo vermelho.

Por fim, precisou-se finalizar os cenários com os ângulos específicos de cada cena. Foi preciso delimitar os espaços de cada ambiente, pensando como se fossem palcos para as ações, evitando atrapalhar a movimentação ou chamar muito a atenção. Além disso, com o planejamento do cenário juntamente com a animação, evita-se o esforço desnecessário de pinturas ou detalhamento de objetos que não aparecem ou são sobrepostos pelos personagens e seus movimentos, como podem ser observados na Figura 26 e Figura 27 .

Figura 26 – Cenário das Cenas 03, 04, 06 e 08



Fonte: da Autora Luisa Costa, 2020

Figura 27 – Cenário montado com Lizie e Sphix



Fonte: da Autora, 2021

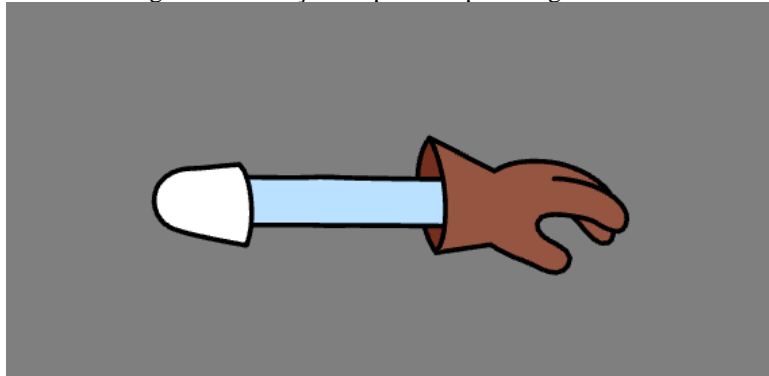
### 3.3.5 Animação

Para a animação do teaser, foi escolhida a técnica de *cutout*, pois é uma técnica que permite encurtar o tempo de produção por não precisar redesenhar todos os quadros para as cenas, como acontece na técnica de *frame a frame*.

No *cutout* existem os *rigs*, conforme visto no capítulo 2.17, separado em membros, como pernas e braços, e detalhes de personagens, como olhos e rosto, que são separados por partes como no exemplo abaixo. É possível ver nas figuras abaixo (Figura 28 e Figura 29) a manga, braço, antebraço, punho da luva e mão um ao lado do outro que formam o membro inteiro do braço da personagem. Esses elementos podem se mover juntos ou individualmente dependendo da necessidade do animador.

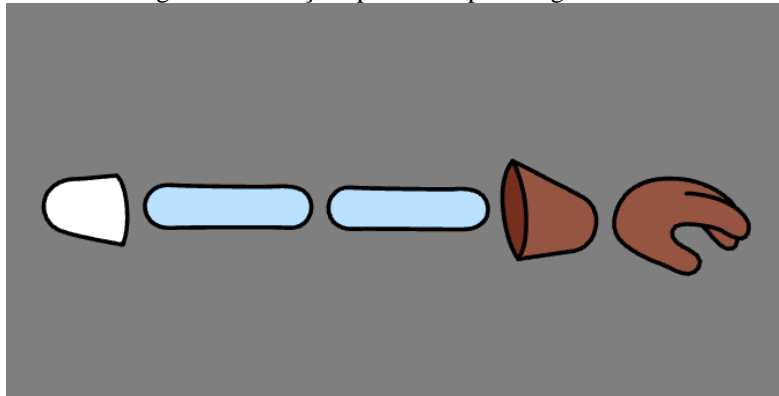


Figura 28 – Braço completo da personagem Lizie



Fonte: da Autora, 2021

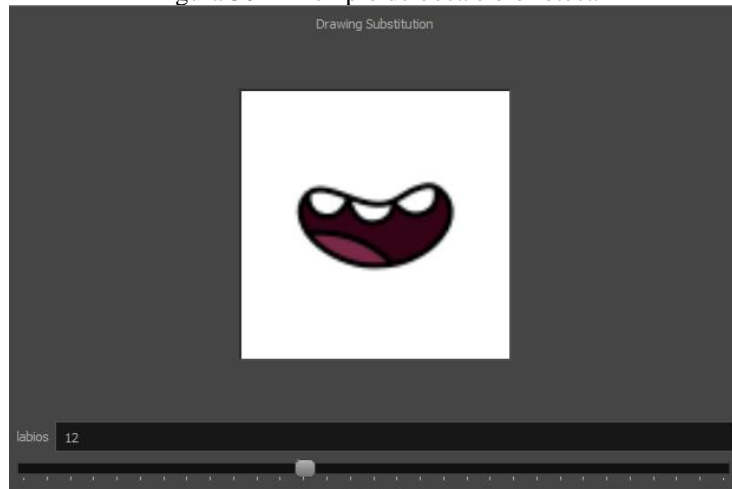
Figura 29 – Braço separado da personagem Lizie



Fonte: da Autora, 2021

Há também a biblioteca de imagens, que pode ser observada no programa na Figura 30, que podem ser reutilizadas, substituídas ou moldadas para construir a ação desejada, como as mãos e bocas. Assim, trocam-se essas partes sempre que necessário, como na fala, em que as bocas se alteram a partir dos diferentes sons, o que também é conhecido como *lip-sync*, ou sincronia labial, como demonstra a Figura 31.

Figura 30 – Exemplo de boca e biblioteca



Fonte: da Autora, 2021

Figura 31 – Personagem falando a sílaba “po”



Fonte: da Autora, 2021

Para a animação em si foram utilizados os métodos propostos por Johnston e Thomas em seu livro “Illusion of Life” (1995), onde abordam os 12 princípios da animação, que servem de base para muitas animações, além do manual criado por Richard Williams “The Animator’s Survival Kit” (2009).

As 22 cenas presentes no teaser, descartadas a cena inicial e a cartela final, foram divididas de forma igualitária, distribuídas de acordo com o gosto das autoras. A organização foi feita no aplicativo AirTable, onde é possível criar tabelas e dividi-las de acordo com o que é necessário para o projeto. Assim na tabela de animação, que pode ser observada abaixo na Figura 32, foi possível dividir as cenas em *to do* (fazer), *in progress* (em progresso) e *done* (feita). Além de fazer isso, é possível relacionar cada cenário e ângulo de câmera com a cena correspondente.

Figura 32 – Tabela no AirTable para a organização da animação

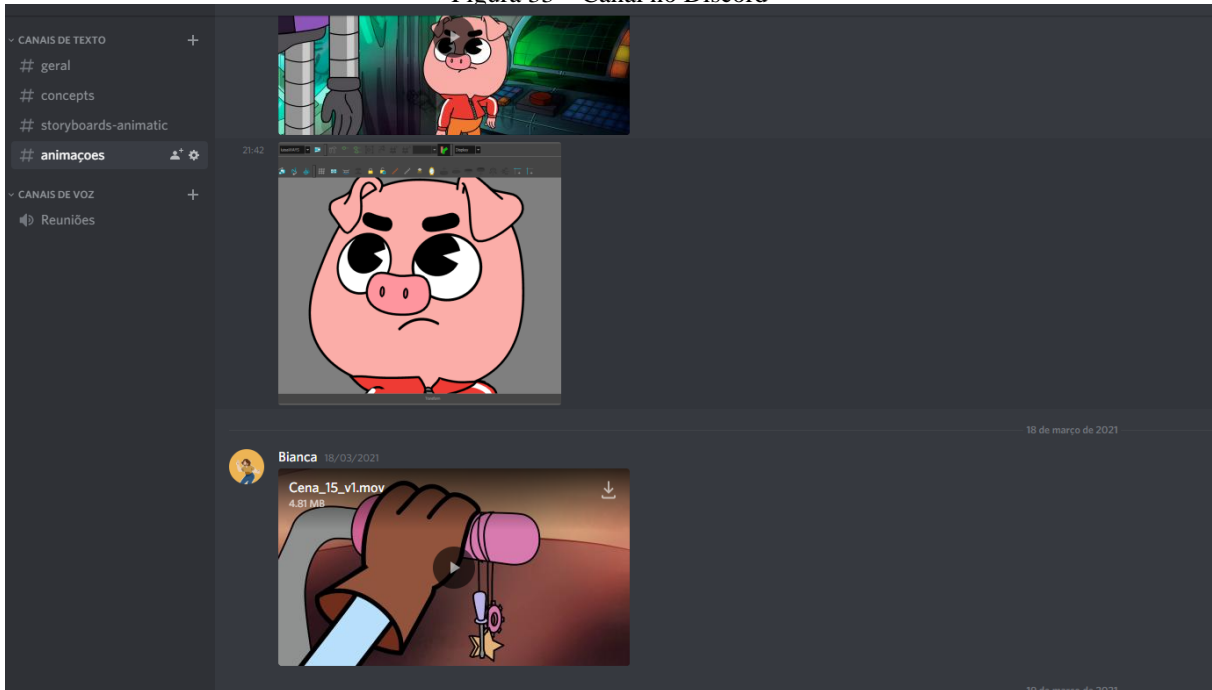
	Name	Cenário	Câmera	Status	Pessoa	Notes	Observação
<b>STATUS: Todo</b> (Count 1)							
1	Cena 24 - Cartela Fix-it!			Todo			
<b>STATUS: In progress</b> (Count 2)							
2	Cena 04 - Mão de Lizie que joga uma peça para Sphix	B 00	Plano detalhe	In progress	Luisa Costa	Média	
3	Cena 05 - Sphix mastiga/ Lizie aparece e pega a peça	B 01	Plano inteiro	In progress	Bianca Galdino	Complexa	tempo
<b>STATUS: Done</b> (Count 21)							
4	Cena 02 - Mão de Lizie que gira uma chave inglesa	Det 01	Plano detalhe	Done	Luisa Costa	Média	
5	Cena 01 - Visão externa da oficina Lizie	A 00	Plano Geral	Done		Simple	Cores não correspondem
6	Cena 03 - Lizie mexe em um equipamento. Sphix está atrás	B 00	Plano médio	Done	Luisa Costa	Média	
7	Cena 06 - Lizie coloca a peça no equipamento	B 00	Plano médio	Done	Bianca Galdino	Média	
8	Cena 07 - Peça encaixa no equipamento	Det 01	Plano detalhe	Done	Bianca Galdino	Simple	
9	Cena 08 - Lizie ergue o equipamento em triunfo	B 00	Plano americano	Done	Bianca Galdino	Complexa	adicionar sphix na edição
10	Cena 09 - Pigborg e Sr. Porco entram no escritório	C 00	Plano geral	Done	Luisa Costa	Simple	Lava lamp
11	Cena 10 - Sr. Porco fala	C 01	Plano americano	Done	Luisa Costa	Média	
12	Cena 11 - Rosto de Pigborg, encara Sr. Porco com atenção	C 02	Close	Done	Bianca Galdino	Simple	
13	Cena 12 - Sr. Porco que fala, se vira	C 01	Plano americano	Done	Luisa Costa	Complexa	
14	Cena 13 - Mão de Sr. Porco aperta um botão	Det 02	Plano detalhe	Done	Luisa Costa	Simple	
15	Cena 14 - Externa da oficina. Lizie e Sphix correm em direção a moto	A 01	Plano geral Plongée	Done	Luisa Costa	Complexa	
16	Cena 15 - Mão de Lizie acelera a moto	Det 03	Plano detalhe	Done	Bianca Galdino	Simple	
17	Cena 16 - Oculos de Lizie com brilho		Plano detalhe	Done	Luisa Costa	Simple	
18	Cena 17 - Saem com a moto	A 02	Plano aberto	Done	Bianca Galdino	Média	
19	Cena 18 - De costas, andam pelo Planeta Sucata, a sombra se aproxima	A 03	Plano geral	Done	Luisa Costa	Simple	
20	Cena 19 - Lizie olha para a tempestade	D 00	Plano aberto	Done	Bianca Galdino	Média	
21	Cena 20 - Tempestade se aproxima	D 01	Plano aberto	Done	Luisa Costa	Simple	
22	Cena 21 - Lizie fala e olha em direção aos pingentes da moto	D 00	Plano aberto	Done	Bianca Galdino	Média	
23	Cena 22 - Pingentes brilham	Det 04	Plano detalhe	Done	Bianca Galdino	Simple	
24	Cena 23 - Lizie tem uma ideia	D 00	Primeiro plano	Done	Bianca Galdino	Complexa	

Fonte: da Autora, 2021

A tabela contém também uma lacuna para a divisão de cenas complexas, médias e simples, apenas para que as autoras pudessem se organizar em suas atividades, e uma lacuna para observações, caso fosse necessário arrumar, adicionar ou substituir algo na cena.

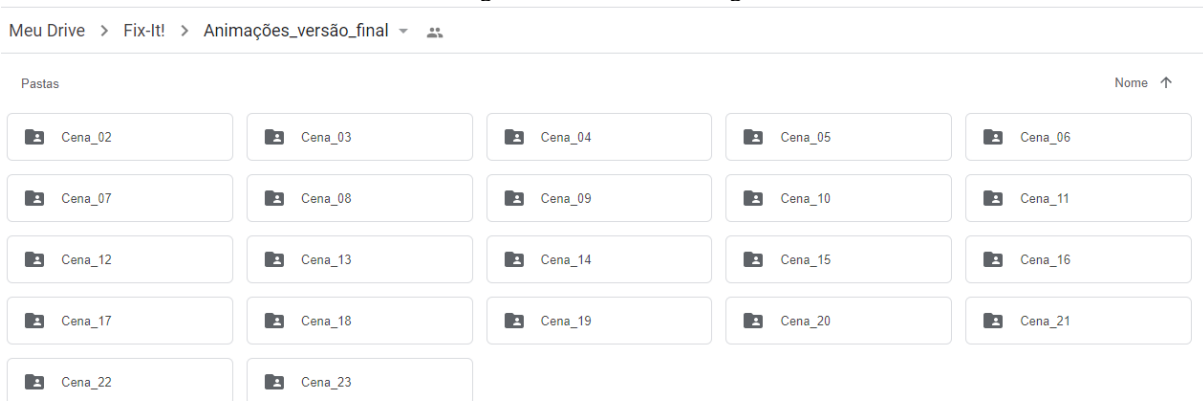
Quando cada trecho era apenas montado com as poses principais do personagem ou finalizado, ele era compartilhado no Discord para dividir dúvidas e sugestões sobre a cena de cada autora, como pode ser visto na Figura 33. Dessa forma, o trecho era refeito ou melhorado de acordo com o que se gostaria. Assim que a cena fosse considerada de fato finalizada, era feito upload dela em forma de vídeo em baixa qualidade em pastas do Google Drive (Figura 34) juntamente com seu arquivo completo do ToonBoom, o programa utilizado para a animação.

Figura 33 – Canal no Discord



Fonte: da Autora, 2021

Figura 34 – Pasta no Google Drive



Fonte: da Autora, 2021

Os vídeos em baixa qualidade serviram para serem montados por cima do *animatic*, o que proporcionou um controle maior sobre as cenas e a avaliar se elas precisariam de algum ajuste ou se estavam funcionando entre si. A maioria não precisou ser modificada, apenas tempos na montagem para serem encaixados de uma forma melhor. Além disso, por ter sido um pouco mais livre, algumas cenas foram estendidas em seu tempo e outras um pouco encurtadas comparadas com o *animatic*, dependendo da decisão da equipe.

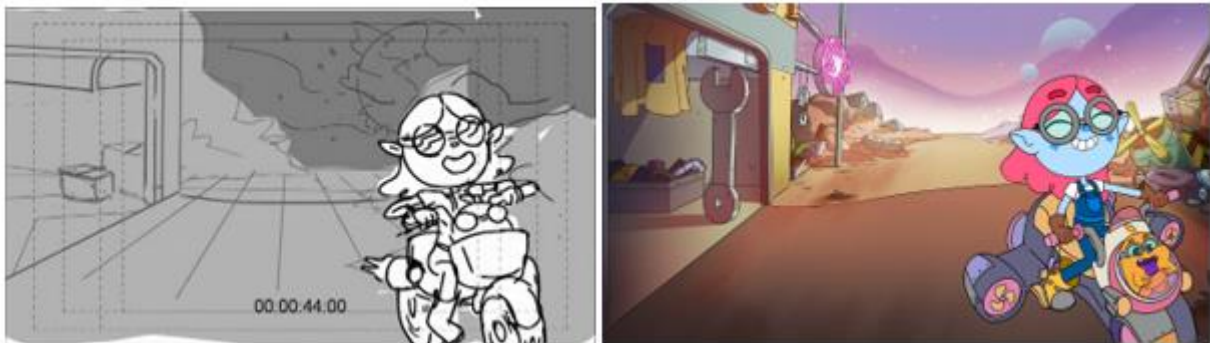
Abaixo, nas figuras 35, 36 e 37, pode-se observar as comparações de frame do *animatic* com a cena finalizada.

Figura 35 – Comparação da cena de aceleração da moto



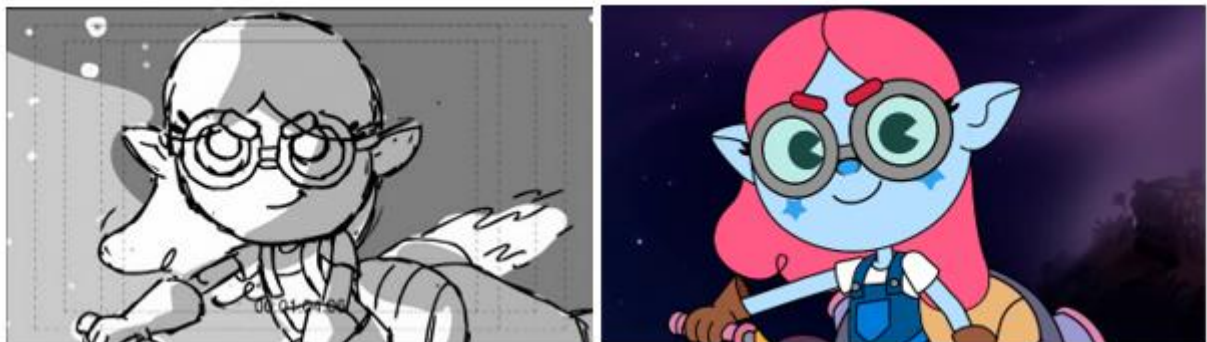
Fonte: da Autora, 2021

Figura 36 – Comparação de cena da partida da moto



Fonte: da Autora, 2021

Figura 37 – Comparação da cena final



Fonte: da Autora, 2021

Já os arquivos completos que subiram para as pastas serviram para que as cenas fossem exportadas novamente, porém em sequência de PNG, para terem mais qualidade, e montadas com

seus respectivos cenários e efeitos como a hélice e fumacinhas da moto de Lizie. A iluminação e ajuste de cor, foram feitos na pós-produção, juntamente com a mixagem e ajuste de som.

## 4 RESULTADOS

Em uma produção de animação muitos passos devem ser tomados para se chegar em uma peça audiovisual, como produção de roteiro, *storyboard*, *animatic* e som. Assim, seguindo todas essas etapas foi possível concluir um teaser animado de 71 segundos na técnica de *cutout*. Contudo, não são apenas esses pontos que permitem que um teaser de uma série seja feito, é preciso pensar em seu todo.

Como por exemplo a criação da história, e no caso do presente trabalho, a reformulação dela, a partir da base de 2016, que ainda não estava completamente fechada e precisou ser lapidada para o enredo se amarrar melhor e possuir pontos de viradas mais interessantes. Além disso, o desenvolvimento maior dos personagens tornou possível um melhor desenvolvimento de seus objetivos de vida e, conseqüentemente, suas aventuras.

Logo após, veio a possibilidade de se apresentar um *pitch*, que foi mais proveitoso com a história completa e feito com mais segurança com o conhecimento de todos os aspectos do universo da série. E para a possibilidade de uma apresentação mais frutífera, criou-se uma bíblia comercial, que ilustrou para os avaliadores a série mais detalhadamente para acompanhar a apresentação. Como a apresentação foi feita em um curto espaço de tempo para a produção de um material completo, a bíblia acabou ficando sem a parte de cenários ou *concepts* mais elaborados, além da arte de personagens, que ficou mais rascunhada.

O projeto acabou não sendo escolhido para fazer parte do canal, já que, como mencionado no capítulo 3.2, algumas adequações precisariam ser feitas, além disso, a faixa etária da série, de como foi criada, não condizia com o público do ZooMoo. Apesar disso, foi considerada uma experiência bem positiva para a dupla.

A partir disso notou-se algumas mudanças que poderiam ser feitas com o material de todo o projeto, como a produção de uma nova bíblia, mais finalizada, com cenários e novas ilustrações de personagens, além de uma renovação da logo da série, para condizer melhor com o seu estilo, mais simplificado e com cores mais chapadas, sem o aspecto de pintura.

Além disso, com a reformulação da história, percebeu-se que a faixa-etária para o público da série poderia ser aumentada, já que a história ficou com arcos um pouco mais complexos e um desenvolvimento maior, o que talvez não seria notado por crianças mais novas.

Por fim, o teaser foi a parte mais demorada de se desenvolver, ajustes tiveram de ser feitos em etapas que já devem estar consolidadas na produção. Um exemplo é a necessidade de mudança ou adição de algumas cenas e o aumento do tempo do teaser final comparado com o *animatic*.

Contudo, como o trabalho foi feito de forma mais livre em consenso da dupla, sabia-se que esses imprevistos poderiam acontecer.



## 5 CONCLUSÃO

No desenvolvimento de uma série animada, dentro do mercado audiovisual, muitos fatores e pessoas estão envolvidos. Desde sua concepção até a sua distribuição, há pessoas trabalhando para que o objetivo comum seja atingido, equipes, empresas destinadas apenas para isso. Poder passar por todos esses passos, em dupla, foi desafiador, porém permitiu que cada uma participasse de diferentes processos, que possivelmente de outra forma não seria possível presenciar.

Dentro do projeto, a parte que se mostrou mais difícil de ser ajustada foi o Universo da série. Criar algo do começo e que faça sentido entre si é uma tarefa mais difícil do que se pensa. Um aprendizado é constantemente revisar os acontecimentos e imaginá-los em sua série. Aquilo que faz sentido deve ser mantido e desenvolvido, já o que não parece certo, descartado ou revisado. O que parece meio óbvio, porém nem sempre são feitos testes na história e eventualmente aventuras ou cenas podem ficar sem pé nem cabeça.

Usar séries existentes para referência de história para a montagem é uma boa técnica para conseguir definir um caminho e evitar acontecimentos desnecessários ou que não fazem sentido. Além disso, a história deve empolgar quem a cria, pois assim terá mais vontade de continuar com o projeto e desenvolvê-lo cada vez mais.

Assim como a história geral, os personagens devem fazer sentido com aquele universo criado e devem ter motivadores para que tanto o público quanto o autor se vejam mais engajados em suas aventuras e mais curiosos para saber o que virá pela frente.

Sobre a apresentação no final de 2019, no evento PlanetaDoc, ela correu muito bem. Como era considerado um teste para descobrir se o *pitch* e a bíblia estavam de acordo com o mercado, o objetivo foi cumprido e a resposta foi positiva para o material, mesmo com algumas mudanças para se adequar ao canal, o que já era esperado. Foi importante também para colocar o universo e a história à prova, mostrando que a estrutura da série se mostra satisfatória e interessante.

Mesmo o projeto não sendo escolhido para o canal, aprendeu-se muito com a experiência, a como lidar com uma banca avaliadora, um público e como fazer uma apresentação mais descontraída, porém objetiva. Agora o objetivo é que mais apresentações ocorram e o projeto será considerado um sucesso, de verdade, quando sua venda for efetuada.

Uma das questões levantadas por uma das produtoras na apresentação, foi sobre ter ficado impressionada que duas mulheres estavam apresentando o projeto, que era algo não muito comum no seu dia a dia e que parabenizou a dupla por ocupar aquele espaço. Isso, com certeza, foi algo que impulsionou para a conclusão do projeto, com novos ares e uma nova inspiração.

A partir de março de 2020 as reuniões passaram a ser online, pois houve o início da pandemia, que ainda assola muitas vidas. Os ambientes de trabalho mudaram para dentro de casa e as responsabilidades se mesclaram. A previsão de apresentação do projeto, de ser na metade daquele ano, não foi possível, além da suspensão das atividades presenciais da Universidade para a segurança dos alunos.

Dito isso, a comunicação tornou-se indispensável entre as integrantes. É comum que em grandes equipes tenha-se um diretor ou responsável por tomar decisões e guiar o grupo para a conclusão de um projeto, porém, apenas em duas, foi necessário ter reuniões semanais, onde eram divididas dúvidas e sugestões.

Como a divisão de tarefas foi feita com base na proximidade de cada aluna com um tema, ficou mais fácil para ambas se organizarem dentro de suas funções, procurando sempre a aprovação da outra, e conseguindo efetuar um trabalho com maior qualidade e dentro das expectativas de cada uma. Além disso, conseguir se falar toda a semana e compartilhar questões foi essencial para que os ânimos voltassem numa época tão difícil para continuar com perseverança.

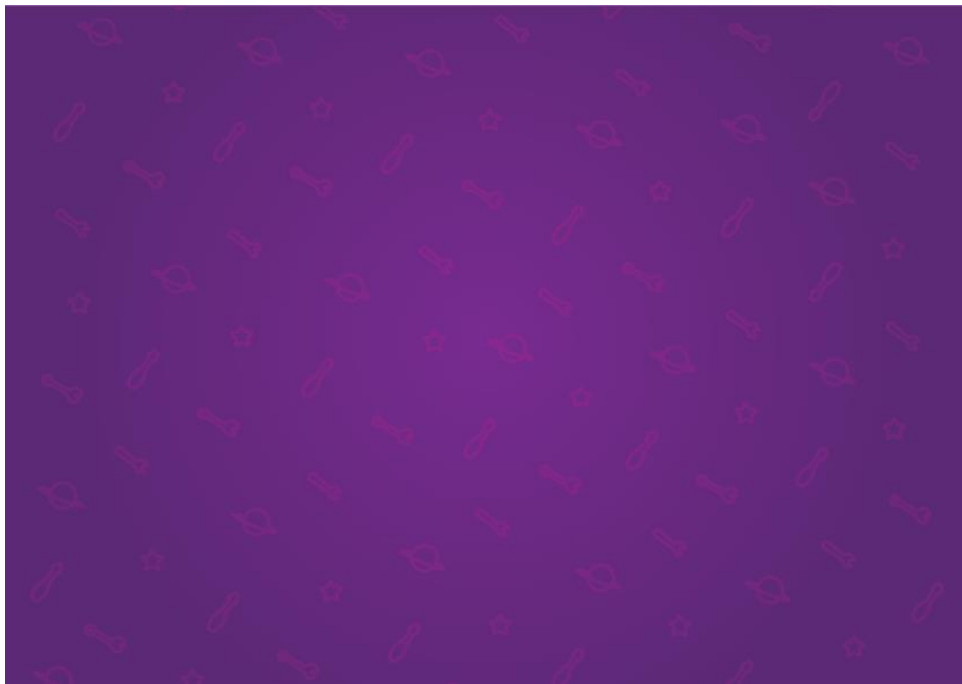
Enfim, com tudo isso em mente, a finalização do trabalho foi satisfatória, conseguir ver seu projeto sair do papel e ganhar forma é um sentimento muito gratificante. Por mais que sempre existem coisas a se melhorar é importante saber que o seu melhor foi dado para a conclusão daquela peça. A partir daqui sabemos que é apenas um começo e que muitos outros desafios e histórias virão pela frente.

## REFERÊNCIAS

- BEANE, Andy. **3D Animation Essentials**. 1ª Edição. Indianapolis: Wiley, 2012.
- BRANDÃO, Jonas. **Caminhos para a produção de séries**. Brasil: Split Studios, 2017. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0BxoSuHzQvq7QTg5OGw2Z0VvkMEU/view>>. Acesso em: 2 abr. 2021.
- DOWLATABADI, Zahra; WINDER, Catherine. **Producing Animation**. 2ª Edição. Oxford: Focal Press, 2012.
- HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores**. 1ª Edição. São Paulo: Garamond Ltda, 2013.
- JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. **The Illusion of Life: Disney Animation**. 1ª Edição. California: Disney Editions, 1995.
- KENYON, Heather. **How to pitch a bible with Heather Kenyon**. CTN animation eXpo, 2010. Disponível em: <<https://vimeo.com/20355714>>. Acesso em: 06 set. 2019.
- MARX, Christy. **Writing for Animation, Comics, and Games**. 1ª Edição. Oxford: Focal Press, 2007.
- NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de Série de Animação**. 1ª Edição. São Paulo: AnimaTV, 2011.
- POLSON, Tod. **The Noble Approach: Maurice Noble and the Zen of Animation Design**. 1ª Edição. San Francisco: Chronicle Books, 2013.
- TEASER. In: MICHAELIS On-line. Melhoramento, 2020. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/creditos/>>. Acesso em: 12 abr. 2021.
- VIERS, Ric. **The Sound Effects Bible: How to Create and Record Hollywood Style Sound Effects**. 1ª Edição. California: Michael Wiese Productions, 2008.
- WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators**. 1ª Edição. Nova York: Farrar, Straus and Giroux, 2009.
- WRIGHT, Jean Ann. **Animation Writing and Development**. 1ª Edição. Oxford: Focal Press, 2005.
- ZOOMOO U.S. **ZOOMOO U.S.** Disponível em: <<https://www.zoomoo.tv/>>. Acesso em: 11 de out. 2019.

UDESC. Escritório de Direitos Autorais, 2016. Página inicial. Disponível em: <  
<https://www.udesc.br/eda/registroaverbacao>>. Acesso em: 16 de out. 2019

**APÊNDICE A – Bíblia que foi apresentada em forma de livreto no PlanetaDoc**





Procurando respostas para tempestades de lixos, uma **dupla de mecânicos** viaja por planetinhas e descobre esquemas irresponsáveis de uma indústria poluente, além de ajudar a todos em seus caminho com **reciclagem e perspicácia**.

## SINOPSE



## Informações

Série animada 2D  
Comédia e aventura  
Faixa etária 4 - 7  
13 episódios  
11 minutos

Em um sistema solar diferente, em uma galáxia muito muito distante... Lizie e Sphix fazem seus trabalhos de mecânicos perfeitamente. Ou quase. Tentam ajudar a todos que podem, até mesmo planetas! Assim, no caminho entre consertos de televisões até grandes plataformas de transporte utilizando sucata, Lizie e Sphix fazem grandes amizades, se metem em confusões e descobrem grandes planos maquiavélicos enquanto procuram pais perdidos e soluções para tempestades de lixo.

## UNIVERSO

Em uma aventura cômica e misteriosa, Lizie e Sphix passam por diferentes planetas até chegar ao maior deles: o Planetão.

Uma espécie de capital do pequeno sistema solar e principal fonte de toda sucata despejada nos outros planetas.

O Planeta Sucata, Abóbora e Mercúrio são os pequenos planetinhas que orbitam o maior. Depois que as indústrias Bacon se instalaram no Planetão, tempestades de lixo começam a se formar e vão para os outros planetas, dando o nome a cada um.

Passando por alguns planetas diferentes e conhecendo milhares de espécies de aliens, a dupla ajuda a todos que pode com suas ferramentas tecnológicas e habilidade biológica para tentar minimizar os danos causados pelo lixo das empresas.

Além disso, milhares de moradores do planeta capital somem quando a fábrica se instala, deixando bairros quase desertos.

Sphix é o único ser "mágico", com a habilidade de engolir sucata e cuspir algo completamente renovado, auxiliando Lizie e o tornando um alien muito precioso.



## LIZIE

Lizie é a alma do negócio. Extremamente dedicada e habilidosa, ela é uma garota capaz de arumar qualquer estrago utilizando a mecânica e a reciclagem, mesmo às vezes se atrapalhando no processo. Destemida, ela topa qualquer desafio e com a ajuda de seu melhor amigo e sua chave de fenda 2000 (criada por ela mesma), Lizie pode superar qualquer obstáculo e aprender muito com as situações em que se envolve.

Sua vida muda completamente quando seu planeta é entulhado de sucata provinda do Planetão e seus pais somem buscando ajuda para o lugar onde moram. Assim, a menina decide ir atrás deles, ajudando todos aqueles que encontra em seu caminho com seus consertos incríveis.



## SPHIX

Sphix é a coisa mais estranhamente fofa da galáxia. Ninguém sabe de onde veio e é o único da sua espécie. É o melhor amigo de Lizie e adora ajudar com os consertos utilizando sua habilidade de transformar sucata em objetos úteis! Não é muito amigável com quem não gosta e é bem precipitado. Curioso e atrapalhado, sempre arranja confusões quando tenta resolver os problemas sozinho, fazendo com que Lizie preste atenção para que não tenha que trabalhar dobrado.



## SR. PORCO

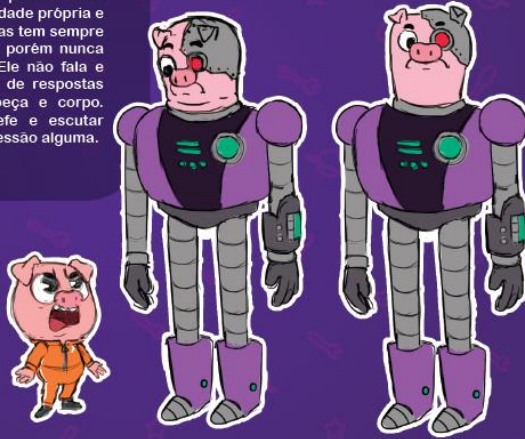
Sr. Porco, o Supremo, é um grande magnata do Planetão. Construiu sua empresa do zero com suas próprias mãos e suor... Pelo menos é o que ele conta para todo mundo. Sempre quer cortar gastos e ganhar muito dinheiro. Sendo assim, sua empresa acaba se tornando uma grande poluidora. Quando descobre Sphix, decide pegar o alien para si, já que tem uma habilidade incrível capaz de transformar lixo em peças de grande qualidade, o que levaria o suíno a gastar muito pouco ou nada para produzir seus produtos. Possui uma personalidade um tanto irritadiça, porém se sente melhor e mais disposto ouvindo músicas de ninar, fazendo exercícios e dançando balé.





## PIGBORG

Já Pigborg é seu fiel assistente. Faz tudo o que seu chefe manda, sem pensar duas vezes. Não tem uma personalidade própria e seu passado é um mistério, mas tem sempre algo no fundo de sua mente, porém nunca consegue lembrar o que é. Ele não fala e apenas se comunica através de respostas simples com gestos de cabeça e corpo. Adora dançar com seu chefe e escutar música, mas não esboça expressão alguma.



## BETI

Beti é uma sábia humana que é dona do Asa Quebrada. Simpática e divertida, é ela quem dá os melhores conselhos à Lizie, principalmente acompanhados de chocolate quente e frutas cósmicas. Ela é muito preocupada com seus clientes e pode parecer amedrontadora no início, mas é extremamente afetuosa. É ela quem ajuda Lizie a se estabelecer no Planetão, arranjando um lugar e até mesmo clientes para os pequenos aliens recém chegados.



## SINOPSES (SPRINGBOARDS)

### Episódio 1

Lizie e Sphix estão terminando de construir sua moto espacial para se locomoverem de um planeta a outro, porém Lizie percebe um vulto estranho indo em direção ao planeta vizinho. Curiosa, decide viajar até e descobrir o que é, fazendo com que a dupla se depare com um problemão nojento.

### Episódio 2

Depois de ajudarem os habitantes do planeta Abóbora, Lizie percebe que as águas do planeta Mercúrio estão estranhas. Assim, a dupla de mecânicos decide averiguar o que está acontecendo e se prepara para ajudar mais um planeta da vizinhança.

### Episódio 3

Antes de irem diretamente ao Planetão, que eles descobrem ser a fonte de toda a sujeira despejada nos planetas, Lizie decide voltar para casa, pois está preocupada se todos estão bem. Contudo, chegando lá, descobre que as coisas estão piores do que imaginava.

### Episódio 4

Lizie finalmente fez os ajustes finais de sua moto e agora estão prontos para viajar para o Planetão. Chegando lá se deparam com um ambiente muito diferente do que estão acostumados. Será que a missão deles de resolver as tempestades e achar seus pais poderá ser efetuada?

### Episódio 5

Finalmente instalados no Planetão, Lizie pode explorar o local e procurar pistas. Assim encontra uma enorme tecnologia que pode ser melhorada, causando uma grande mudança.

### Episódio 6

Lizie é chamada para ajudar no concerto de alguns eletrônicos na casa de uma senhora, que possui equipamentos bem peculiares. Ela começa a perceber que existem coisas fora de ordem e não parecem ser culpa da senhorinha.

### Episódio 7

Sr. Porco está com um problema nas máquinas de sua empresa e decide chamar Lizie para ver do que ela é capaz. A dupla vai e Lizie deixa de ser a principal alvo de Sr. Porco.

### Episódio 8

Lizie e Sphix são chamados para efetuar um concerto na casa de um profissional de e-sports, em sua casa tecnológica. Mas o Sr. porco manda capangas para tentarem capturar Sphix. Agora a dupla precisa efetuar o concerto e se livrar do porco sem quebrar uma máquina sequer.

### Episódio 9

Lizie e Sphix são chamados para consertar o sistema de segurança de uma mansão. Lá descobrem peças que nunca tinham visto antes. Contudo os donos do lugar jogam muito lixo fora, assim Lizie consegue uma nova fonte de matéria prima.

### Episódio 10

Uma banda de metal rock pede ajuda de Lizie e Sphix para consertar sua caixa de som quebrada. A banda, porém, não possui talento algum, e quem lhes salva de sua decadência é Sphix, mas, dessa vez, mostrando um outro talento.

### Episódio 11

O que parecia ser mais um plano tolo do Sr. Porco acaba resultando em um esquema maquiavélico, no qual o vilão toca um certo disquinho ao contrário, o que possibilita o controle de Sphix, que passa a atender como Skrunch.

### Episódio 12

Lizie desiste de achar seus pais e ficar no Planetão, decidindo retornar para casa. Porém começa encontrar a todos a quem ajudou, fazendo-a mudar de ideia.

### Episódio 13

As fábricas Bacon causam um grande apagão no Planetão, deixando apenas a indústria com luz. Lizie e Sphix vão até lá para investigar. Porco não sabe o que aconteceu, mas aproveita que os dois foram até lá e arruma uma emboscada para Sphix. No fim, os dois conseguem ir embora e aparecem os verdadeiros culpados pelo apagão, mas já é tarde para Lizie ver seus pais.

## EXEMPLOS DE PROPS



## SOBRE A CRIAÇÃO DO PROJETO

Fix-It! nasceu em 2016, quando Bianca e Luisa, no seu primeiro semestre, decidiram entrar em uma matéria do sétimo para criar uma série animada. Depois de alguns anos, decidiram retomar o projeto para fazerem seu TCC e para continuarem seu sonho de ter uma série animada produzida.



### Bianca Galdino

[bia.la.gal@gmail.com](mailto:bia.la.gal@gmail.com)

É estudante de animação da UFSC e trabalha atualmente com captura de movimentos e também dá aulas de desenhos.

### Luisa Costa

[luisabercosta@gmail.com](mailto:luisabercosta@gmail.com)

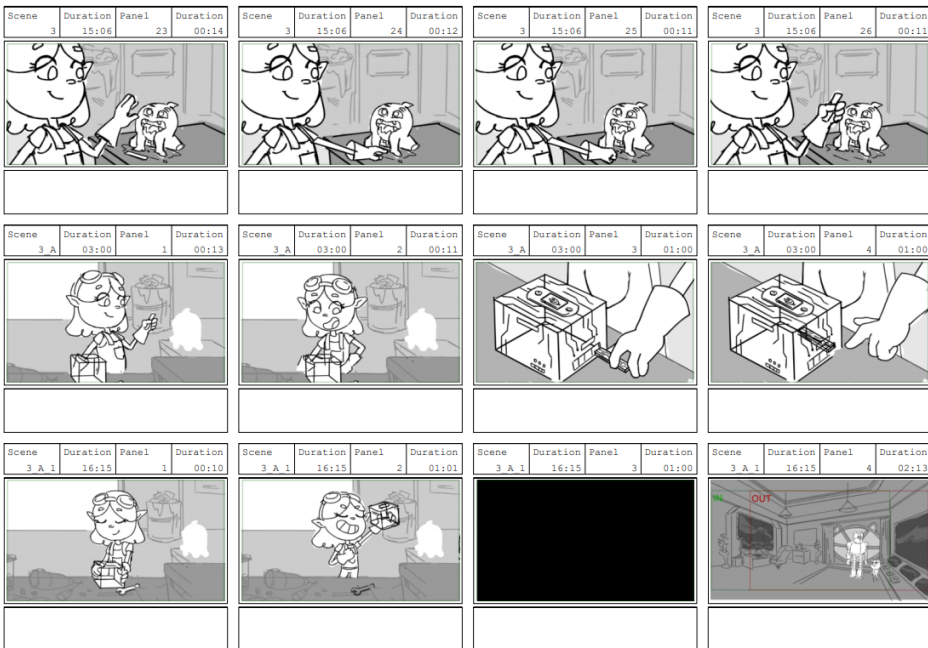
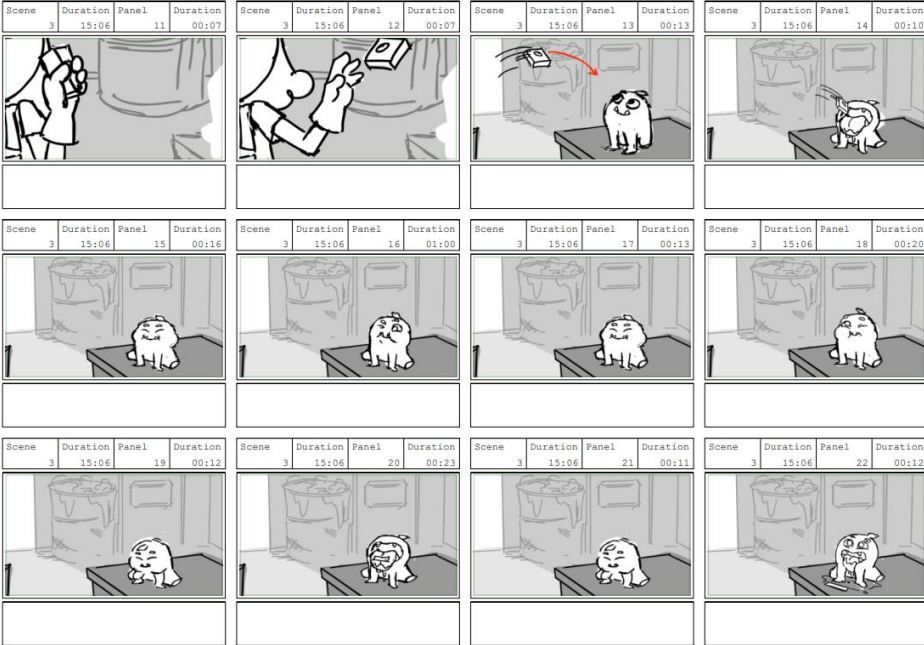
Também estudante de animação na UFSC, e trabalha atualmente com animação e ilustração de personagens.

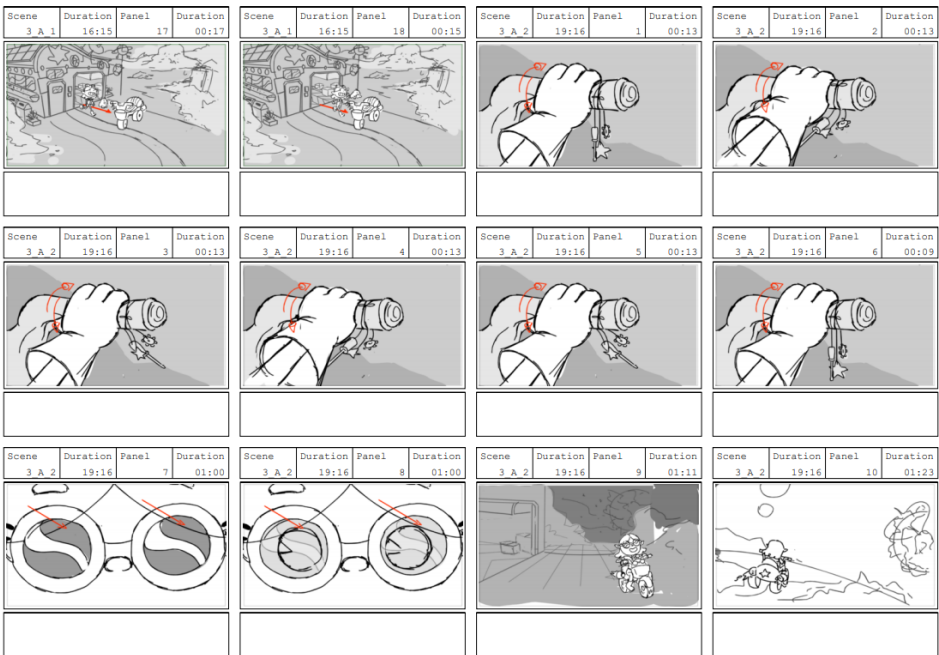



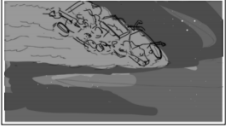







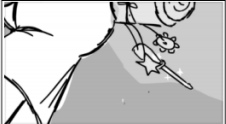




APÊNDICE B – Storyboards do Teaser

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
1	01:15	1	01:15	2	01:18	1	01:18	3	15:06	1	01:15	3	15:06	2	01:00





Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
3 A 2	19:16	11	01:14	3 A 2	19:16	12	03:03	3 A 2	19:16	13	02:12	3 A 2	19:16	14	01:20
															
3 A 2	19:16	15	01:00	3 A 2	19:16	16	00:12	3 A 2	19:16	17	00:04	3 A 2	19:16	18	00:11
															
3 A 2 A	01:12	1	00:09	3 A 2 A	01:12	2	00:09	3 A 2 A	01:12	3	00:09	3 A 2 A	01:12	4	00:09
															

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
3 A 2 A 0	08:09	1	01:14	3 A 2 A 0	08:09	2	01:14	3 A 2 A 0	08:09	3	01:14	3 A 2 A 0	08:09	4	01:14
															
3 A 2 A 0	08:09	5	00:11	3 A 2 A 0	08:09	6	01:14	3 A 2 A 999	01:00	1	01:00				
															

## APÊNDICE C – Tabela 1 de decupagem de som

Decupagem de Som			
Cena	Descrição	Foley	Diálogo
1	Visão externa da oficina de Lizie	Música tema ato I/ sons metálicos	
2	Mão de Lizie que gira uma chave inglesa	Som de chave virando	
3	Lizie mexe em um equipamento, Sphix está atrás. Lizie pega uma peça	Som de chave virando	
4	Mão de Lizie que joga uma peça para Sphix	Som de Lizie soltando ferramenta/ Som metálico "voando" para Sphix	"Com você, Sphix"
5	Sphix engole a peça jogada em sua direção, mastiga e cospe	Som tipo "glup", mastigação "creck creck" e quase regurgitação "blehg"	
5	Lizie aparece e pega a peça	Barulho de pegar peça (?)	
6	Lizie que coloca a peça no equipamento	"cleck" de peça encaixando/ barulhos de máquina ligando	"Exatamente...
7	Peça encaixa no equipamento		o que eu precisava"
8	Lizie que ergue o equipamento em triunfo	música de triunfo?	"Vamos nessa!"
9	Pigborg e Sr. Porco entram no escritório	Sons de passos	
10	Plano médio Sr. Porco que fala	Sons de computadores ligados	"E agora,...
11	Rosto de Pigborg, encara Sr. Porco com atenção		Pigborg,....
12	Sr. Porco que fala e se vira		meu momento favorito"
13	Plano detalhe na mão de Sr. Porco que aperta um botão	Som de click/ som de "VOOSH" do lixo na simulação	
14	Externa da oficina, Lizie e Sphix correm em direção à moto	Sons de passos rápidos	
15	Plano detalhe na mão de Lizie que acelera a moto	Vrum, vrum	
16	Plano detalhe nos óculos de Lizie	Som afiado, brilho	
17	Saem com a moto	Som de motor	
18	De costas, andam pelo Planeta Sucata, a sombra se aproxima	Som de motor	
19	Lizie olha para a tempestade	Som de vento	
20	Tempestade se aproxima	Som de vento, trovões distantes	
21	Lizie fala e olha em direção aos pingentes na moto		"De novo não, alguém precisa fazer alguma coisa"
22	Plano detalhe nos pingentes	Som tipo sino de vento	
23	Lizie em primeiro plano, tem uma ideia		"Já sei o que podemos fazer", música fica alta
24	Cartela FIX IT!	Música tema	



### APÊNDICE D – Tabela 2 de decupagem de som

Foley	Biblioteca Foleys
sons metálicos	Vazio
Som de chave virando	Existente
Som de chave virando	Existente
Som surdo de lize soltando ferramenta	Existente
Som metálico "voando" para Sphinx	Existente
Som tipo "glup"	Vazio
mastigação "creck creck"	Existente
som quase regurgitação "blehg"	Vazio
Barulho de pegar peça (?)	Existente
"cleck" de peça encaixando	Existente
barulhos de máquina ligando	Vazio
música de triunfo?	Vazio
Sons de passos	Existente
Sons de computadores ligados	Existente
Som de click	Existente
som de "VOOSH" do lixo na simulação	Vazio
Sons de passos rápidos	Existente
Vrum, vrum	Existente
Som afiado, brilho	Existente
Som de motor	Existente
Som de motor	Existente
Som de vento	Existente
Som de vento	Existente
trovões distantes	Existente
Som tipo sino de vento	Existente