



**Universidade de Brasília**  
Faculdade de Comunicação - FAC  
Departamento de Audiovisual e Publicidade  
Projeto Final em Audiovisual  
Orientador: Prof. Luciano Mendes

**BIBIOZ Mistérios:**  
**criação de um projeto de série animada para venda**

**KALLYO JOSÉ AQUILES RODRIGUES MALCHER DE OLIVEIRA SILVA**



**Universidade de Brasília**  
Faculdade de Comunicação - FAC  
Departamento de Audiovisual e Publicidade  
Projeto Final em Audiovisual  
Orientador: Prof. Luciano Mendes

**BIBIOZ Mistérios:  
criação de um projeto de série animada para venda**

KALLYO JOSÉ AQUILES RODRIGUES  
MALCHER DE OLIVEIRA SILVA

ORIENTADOR: PROF. LUCIANO MENDES

Memorial descritivo do produto apresentado à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília (UnB), como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Audiovisual.

**Brasília, 2021**

Faculdade de Comunicação - FAC  
Departamento de Audiovisuais e Publicidade  
Projeto Final em Audiovisual

Memorial descritivo do produto apresentado à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília (UnB), como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Audiovisual

### **BIBIOZ MISTÉRIOS**

Kallyo José Aquiles Rodrigues Malcher de Oliveira Silva  
2021

### **BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Orientador Luciano Mendes

---

Profa. Selma Oliveira

---

Prof. Ítalo Cajueiro

---

Suplente: Prof. Elton Pinheiro

## ***Agradecimentos***

*Agradeço a todos que me ajudaram na jornada da graduação. Muitos professores me ensinaram de várias formas, tanto para a profissão quanto para o pessoal. Gostaria de agradecer especialmente a professora Elen Geraldese, de Comunicação Organizacional, que me instigou questionamentos filosóficos e densos que ditaram minha abordagem sobre vários assuntos da comunicação. Agradeço à Universidade de Brasília por ser não apenas um ambiente de aulas, mas também de experiências, conexões, oportunidades, reflexões e experimentações, proporcionadas a mim durante esses seis anos.*

*Em especial, por este trabalho e tantos outros projetos, quero agradecer aos meus pais, Nazareth Malcher e William de Oliveira, que me apoiaram de forma incondicional em todas as minhas iniciativas, participando ativamente das produções na maioria das vezes. Agradeço ao meu orientador Luciano Mendes, que pacientemente revisou toda semana as minhas produções textuais e pontuou em meus designs pontos a se melhorar, possibilitando que eles alcançassem o melhor que eu podia dar. Agradeço ao Ítalo Cajueiro, professor de animação que por generosidade se interessou em meu projeto e pontuou as formas mais efetivas em criar um teaser animado. Agradeço Ayana Saito, por sempre apoiar meus projetos, pontuar minhas falhas e sugerir melhorias, incentivando e acreditando – mesmo quando eu mesmo não acreditava. Agradeço Vitor Quadros, um grande amigo que deu à essa experiência universitária uma incrível leveza. Agradeço à Gabriela Chiaratto, que me apoiou e esteve ao meu lado em cada decisão que fiz, além das grandes oportunidades que me deu durante a graduação, sendo uma das maiores fãs de BIBIOZ Mistérios. Sou grato à Bárbara Freitas, pelo consolo em cada fracasso e comemoração em cada vitória. Agradeço à Carolina Guida, por ser uma amiga presente e disposta para qualquer problema, sendo muitas vezes a minha mais fiel espectadora quando eu pedia sua avaliação nos materiais animados. Por fim, agradeço à Lorena Carvalho, que em meus vários projetos durante a graduação não só incentivou com seus abraços e palavras, como também participou de todos com suas incríveis habilidades de direção de arte.*

## RESUMO

O presente projeto trabalhou a criação de uma proposta de série animada para venda e envolveu vários elementos em diferentes âmbitos: narrativa, design, produtos, personagens, roteiros, concept art e comunicação em redes sociais. Desta forma, foi necessário estudar os princípios da criação de roteiro e personagens, além de organizar colaboradores e áreas para a estruturação de um projeto forte para venda. Por meio de estudos acadêmicos e de referências artísticas pessoais e levando em conta aspectos de um sujeito criativo e consumidor da cultura pop, foi criado “BIBIOZ Mistérios”, um projeto de série animada infanto-juvenil de comédia e mistério, que conta com uma bíblia de pitch – o material mais relevante para uma animação que procura investidores – que reúne a história, designs, modelos, cenários e resumos editados em um exemplar gráfico de maneira informal e dinâmica, e um teaser animado que reúne brevemente os principais elementos da mitologia da série.

Palavras-chave: animação, personagem, série animada, bíblia de pitch, teaser, comédia-mistério.

## ABSTRACT

This project is a creation of a proposition of an animated series and involved a lot of elements in different spheres: narrative, design, products, characters, screenplays, concept arts and communication in social media. Thus, it was necessary to study the principles of a creation of a screenplay and characters, besides organizing collaborators and areas for a structure of a strong selling project. By academics studies, many personal references and as someone that consumes pop culture, “BIBIOZ Mistérios” was created, a child animated series of comedy and mystery, that have a pitch bible - the most relevant project for an animation looking for investors - that gather histories, designs, models, scenarios and summaries edited in a informal and dynamic graphic material, and a animated teaser that unites briefly the main elements of the series’s mythology.

Palavras-chave: animation, character, animated series, pitch bible, teaser, comedy-mystery

## LISTA DE FIGURAS

<b>Fig.</b>	<b>Legenda</b>	<b>Pág.</b>
1	Design da personagem Bibi	17
2	Antes de depois da animação de Sabres de Luz	20
3	Antes de depois da animação de cena de Avengers: Endgame (2019)	21
4	Estilos de traços de desenho animado	23
5	Personagens da Hanna-Barbera	25
6	Séries animadas que me inspiraram.	31
7	Moodboard de Design de Oz	33
8	Rascunhos de Oz nos três estilos	33
9	Rascunhos de Oz e Bibi	34
10	Personagens de BIBIOZ Mistérios	38
11	Moodboard de Visual e Arquétipo de Bibi	39
12	Primeiro design de Bibi	40
13	Design final de Bibi Dollie	41
14	Moodboard de Visual e Arquétipo de Ozi	42
15	Design final de Oz Dollie	43
16	Cajado de Gandalf	44
17	Designs de Jojo	45
18	Design de Jojo em sua forma Jovizomem	46
19	Mascotes de desenhos animados	47
20	Primeiros rascunhos de Maquiavel	48
21	Rascunho de Bibi com Maquiavel	48
22	Design final de Maquiavel	49
23	Arte conceitual de Bibi com Maquiavel	50
24	Primeiro design de Mumimário	51

25	Rascunho inicial de Mumimário	52
26	Design final de Mumimário	53
27	Adaptações de outros artistas sobre os designs de BIBIOZ Mistérios	61
28	Imagem de divulgação das recompensas da campanha.	63
29	O primeiro post de BIBIOZ Mistérios no Instagram	64
30	Arte de divulgação da parceria entre BIBIOZ Mistérios e Luiza Akemi	64
31	Página da Bíblia de Pitch de BIBIOZ Mistérios	67
32	Cenários de BIBIOZ Mistérios que estão na Bíblia de Pitch	68
33	Cantina de Mos Eisley	68
34	Referências para o cenário da Gazeta Local	69

## LISTA DE TABELAS

<b>Quadro</b>	<b>Legenda</b>	<b>Pág.</b>
1	Custos do projeto	65-66



## SUMÁRIO

<b>Introdução</b>	<b>10</b>
<b>2. Metodologia</b>	<b>12</b>
<b>3. Referencial Teórico</b>	<b>14</b>
3.1. A Narrativa Animada	14
3.2. Traço	22
3.3. Gênero e Temática	26
3.4 . Projeto de Série Animada	28
<b>4. Desenvolvimento do Produto</b>	<b>31</b>
4.1. Definindo Temática e Traço	31
4.2. Estudos de Animação	34
4.3. A premissa de BIBIOZ Mistérios	36
4.4. Personagens	37
4.4.1. Bibi Dolli	38
4.4.2. Oz Dolli	41
4.4.3. Jojo	43
4.4.4. Maquiavel	46
4.4.5. Mumimário	50
4.5. Mesa de Roteiristas	52
4.6. Teaser e Casting de Vozes	56
4.7. Financiamento coletivo e presença nas redes sociais	59
4.8 Diagramação de Bíblia de Animação	66
<b>5. Considerações Finais</b>	<b>69</b>
<b>Referências</b>	<b>71</b>
<b>Apêndice 1 – Roteiro de Episódio Teaser</b>	<b>73</b>
<b>Apêndice 2 – Roteiro de Teaser</b>	<b>87</b>
<b>Apêndice 3 – Bíblia de Pitch</b>	<b>90</b>

## 1. Introdução

Sempre acreditei no poder das histórias, principalmente por deter a capacidade de afetar o rumo de uma vida ou a opinião de alguém. Narrativas estão presentes desde nossa infância, e, muitas vezes, influenciam quem você vai se tornar no futuro. Analisando meu passado quanto a um consumidor de audiovisual, percebo o quanto muitas das referências que consumi enquanto criança estão presentes na minha vida até hoje, e agora, como um comunicador, posso perceber o quão grandiosa é sua importância para minha vida.

Posso afirmar que na minha jornada acadêmica, sempre houve uma tendência para as narrativas mais leves e que abrangem vários públicos. Apesar de no meu âmbito pessoal eu também consumir muitos dramas com um tom denso narrativo, foram as comédias, histórias cotidianas e animadas que sempre me cativaram mais. Em minhas primeiras produções na faculdade, fiz uma websérie adolescente e, mais a frente no curso, um musical infantil como conclusão do Bloco II de comunicação. Essa grande jornada audiovisual foi essencial para ver que eu busquei aplicar em meus trabalhos, sempre que podia, tons mais leves e piadas mais inocentes. Me vi muitas vezes retornado a seriados como Os Padrinhos Mágicos e Bob Esponja, pois achava genial o timing da piada e a montagem dinâmica, e queria aplicar isso em meus trabalhos - mesmo que todos foram em live-action. Naturalmente, uma hora me rendi à técnica, e era hora de explorar um novo campo: a animação.

Apesar de alguns processos na construção da narrativa serem parecidos com os que vivi na criação de meus trabalhos live-action, considero que criar um projeto de série animada seja ainda mais subjetivo que meus demais produtos. Neste caso, houve um mergulho total nas minhas intenções quanto contador de histórias, já que eu não apenas criaria a história, mas seus traços físicos, seus trejeitos, suas cores e, no fim, daria uma vida digital a um ser nascido totalmente do zero. Apesar de muitas adaptações com feedbacks de vários lados, é notório que a diferença entre criar uma história que será representada por atores, composta por cenografistas, fotógrafos, figurinistas e por aí vai, para uma na qual ela nasce a partir de suas próprias intenções em quase todos os elementos, é um desafio maior do que qualquer um que já tive. Enquanto muitas vezes no trabalho de concepção audiovisual live-action há uma grande divisão de responsabilidades, para mim, neste caso, tudo se concentrou bastante em mim, o que torna todos os processos mais delicados de lidar.

Embora todo esse processo na criação de um projeto de série animada seja, muitas vezes, solitário, toda a jornada para sua criação também é um lembrete para o quão

importante é se rodear de pessoas habilidosas que possam lhe auxiliar nas partes cabíveis, sendo muito importante estar aberto a sugestões e críticas. Para BIBIOZ Mistérios, o processo foi iniciado como qualquer outro produto audiovisual de ficção: primeiro, tive que encontrar a história, o tom, os personagens, a mensagem e, por consequência, iniciar processos de escrita que reunissem todos esses tópicos. Mas foi no compartilhamento com outras pessoas que esse trabalho verdadeiramente floresceu com o devido potencial para se tornar algo maior do que eu jamais imaginei enquanto criança, que consumia histórias parecidas com a qual eu produzo agora.

Contudo, ao meu ver, nada alcança êxito se não for executado com uma paixão verdadeira, e era importante para mim, por conta disso, que esse projeto fosse o mais pessoal possível. Quando olho em retrospecto, vejo que ele acaba sendo uma conclusão, de fato, de todas as minhas experiências quanto universitário de audiovisual, e para isso há vários exemplos, já que houve uma busca de conflitos que senti durante esse tempo na UnB e que poderia imprimir nas personagens, assim como as partes práticas do projeto, como diagramação da bíblia de pitch, que foi muito treinada no âmbito da faculdade, e até mesmo a exploração da marca “BIBIOZ Mistérios” em redes sociais, que tanto estiveram presentes na minha websérie realizada com outros alunos e Projetos de Extensão que participei. Além disso, muitas parcerias firmadas para o projeto partiram de universitários na qual criei conexões nessa jornada de graduação ao longo de vários anos: ilustradores, atores, roteiristas e blogueiros. Acredito fortemente que, para esse projeto de série animada ser realizado, essa aventura pela graduação foi uma necessidade, e se reflete em vários momentos do trabalho final.

É válido pontuar que esse é o primeiro trabalho que realizei com um pensamento mais comercial sobre ele, equilibrando o lado artístico com o mercadológico e, desta forma, sendo possivelmente o produto mais maduro que realizei no âmbito da universidade. Por conta dessa demanda, foi preciso um aprofundamento no que é mais requisitado pelo mercado de seriados animadas quando o assunto é vender seu projeto, ou seja, o que é relevante para ele. Com isso, quanto mais eu explorava este assunto, mais o produto final desse memorial se alterava, sendo um bom exemplo de como se adaptar à realidade é importante - assim como criar uma animação que consegue se encaixar em diferentes contextos facilmente. Portanto, durante a realização do trabalho, muitos questionamentos do que é era necessário e mais cativante, quanto a projeto e narrativa, para cativar um público e investidores. Consequentemente, perguntas de como chegar no melhor resultado possível para essas

demandas mais necessárias na venda foram, ao final, as mais importantes para mim durante o processo.

A escolha pela busca em criar uma animação infanto-juvenil adaptável para o humor de outros públicos, vem justamente dessa retomada do passado e do que, para mim, poderia alcançar alguém como alcançou na minha infância e vida adulta. Como afirma Joseph Campbell (1949) em seus trabalhos postulados, a experiência humana é compartilhada indiretamente, e portanto repetimos e nos apegamos a histórias de diferentes culturas que, na sua estrutura, são semelhantes. Partindo desse princípio, tomando todo esse lado pessoal e aplicando para o produto final, a partir dessa bagagem acumulada desde a infância até o momento atual, acredito que o poder das histórias, de alcançar alguém emocionalmente, vêm desse processo de identificação, e sempre me admirou a capacidade das animações em se adequar e alcançar os diferentes públicos.

Portanto, procurei implementar os diferentes aspectos citados, principalmente a aplicação dos elementos subjetivos e pessoais, a colaboração com outros universitários e a aplicação de referências que me encantaram desde a infância, em um produto que pudesse atrair o interesse de investidores para a possível produção da série por inteiro. Foram várias etapas para o produto final, sendo os maiores focos os estudos de narrativa, mercado, animação, designs e presença nas redes sociais. Com isso, acredito que posso definir este trabalho como visando um produto que esteja apto para participar de pitchings, atrair atenção de investidores e estar exposto em feiras e concursos, objetivando a criação de uma proposta de série animada bem estabelecida nos vários âmbitos que um projeto audiovisual pode ter.

## **2. Metodologia**

Para este trabalho, a linha metodológica foi a da pesquisa exploratória. Com uma análise inicial de princípios básicos da construção de projeto para venda e princípios de design e animação, essa fase incluiu uma pesquisa de referências, explorando desenhos animados consagrados de canais fechados e streamings. No desenvolvimento, houve diferentes etapas e tipos de criação para se chegar no produto final, sendo muitos processos decorrentes de testes práticos de animação e design, aprimorando as habilidades como designer gráfico, roteirista e gestor de projetos enquanto realizava o produto. Além disso, o processo de feedbacks por diferentes pessoas que contribuíram com o projeto exerce um profundo papel para as constantes mudanças que houveram ao longo do processo.

Iniciei retomando as narrativas que me encantaram enquanto criança e ainda me cativam na vida adulta, e como poderia replicar as mesmas sensações com uma história original. Para encontrar a abordagem adequada ao meu estilo narrativo, fiz uma pesquisa dos tipos de história que costumo consumir e tenho mais afinidade, além de adicionar fatores pessoais no roteiro buscando dar mais verossimilhança e, por consequência, alcançar mais identificação com o público. Após definir os tipos de personagens e história que eu gostaria de contar, fiz moodboards com referências diversas e desenhei os primeiros designs, no quais passariam por vários refinamentos ao longo do processo de criação proposta de série. Inicialmente, acreditava que criar um produto animado seria o mais necessário para vender uma série animada, contudo, com os estudos sobre o que é necessário para venda de séries animadas, houve uma mudança de objetivo, voltado agora para a parte mais gráfica e explicativa do projeto, explorando as várias possibilidades de diagramação de uma bíblia de pitch onde reuniria todos os designs e informações que iria criar.

Para o desenvolvimento escrito do produto final, isto é, a parte conceitual, descritiva e narrativa, criei uma mesa de roteiristas na qual criamos, em conjunto, toda a proposta final de BIBIOZ Mistérios. Com a produção textual pronta, usei minhas habilidades de diagramação usando todas as ferramentas adequadas para alcançar um documento cativante e dinâmico que serviria como base para apresentação e venda do projeto, conhecida como bíblia de pitch. Para suprir algumas lacunas que permaneciam na bíblia, decidi contratar alguns ilustradores que trabalharam na criação de cenários que foram definidos conceitualmente pela mesa de roteiristas.

Com a demanda financeira que o projeto demonstrava, criei um planejamento para uma campanha de arrecadação, que seria divulgada a partir das redes sociais. Neste processo, também usei as redes sociais como uma forma de testes e feedbacks para a força apelativa dos personagens, captando feedbacks e acabaram influenciando a forma na qual eu priorizaria certos aspectos das personagens, como traços de personalidade ou dinâmicas possivelmente interessantes entre eles. Além disso, houve um trabalho de casting e atuação vocal com atores para que dessem vida aos personagens e trouxesse mais materialidade para o projeto, possibilitando que a pequena comunidade criada online assistisse na íntegra produtos animados.

Por fim, com o produto da bíblia de pitch finalizada, para dar mais diversidade no conteúdo que seria possível apresentar a um suposto investidor, investi em mais produtos animados, aproveitando as vozes já escaladas e captadas do elenco. Apesar de não ser o foco

principal para a venda deste tipo de produto, após acumular conhecimentos práticos nas redes sociais em animação utilizando a ferramenta ToonBoom, produzi um teaser animado que pode ser encaminhado junto da bíblia de pitch, fortalecendo o conteúdo do projeto.

### **3. Referencial Teórico**

#### **3.1. A Narrativa Animada**

Sempre criei histórias na infância, admirada pela possibilidade da fantasia, sonhando em viver aventuras com meu cachorro e ter super-poderes clichês. Na época, as animações tinham um efeito especial sobre mim, e acompanhei vários desenhos diariamente pela sensação de vivência dessas jornadas fantasiosas, mas no fundo, principalmente pelas mensagens positivas que acompanhavam essas histórias. Sempre foram histórias que eu queria viver e lições que eu precisava ouvir, e ao passar dos anos, me perguntava se mais pessoas tinham essa percepção do que elas assistiam.

Quando observo as histórias de várias culturas, noto que há narrativas em tudo que fazemos, além de estarmos sempre procurando por elas. Com o andar dos séculos, religiões, mitos, lendas e vários tipos de histórias adentraram a vida das pessoas e definiram cooperação entre grupos que acreditavam nelas para ditar comportamentos e culturas. Joseph Campbell, em “O Poder do Mito” (1988), faz um curioso apontamento: diferentes culturas repetiam algumas linhas narrativas em seus mitos. Isso revela um pouco da essência humana quanto à necessidade de se agarrar à ficções em prol de cooperar, e talvez responda em partes a dúvida que eu tinha enquanto me encantava por histórias: mais pessoas buscam por histórias que se comuniquem com seus desejos inconscientes.

Campbell (1949) faz uma relação interessante do inconsciente e histórias com conceitos dos estudos postulados por Sigmund Freud, por meio da obra “A Interpretação dos Sonhos” publicada em 1899. Para ele, desde pequenos somos dotados de desejos que são obrigados, dado a vida social diária, ao abandono no inconsciente, mas por serem tão densos e poderosos, se manifestam de maneira sutil. Essas satisfações frustradas escondidas precisam ser expressadas, e muitas das vezes surgem no âmbito mais propenso do inconsciente: os sonhos. Desta forma, podemos pensar na ficção, assim como os sonhos, como um modo de realizar vontades adormecidas e uma necessidade de consumir histórias, tornando a existência humana mais leve. Se a mente busca refúgio nos sonhos, no mundo

real, podemos contar histórias, imaginar, assistir e às vezes até mesmo representá-las. Para Freud, todos os sonhos são manifestações de desejo, mesmo os angustiantes, e nessa abordagem, Campbell põe as narrativas da mesma forma. “Nada que tenhamos possuído mentalmente uma vez pode se perder inteiramente” (SCHOLZ apud FREUD, [1899], p. 55). Essa ideia conversa com o que eu sentia quando criança, já que, inspirada pelo o que eu assistia, minhas vontades reprimidas de saber e contar histórias naquela época me acompanham até hoje, na vida adulta.

Campbell (1988), em “O Poder do Mito” ,), refere que contar histórias é muito importante por conta dos mitos:

Aquilo que os seres humanos têm em comum se revela nos mitos. Eles são histórias de nossa vida, de nossa busca da verdade, do sentido de estarmos vivos. Mitos são pistas para as potencialidades espirituais da vida humana, daquilo que somos capazes de conhecer e experimentar interiormente. O mito é o relato da experiência de vida. (p. 16).

Em seus estudos, ficou claro que culturas distantes tinham narrativas repetidas em sua estrutura, o que evidencia o poder da ficção e narrativas, pois partem de preceitos humanos universais como o nascimento, a dor da separação e o crescimento. Uma das artes que se utiliza da narrativa e cria enredos que tentam se aproximar das pessoas é o audiovisual, que toma liberdades visuais e sonoras para colocar o público cada vez mais próximo de uma história, até mesmo as já conhecidas, evocando sensações e reflexões. Com isso, essas estruturas de histórias que se repetem podem ser diferentes representações dos mitos citados por Campbell (1949), independente do contexto, se aplicando às narrativas audiovisuais. Os mitos tocam em temáticas comuns a todos, e demonstra o poder de alcance que um produto audiovisual, por exemplo, pode ter, ao contar uma história.

Contudo, criar uma história do zero que tenha todo o alcance às vontades do inconsciente coletivo passa por vários processos até poder ser verdadeiramente efetiva. Na jornada do escritor e do realizador audiovisual, é necessária a construção de elementos que alcancem o objetivo e subjetivo, e o aprofundamento de estudos voltados para construção de personagens, de roteiros, de combinações de cores e públicos alvos são fundamentais, é da fusão deles que resultará a narrativa. Quando focado no estilo de narrativa animada, produto que esse memorial registra, há variáveis ainda mais específicas, dado como ela mescla preceitos do live-action com a liberdade visual expressada pelo desenhista. Embora o cinema

live-action esteja cada vez mais se aproximando de elementos que vão além dos limites da realidade visual, e aderindo às liberdades gráficas da animação, há diferenças que irei aprofundar mais a frente.

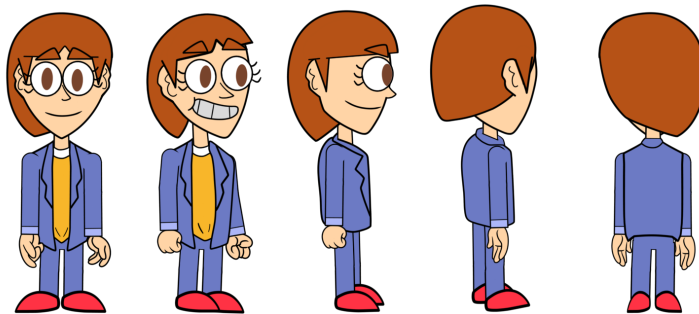
Como já abordado anteriormente, histórias tocam em pontos comuns do ser humano, e podem alcançá-lo em vários âmbitos. Um roteiro audiovisual, por exemplo, é uma das várias formas de comunicação entre pessoas, pois pressupõe-se, assim como nos estudos de Campbell (1949), que experiências humanas são compartilhadas mesmo que nunca consigamos nos conhecer totalmente. Bong Joon-Ho, em seu discurso no Oscar 2020, cita Martin Scorsese com a frase: “quanto mais pessoal, mais criativo”, fazendo uma referência a construção de um roteiro. Se nossa vivência, quanto ao que sentimos na jornada da vida, é compartilhada, mesmo sem que saibamos, podemos assumir que, ao contarmos as experiências mais pessoais, e termos como regra aplicar esse lado íntimo em todas as etapas de um roteiro, é provável ter um alcance maior sobre o coração humano. Seja no contexto de uma família que aplica um golpe em pessoas ricas ou na de um bruxo com uma cicatriz na testa prestes a descobrir um mundo mágico, as grandes histórias do cinema são marcadas por elementos humanos e comuns a todos, independente do local onde estão.

É evidente que as fantasias infantis que todos ainda acalentamos no inconsciente surgem continuamente nos mitos, contos de fadas e nos ensinamentos da Igreja, como símbolos do ser indestrutível. Isso nos ajuda, pois a mente sente-se em casa com as imagens e parece lembrar-se de algo já conhecido (CAMPBELL, 1988, p. 94)

Uma vez definido qual centro moral e pessoal será o foco da história, uma maneira muito efetiva e comum para se guiar na sua construção são os ritos suscitados por Vogler (2015) em “Jornada do Escritor”, na qual estabelece as várias etapas para desenvolver uma aventura e um herói, tal como o papel que cada personagem exerce para um clímax efetivo que vai alcançar o emocional do seu espectador. Naturalmente, os personagens da história devem se adaptar às situações que lhe são impostas, e estabelecer diferentes arquétipos para classificá-los e entender como cada um pode reagir às situações. A definição desses arquétipos é essencial para o herói conduzir a história para diferentes rumos, além de dar a alma para a narrativa. O nascimento do personagem se dá a partir de emoções sentidas por seu criador, aplicadas em vários contextos diferentes – afinal, como afirma Campbell (1949), indiretamente compartilhamos sensações mesmo que não sejam as mesmas experiências literais –, condensando os vários estilos, trejeitos e personalidades que possam carregar uma



narrativa de maneira efetiva. Brait (1985), no livro “A Personagem” , desenvolve o quão importante é a construção geral do personagem, tornando-o tão completo que se confunda com uma pessoa real, dando a ele o poder de ser um amigo próximo de alguém sem sequer existir, como ilustrado na Figura 1.



**Figura 1:** Design da personagem Bibi. **Fonte:** Autor.

Curiosamente, esses mesmos leitores que acreditam separar com clareza a vida da ficção, mesmo que muitas vezes apreciem mais a ficção que a vida, teriam algumas dificuldades para negar que já se surpreenderam chorando diante da morte de uma personagem (BRAIT, 1985, p. 9).

Apesar da ficção ser criada a partir dessas emoções reais, ainda há a projeção dos desejos do inconsciente quando se cria um personagem. Por isso, é preciso um entendimento do próprio inconsciente a fim de recriar essas frustrações ocultas, como colocaria Freud (ANO). Segundo Brait (1985), personagens consagrados têm como chave a reunião de tantos elementos reais, que os tornam capazes de alcançar os mais subjetivos sentimentos daqueles que os acompanham, mas também as vontades não realizadas que se comunicam igualmente ao já vivido.

E um personagem é tudo o que, em você, eu amo porque não posso ser: tudo o que, de você, eu gostaria de ter, tudo o que, em você, eu odeio porque não posso ser, ou porque sou e você me faz ver. (p. 85)

Com a definição de trejeitos, estilo, opiniões e preferências do seu herói, é possível entender quais arquétipos citados por Vogler (2015) o formam, o que guiará suas ações e relacionamento com outros personagens ao longo da narrativa. Objetivamente, o ator classifica os arquétipos em: Herói, Camaleão, Guardiões de Limiar, Pícaro, Sombra, Arauto, Aliados e Mentor. A protagonista de BIBIOZ Mistérios – produto que deu origem a este memorial – Bibi Dolli, exemplifica a heroína que também assume o arquétipo de pícaro, o que conversa com a comédia que a história, voltada para o público infanto-juvenil, procura passar. Sendo a alma da animação, Bibi irá passar por diferentes provações e desafios, externos e internos, para concluir sua jornada. Bibi busca evocar os desafios de se conectar com as pessoas por ser muito excêntrica e ter dificuldade em encontrar amigos tão “estranhos” quanto ela, sentindo-se constantemente incapaz de realizar seus sonhos, já que, dentro de sua própria profissão, os colegas não lhe dão credibilidade alguma. Essas são questões muito pessoais para mim e que busquei imprimir na essência da personagem, colocada em um contexto de desvendar mistérios e criar uma família de monstros excluídos.

Seguindo todos os conceitos apresentados, é possível ter uma boa estrutura narrativa. Normalmente em um processo live-action do audiovisual, você poderia evoluir a criação juntamente com outros departamentos, como o da direção de arte, que vai auxiliar a escolha de cores e figurinos, de forma que conversem com o arquétipo do personagem. No contexto de uma animação, esse processo é parecido, porém ele é mais individual, já que isso ainda faz parte da construção pessoal criativa do autor, onde você pode definir e exagerar absolutamente todos os elementos que desejar, e isso não necessariamente seria possível com um ator ou figurino. Na animação, a escolha do traço, das formas e das cores desempenham um papel extra que deve conversar com todos os conceitos já discutidos na criação de uma história com o carisma que alcance o inconsciente sentimental do público.

Um fator decisivo na escolha do design que passe emoções e mensagens que conversem com o arquétipo são as cores, que podem causar sensações inconscientes a partir do universo e referências comuns de muitas pessoas na qual "Se a comunicação por imagens, por si só, já possui uma enorme força apelativa, as imagens de exuberante colorido têm uma força ainda maior" (GUIMARÃES, apud BAITELLO p. ii). Naturalmente, seguir a ordem básica de contrastes do design é necessário para ter apelo e carisma visual (WILLIAMS, 2009 p. 14), por isso, buscar um entendimento do que cada cor reflete sobre a personalidade do seu personagem é um bom artifício visual para empatia do público.

Em BIBIOZ Mistérios, a heroína da animação também tem cores aplicadas de forma consciente, pois Bibi é uma garota alegre, engraçada, extremamente amigável mas, ao mesmo tempo, solitária e excluída. A paleta predominante em seu personagem é a do azul, que evoca conforto, simpatia e amizade, mas também a frieza que reflete sua solidão, como discorre HELLER (2013) "O azul é a preferida entre as cores. É a cor predileta de 46% dos homens e 44% das mulheres. E não existe quase ninguém que não goste de azul" (p. 47). A necessidade da personagem criar uma relação empática direta com o público, justifica a escolha da cor, que ao mesmo tempo se comunica com seu arquétipo e seus conflitos pessoais, sendo uma personagem propícia à quem a acompanha torcer pelo seu sucesso.

Desta forma, a partir da emoção que você pretende causar, juntamente com o arquétipo escolhido na função narrativa que o personagem irá desempenhar, as cores são escolhidas. Em uma narrativa bem trabalhada, nenhuma decisão é leviana e todos elementos são escolhidos para alcançar um objetivo final pré-estabelecido desde o começo.

Vale ressaltar que para Vogler (2015), pela abordagem junguiana, os demais personagens que orbitam o herói funcionam como emancipações da personalidade do mesmo. Ou seja, uma história bem fundada vai ter personagens co-protagonistas, secundários e antagonistas que desafiem ou evoquem ações contrastantes a do herói, a fim de mover a narrativa em um caminho fluído. Considerando esse princípio levantado pelo autor, as cores do elenco restante da animação funcionam da mesma forma: elas conversam e harmonizam com o protagonista e com o arquétipo que o personagem em questão está desempenhando, criando respostas psicológicas no público que o faça entender ou suspeitar qual o papel daquele indivíduo na história apenas com fatores visuais.

Sem dúvidas a linguagem de narrativa audiovisual depende de vários fatores para uma construção sólida que alcance o interesse das pessoas. E neste sentido, a animação aparece como uma inovação tecnológica no cinema, uma vez que antes utilizava-se apenas de filmagem e edição, agora pode adicionar elementos gráficos animados na pós-produção que abrem novas possibilidades na forma de contar uma história dentro da técnica audiovisual. No live-action, há a limitação da realidade e do tangível, em que apesar de muitas realizações dessas vontades reprimidas serem possíveis, a linguagem vai até certo alcance do fictício e da fantasia. Por causa disso, cada vez mais filmes do tipo usam elementos animados, e isso é um movimento que vem acontecendo desde muito tempo atrás, como em Star Wars (1977) com seus sabres-de-luz, que eram filmados no set com espadas de madeira e, em pós-produção, o brilho das espadas eram animados frame a frame. Esse é um bom exemplo do quão inovador

foi a animação para o cinema, possibilitando histórias mais fantasiosas como nesse caso. No vídeo “Star Wars Featurette: The Birth of the Lightsaber”, no canal oficial de Star Wars no YouTube, George Lucas fala um pouco do processo de animação no filme live-action:

Toda espada de laser é parte real e parte animada, e a gente precisa de uma lâmina real para nos dizer onde a espada está. Às vezes nós usamos uma lâmina curta pois eles estão lutando tão perto um do outro que podem acertar o set ou algo do tipo, e às vezes não usamos nenhuma lâmina porque ela iria ser ligada na cena ou eles estariam fazendo algo tão complicado que não poderia ser feito com uma espada real, então iríamos adicionar o efeito de laser na pós, mas era preciso muito cuidado para entender onde a lâmina estaria (LUCAS, 2014)

Atualmente, a técnica de fusão entre o live-action e a animação tem se intensificado, e um bom exemplo disso são os filmes da Marvel Studios, ilustrado na Figura 2 e 3, onde muitas vezes uma cena depende totalmente da animação, e compõe cenários e figurinos, além de criar os efeitos dos poderes, ação e magnitude necessária que essas histórias carregam.



**Figura 2:** Antes de depois da animação de Sabres de Luz. **Fonte:** YouTube de Star Wars (link: <https://youtu.be/Rlefj6dOhnM>)



**Figura 3:** Antes de depois da animação de cena de Avengers: Endgame (2019). **Fonte:** YouTube JoBlo Superheroes (link: <https://youtu.be/1mbunStY6XA>)

Segundo Denis (2011) em "Cinema de Animação" , a animação tem diferentes graus de realismo, e mesmo sendo raro o hiper-realismo (quando se confunde com elementos captados na realidade), ela não deixa de ser animação. É possível deduzir que a animação vem para ampliar a capacidade de alguém contar histórias no audiovisual, já que ela, assim como o cérebro, não tem fronteiras ao representá-las.

Como diz Iuri Norstein, a animação é "mais capaz de realizar a tarefa do cinema, porque ela é mais livre, mais autónoma em relação à matéria. A sua superioridade é essa" (entrevista com Joubert-Laurencin, 1997:332). Com efeito, a animação constrói com todas as peças um mundo gráfico ou material com uma realidade própria. (DENIS, 2011, pg. 29)

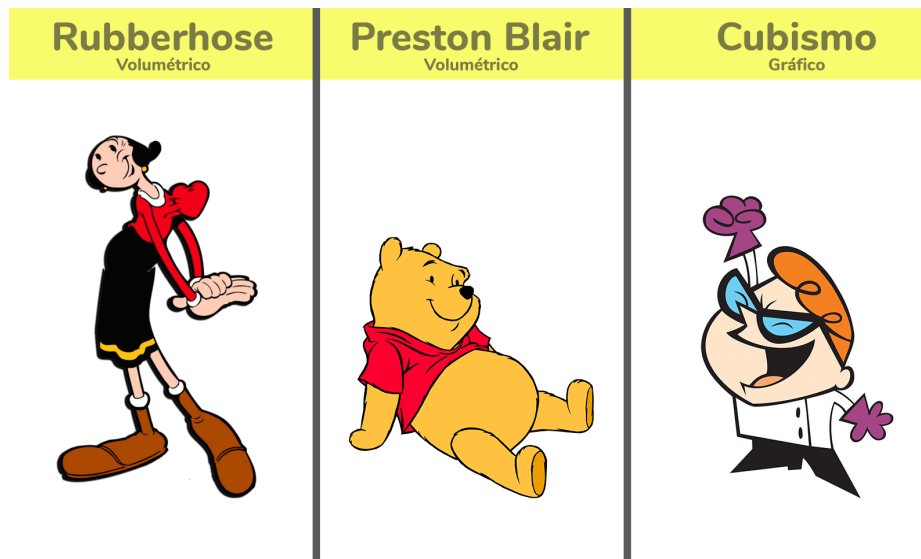
Portanto, entende-se que criar uma história animada vem da junção e entendimento de diferentes elementos que buscam alcançar identificação com o inconsciente do público que visa alcançar. Como em qualquer histórias, inicialmente olhamos para nossas próprias experiências, e imprimimos nossos sentimentos e sensações em várias outras histórias que

não necessariamente são de nossas vivências, mas conversam com coisas que já sentimos antes, assim expressando essas sensações ao próximo e inferindo nos personagens as características pessoais, dando alma ao personagem e à jornada. Da mesma forma, o processo artístico de um desenhista tem a mesma relação, já que cada um terá uma visão diferente em como colocar formas, traços e cores, mesmo que com estudos pré-estabelecidos, há uma abordagem pessoal.

Com isso, acredito que meu processo para criar uma história animada passou por etapas interrelacionadas, criando a essência da narrativa. Se por um lado, o roteiro é o que embasa todo o projeto, para se chegar nele de forma que seja cativante e efetivo, por outro lado, provavelmente seja necessário a junção de diferentes elementos que adicionem fatores mais subjetivos e pessoais, e assim, realmente dar significado a diferentes aspectos da jornada do herói na história. Isso se dá de várias formas: em como a iluminação vai contrastar com a cor do design do personagem em um momento dramático ou feliz, o que isso significa quanto ao momento da história, ou até mesmo como determinada escolha narrativa têm efeito sobre a personalidade daquele arquétipo e como sua reação pode adicionar a trama. E claro, ao meu ver, principalmente o seu domínio sobre o assunto tratado: seja ele algo vivido ou que você simpatize, mas que evoque emoções do seu mundo pessoal e que vise identificação nas outras pessoas. A verdade é que há diferentes formas de abordar a criação de uma narrativa, mas acredito que todos os elementos devem conversar desde a origem do projeto e tornar-se um conjunto.

### **3.2. Traço**

A decisão de qual traço escolher para a animação é essencial, já que ela ditará não só o estilo de movimentação dos personagens como o tom da história e a complexidade de todo o trabalho artístico. No livro “A Arte da Animação” de Lucena (2001), podemos aprofundar na jornada histórica que a animação percorreu, tanto em como se reinventar na linguagem quanto no traço artístico. É notável que cada época demandou diferentes estilos artísticos que se adaptassem às exigências de mercado e público. Com isso, me deparo com três estilos clássicos de design para animação: Rubberhose (mangueira de borracha), Preston Blair e Cubismo Moderno, além de entender as diferenças entre os designs Volumétricos e Gráficos (Figura 4).



**Figura 4:** Estilos de traços de desenho animado. **Fonte:** Paramount Studios, Disney e Cartoon Network.

O design volumétrico é aquele com profundidade e proporções mais realistas, se preocupando com perspectiva, como cada elemento do personagem vai estar quando ele estiver em movimento. Por outro lado, o estilo Gráfico é mais chapado e não se preocupa tanto com proporções ou realismo, dando sensação plana para o desenho. É mais comum vermos linhas retas nesse estilo.

O traço de Rubberhose origina-se dos anos 20, com a estreia de “Steamboat Willie”, a primeira aparição do Mickey Mouse. Essa época tem ênfase no humor visual, e é a estreia de desenho com elementos sonoros, sendo o primeiro trabalho de Walt Disney (1928). O nome desse estilo se refere aos membros dos personagens que parecem uma mangueira, dando um exagero consciente à ação e dá mais abertura à gags visuais, o que acaba dando menos espaço aos diálogos e focando mais na ação e atuação.

O sucesso inicial de Mickey não estava em sua personalidade, desfavoravelmente comparada à de Felix, mas no uso do som sincronizado, na sofisticação gráfica e na superioridade da animação (LUCENA, 2001, pg. 105).

Além dos já citados, “O Marinheiro Popeye” é um dos trabalhos clássicos que utilizam da técnica, mas ainda na cena contemporânea existem franquias relevantes que usam esses princípios e escolhas de design, como *Adventure Time* e *Cuphead*. É interessante notar que esse estilo não se refere apenas a como é desenhado o personagem, mas também como

ele se movimenta: é sempre frenético e raramente para, mesmo quando não tem ação explícita, ele está se movendo. Afinal, na cabeça dos produtores daquela época, se o personagem não estivesse fazendo algo a todo momento, eles perderiam a atenção do público.

O segundo estilo a ser explorado é o *Preston Blair*, o mestre do estilo volumétrico, iniciado pelo revolucionário “Branca de Neve e os Sete Anões” nos anos 40, que revolucionou toda a animação. Antes, no Rubberhose, havia muita comédia visual e pouco respeito à gravidade ou leis da física, e nessa nova fase tudo passa a ser bem mais realista em todos os aspectos: da movimentação até proporções gráficas dos personagens. Além disso, se antes a comédia era o foco, agora a animação criava asas para tocar e causar retornos emotivos na audiência, com histórias mais emocionantes. Mickey é um bom exemplo dessa mudança, ele foi redesenhado por Fred Moore (1983), ganhando mais estrutura e ações menos exageradas, tendo mais detalhe e volume em cada aspecto de seu design.

No livro “Advanced Animation” de Blair (1949), vários exercícios da construção da estrutura de um personagem nesse traço, e podemos notar bastantes formas circulares e fluídas, linhas mais finas e suaves, que causam a sensação de profundidade, ficando claro como nesta fase da animação a linha de ação e silhueta ganham mais importância, os movimentos se tornam menos exagerados, mas ainda marcantes e facilmente reconhecíveis.

Em “Cartoon Animation” (1994) que explora mais o estilo Preston Blair, vemos como as formas geométricas também se caracterizam em cada arquétipo de personagem, tendo formatos específicos para um personagem “fofo”, normalmente mocinhos, os “pesados”, que caracterizam os vilões e os “engraçados”, na maioria das vezes sendo os ajudantes de um dos lados. É necessário ter vários ângulos dos personagens desenhados para esse estilo funcionar, dando a maior naturalidade possível para a animação, como por exemplo, no filme da Branca de Neve, na qual tinha quase 32 quadros por segundo. Esse estilo foi muito usado ao longo dos anos, como em Tom e Jerry, Looney Toones e claro, a maioria dos desenhos japoneses, conhecidos como animes, que se inspiram nessa animação volumétrica. Além destes, os filmes do Studio Ghibli são bons exemplos de personagens surreais com elementos volumétricos e realistas.

O traço de Cubismo ou Moderno se inicia com a rebeldia da United Productions of America (UPA), que era um estúdio que desafiava todos os princípios do que estava sendo feito em animação. Com vários curtas-metragens lançados na década de 50, eles propunham experimentar formas e cores, muito influenciados pela arte moderna da Bauhaus e naturalmente artistas que eram mais experimentais com formas geométricas como Picasso, se



aproximando bastante do cubismo e do abstrato, adentrando de vez no estilo Gráfico. Quando a animação alcança a televisão, os orçamentos foram alterados pois o tempo de produção diminuiu drasticamente, e esse estilo de traço valoriza a simplicidade, o que conversa bem com essa demanda de mercado. Eles foram tão revolucionários que começaram a influenciar até mesmo a Disney.

Apesar disso, quem realmente capitalizou o estilo foi o Hanna-Barbera (Figura 5), que propuseram alternativas mais sintéticas e gráficas, além da rápida execução quando comparado ao estilo volumétrico. Johnny Quest e Os Flintstones fizeram muito sucesso e foram o passo inicial para estabelecer esse tipo de design na animação. Esse é o estilo mais popular até hoje, muito explorado pelo Cartoon Network, com icônicos desenhos como Johnny Bravo, Vaca e o Frango, O Laboratório de Dexter.

O sistema Hanna-Barbera se baseava num movimento simplificado, cuidadosamente elaborado e cronometrado, com ênfase em poses chave e no movimento das extremidades do personagem. Permitia a reutilização de animações em diversas seqüências, eliminando trabalho e, portanto, derrubando os custos. (LUCENA, 2001, p. 136)



**Figura 5:** Personagens da Hanna-Barbera. **Fonte:** Jornal Hoje em Dia

Com essa tríade de estilos na história da animação, a escolha de qual seguir é a mais fundamental para um projeto de animação. Contudo, um bom personagem é aquele que consegue se traduzir em todos os traços, sendo um exercício válido para qualquer artista o entendimento de cada um, pois, na cena contemporânea, a experimentação e liberdade narrativa dessa mídia permite a passagem por vários estilos.

### 3.3. Gênero e Temática

Para definir o rumo e tom de qualquer produto audiovisual, é necessário a escolha de temática e gênero da história. Normalmente, as narrativas possuem uma mensagem geral que é contextualizada pelos elementos mais objetivos do roteiro. Contextualizar essa mensagem em um universo que converse com o tom da história é essencial para iniciar o projeto.

No caso de séries animadas para televisão ou streaming, normalmente é visado o grande público que consome mais este tipo de mídia: infantil, juvenil e infanto-juvenil. Contudo, nem sempre foi assim, já que inicialmente a animação era um gênero como outro qualquer no cinema. Em “O Cinema de Animação” de Denis (2011), o autor explica que este estilo de narrativa teve sua demanda aumentada quando foi avistada pela programação na TV, visando cobrir horários vagos com produtos que não fossem extensos demais. Os curta-metragens de Disney, Warner, MGM, etc, foram alvos fáceis nesta época e normalizou-se na sociedade o rótulo de “infantil” da animação, o que se estendeu para as séries animadas. Com isso, entende-se que apesar de ter se normalizado o consumo de conteúdo audiovisual animado para crianças, ele é um gênero que facilmente transita entre públicos, já que inicialmente tinha uma proposta mais abrangente de públicos. Um bom exemplo de histórias que não se focam em temáticas e públicos estritamente infantis são os filmes da Pixar, que são conhecidos por tocar o emocional dos adultos e das crianças, ou até mesmo a crescente quantidade de animações para o público adulto.

Outra tendência perceptível é o crescimento das séries adultas de animação. Da mesma forma que é um terrível equívoco considerar que toda animação seja infantil, também o é pensar que toda animação adulta seja pornográfica ou contenha palavrões. Devemos aqui, portanto, fazer uma observação a fim de diferenciar o conceito de censura do público alvo. Uma série de animação adulta não necessariamente contém cenas de sexo, palavrões, violência e demais conteúdos inapropriados para menores. É claro que parte destas séries exploram temáticas consideradas mais “pesadas”, mas uma animação também pode, sem utilizar tais recursos, ser considerada adulta pela sutileza de seus traços, pelo tipo de humor ou pela complexidade de seu roteiro, por exemplo (NESTERIUK, 2011, p. 100)

O gênero para uma animação pode ser variado, mas na cultura ocidental é comum que independente da aventura o tom da animação mescle-se com a comédia. Neste sentido, o

produto deste memorial, por exemplo, segue no gênero de comédia, aventura e mistério, mesclando elementos que prendem a atenção mas ainda assim colocando-se no ridículo e fantasioso, e que, Dado no histórico de séries animadas consagradas é possível afirmar que esse gênero tenha apelo com o público, talvez por não se levar a sério o bastante e, com isso, adentrar mais fácil no mundo infantil e/ou infanto-juvenil.

Comédia é uma artimanha antiga do cinema que sempre serviu como base para exemplificar o mundo real de uma maneira despreziosa, ironizando o lado ridículo da vida ao mesmo tempo que acolhe a tragédia do espectador.

É de crer, portanto, que a comédia há de ter por base a frequência e predominância de alguns componentes, sem embargo de poderem também comparecer no âmbito da tragédia, mas de forma secundária. Primeiro de tudo, a comédia procura aproximar-se da vida real, de modo a detectar-lhe certos aspectos, precisamente os que provocam o riso. Na rotina da vida diária, o riso desponta sempre que algo de inesperado ocorra, quebrando as nossas expectativas consagradas. [...] A comédia explora justamente esses instantes, em que o imprevisto da ação gera o ridículo ou a surpresa espontânea. (MOISÉS, 1999, p. 83)

É válido lembrar que todas essas escolhas são fortemente influenciadas pela proposta do projeto e onde o produto pretende ser veiculado. No caso da série animada proposta nesse projeto, a veiculação deve ocorrer em canais de TV ou streaming. A depender de qual mídia o projeto será veiculado, há uma variação drástica no tempo de entrega e quantidade de episódios que será necessária, então é válido que, na sua criação, a série seja facilmente adaptável para diferentes tipos de produção. No caso de BIBIOZ Mistérios, por exemplo, há uma história que pode ser contada tanto em 20 quanto 12 episódios, o que pode conversar tanto com canais de televisão quanto para streamings, sendo sua criação ligada à plataforma que for exibida. Isso porque a cultura da super-produção de animação 2D, citada por Sébastien Denis, não mudou desde sua época: as animações seriadas ainda são colocadas para suprir horários vagos e visando uma extensa vida de produção, o que explica o quão comum é, mesmo na atualidade, o alto número de temporadas de desenhos animados.

Portanto, é possível afirmar que a decisão quanto ao gênero da animação, assim como sua temática, deve considerar para qual plataforma (streamings e canais fechados) a série será veiculada, pois cada uma delas irá demandar necessidades diferentes. No caso de BIBIOZ

Mistérios, que visou o público jovem com interesse em comédias, a história foi fundada na intenção de se encaixar facilmente em ambas as plataformas, já que a premissa da série é simplória e de fácil acesso a qualquer público.

### **3.4 . Projeto de Série Animada**

Um projeto audiovisual que busca investimento financeiro ou venda do projeto para algum player, normalmente possui uma bíblia de produção da série. Nesteriuk (2011), no livro “Dramaturgia de Série de Animação” , define a bíblia como um documento que apresentará a sua “apresentação (overview), criação do universo narrativo, cenários, personagens, sinopse técnica, sinopse comercial, roteiro, storyboard e demais elementos e aspectos atinentes a serem considerados na elaboração do projeto” (p. 14). A produção desse material visa colocar o projeto em um pitch, uma espécie de apresentação comercial breve que busca os parceiros comerciais.

Em bíblias de pitch, é comum ter ilustrações e uma diagramação estilizada que seja criativa e atrativa. No caso de projetos de séries animadas, esse trabalho gráfico é ainda mais demandado, pois, diferente do live-action, todos os elementos presentes envolvem criações visuais artísticas, e todos os elementos tem uma premissa que não parte do mundo real. É possível afirmar que esse produto, nessa etapa inicial em que o projeto ainda busca investimento, é o mais importante para a série animada, e nela reunirá todo o trabalho criativo realizado até aqui, já que ele reúne as histórias, designs, estilos e características da animação (como turnarounds<sup>1</sup> e model sheets<sup>2</sup>).

Isso posto, deve-se pensar nos primeiros passos da criação de um projeto de série de animação para televisão. Apesar de o processo criativo em si poder variar de pessoa para pessoa, é possível observar um modelo vigente, no qual se elabora um projeto de criação conhecido como bíblia de produção (production bible). (NESTERIUK, 2001, p. 157)

Uma bíblia de produção, ou bíblia de pitch, tem uma estrutura estabelecida no mercado que varia muito pouco, e o que difere uma da outra é como você trabalha cada um desses tópicos no contexto de sua série animada. Desta forma, separando em cada item, com

---

<sup>1</sup> “Turnarounds” é quando você gira seu personagem em 360 graus. Na animação, esse processo é desenhar seu personagem em todas as poses que possibilite o movimento e que seja compreendido por outras pessoas.

<sup>2</sup> “Model Sheet” é uma página que apresenta a dinâmica visual de personagens, expondo poses, expressões, acessórios e etc.

base na organização proposta por Nesteriuk (2011) e por outros produtores da área, a ordem de cada item no documento fica da seguinte maneira:

### ***Conceito Geral da Série***

*Uma forma criativa de definir a série da maneira mais sucinta possível. Segundo Heather Kenyon, produtora de desenhos animados, a maior indicação nestes casos é que o tópico seja resumido em uma frase.*

### ***Apresentação***

*Uma apresentação mista entre a premissa da história e seus protagonistas com o público alvo, número de episódios e gênero.*

### ***O Universo e Personagens da Série***

Uma explicação de como é esse mundo e os personagens que o compõem, colocando características, designs e elementos específicos da história.

### ***Desenvolvimento e Apresentação de Cenários***

*Exibição de artes conceituais e contexto dos principais ambientes em que a história transita.*

### ***Sinopses e Amostras de Episódios***

*Resumos de modelos de episódios, contando de forma resumida as aventuras que irão ocorrer na série. No caso de BIBIOZ Mistérios, também incluí na bíblia um resumo da história de toda a temporada.*

### ***Bio dos Criadores***

*Creditação dos profissionais que trabalharam na bíblia e um breve resumo da carreira dos roteiristas.*

Essa estrutura varia entre projetos, podendo ter mais tópicos que abordam outros aspectos importantes para a série, contudo os supracitados são comuns em várias bíblias. Heather Kenyon, produtora televisiva que trabalhou na Cartoon Network, em sua palestra para o evento Creative Talent Network (CTN) em 2010, dissertou sobre a linguagem adotada neste documento e a importância de ser algo atraente para o leitor, que no caso de bíblias

para seriados animados é interessante que a leitura transpareça a temática e o tom da série. No caso de BIBIOZ Mistérios, por exemplo, a conversa ocorre com elementos cômicos da cultura pop e clássica, em uma escrita informal e engraçada, que aborda todos esses tópicos da bíblia com essa linguagem cômica.

“Seja criativo em como você vai mostrar quem aquele personagem é. Por exemplo, quando recebi a apresentação de um projeto australiano, ele fez uma série sobre personagens infantis. Ele tinha um personagem muito ambicioso, e sua frase começava como “Nelson está sempre pronto para um bom salário”, e eu pensei: quero saber mais sobre esse Nelson!”. Então há maneiras mais interessantes de atrair as pessoas e não apenas algo como “ele é ambicioso, e não é muito querido no parquinho”, isso é realmente chato, nos dê exemplos. Só será engraçado porque iremos ver esse personagem agir, então nos diga o que ele estará fazendo.” (KENYON, 2010).

Com todos os assuntos abordados, uma diagramação estilizada e uma linguagem mais dinâmica e informal, é viável afirmar que uma bíblia de pitch, como produto fundamental para a venda de um projeto, se constitui e se adapta ao seu projeto, sendo o objetivo final deste produto na qual o memorial embasa. Reunir as informações de forma concisa e eficaz demanda todo o trabalho prévio de conceituação, designs e narrativa antes de criar um texto que resuma toda a proposta do seu projeto. Com o domínio do conteúdo que você quer passar, é mais provável que obtenha êxito em passar a leveza e diversão da sua história e conquistar o player que irá investir em seu projeto.

“E quando você chega ao fim desse grande documento, é preciso que você esteja até mais ou menos dez páginas. Pode ser maior ou menor dependendo de quantas ilustrações você tem, mas no texto, você deve estar olhando para dez páginas. Mas você quer que pareça que será uma leitura divertida e fácil. Algumas pessoas vem com bíblias que tem texto padrão, com espaçamentos únicos e com 50 páginas com longas leituras formais, eu posso te dizer que isso irá para a pessoa mais baixa na hierarquia dos possíveis investidores. Não parece divertido, não parece interessante, e ficará abandonada no escritório de alguém”. (KENYON, 2010).

Desta forma, é possível afirmar que o processo de criação da bíblia é, na grande maioria, um processo de como transformar todo o seu conteúdo criado em uma maneira apelativa, atraente e dinâmica para o leitor. Ficar de olho no número de páginas, estilo e tom da informação é um importante fator na hora de compor os tópicos supracitados que são necessários para compor o documento. Neste caso, pode-se considerar que é um desafio, como criador, de passar sua história e proposta da maneira mais criativa possível.

## 4. Desenvolvimento do Produto

### 4.1. Definindo Temática e Traço

Eu sabia que queria fazer um seriado animado de comédia, mas era difícil definir qual ambientação da história, e passei muito tempo revisitando os meus desenhos e seriados favoritos. Rapidamente cheguei nos clássicos da minha infância, exposto na Figura 6: Padrinhos Mágicos, As Terríveis Aventuras de Billy e Mandy, Bob Esponja e O Laboratório de Dexter.



**Figura 6:** Séries animadas que me inspiraram. **Fonte:** Nickelodeon e Cartoon Network

Perceber o quão cativado eu ainda era por esses desenhos me fez entender que existia um direcionamento mais cínico para o humor, baseado no ridículo que não se leva a sério, além da dinâmica disfuncional entre os protagonistas pelas personalidades tão opostas. Acabei por explorar outros desenhos mais atuais, como Gravity Falls e Rick e Morty, o que me fez visualizar um pouco mais do mercado atual e adaptar todas essas referências para uma nova história.

Apesar da preferência pela comédia na hora de escrever, sempre fui muito ligado ao suspense e ao mistério quando o assunto é série live-action. Por conta das limitações financeiras como graduando da universidade, nunca pude explorar o gênero em sua totalidade, mas havia uma vontade reprimida de conseguir um dia. “Sherlock” (2010-2017) sempre foi uma série que assistia de tempos em tempos, reprisando episódios que admirava. Aquela dinâmica da dupla excêntrica era algo que me chamava atenção, e em outros seriados também me saltavam os olhos esse estilo narrativo, como em “Mindhunter” (2017-2019) e “True Detective” (2014-2019). Apesar do tom tenso e rígido que essas histórias carregam, comecei a pensar que essa paixão por histórias do tipo podiam ser adaptadas para a proposta que eu tanto queria: uma dupla disfuncional em um universo absurdo e ridículo que proporcionam as situações hilárias.

Mas ainda faltava algo: um fator sobrenatural que animações nesta proposta possuem normalmente – que, claramente, me cativaram também como consumidor. E fazendo uma avaliação de tudo o que eu já gostei, percebi que a primeira série que eu já assisti na vida se encaixava com essa paixão padrão que sinto por conteúdos audiovisuais: Supernatural (2005-2020), que traz justamente a dinâmica da dupla resolvendo casos sobrenaturais misteriosos e salvando pessoas no processo. Desta forma, entender minhas origens audiovisuais e minhas próprias preferências foram o passo inicial para definição da temática: a dupla inusitada resolve mistérios sobrenaturais de maneira cômica.

Uma decisão muito importante para se tomar é a escolha do traço 2D, uma vez que, ao meu ver, é a expressão mais pura do artista em uma animação - visto que outros processos como número de episódios, arcos, poderes etc, tem influência de fatores mais práticos, não sendo um processo tão pessoal quanto os primeiros rascunhos. Eu já ilustrava antes de decidir dar início ao projeto, contudo o meu traço seguia um estilo semi-realista voltado aos retratos, o que não se encaixava tão bem na proposta que eu almejava, a série animada para televisão. Aprofundei meus estudos na história da animação e suas mudanças no design, chegando aos três estilos principais: Rubberhose, Preston Blair e Cubismo. Queria desenhar o meu personagem nos três estilos, mas ainda não tinha concebido nenhum.

Acabei começando pela proposta de Oz, um detetive que se assemelhava a Sherlock Holmes, o gênio com dificuldade em se relacionar. Contudo, queria adicionar elementos mais próximos da minha infância, já que resolver mistérios sobrenaturais sempre foi algo que imaginava muito na época, e fazia isso ao lado de minhas pelúcias de zebras. Juntando as



diferentes referências, criei um moodboard para que sua junção resultaria no primeiro design de Oz Dolli (Figura 7)..



Figura 7: Moodboard de Design de Oz. **Fonte:** do próprio autor

Após todas essas decisões criativas, finalmente pude colocar no papel as várias ideias e estilos coletados nos estudos de design de personagem, desenhando Oz nos três estilos citados anteriormente – e especificados no referencial teórico –, e percebi que o traço que mais me identificava era o Cubismo, o que não era surpresa, pois a maioria dos desenhos que consumi e me identificava seguiam essa linha estética do desenho, como ilustrado na Figura 8.

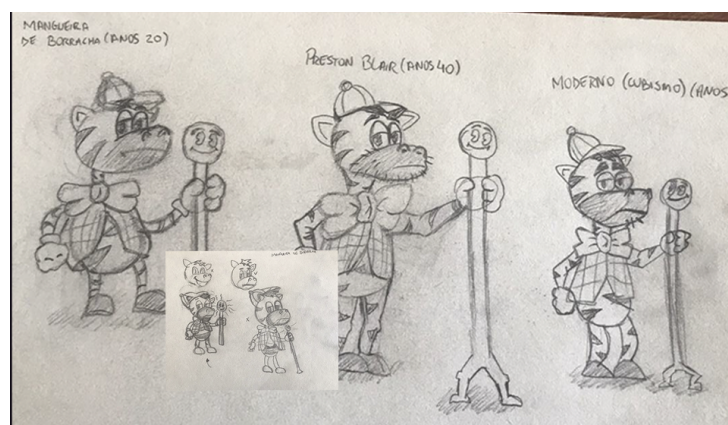


Figura 8: Rascunhos de Oz nos três estilos. **Fonte:** Autor

Apesar das diferentes experimentações, fui redesenhando o personagem até chegar em uma aparência mais amigável e que me identificasse mais. Deixei ele mais cabeçudo e

baixinho para causar a sensação maior de fragilidade e contrastar melhor com a voz mais grossa que eu imaginava - imitando a de Benedict Cumberbatch no papel de Sherlock Holmes. Após essa revisitação, cheguei em um resultado mais próximo do que seria a versão final do personagem (Figura 9), o que me fez de vez escolher estilo Cubismo Gráfico para os demais personagens que iria começar a criar a partir dali.

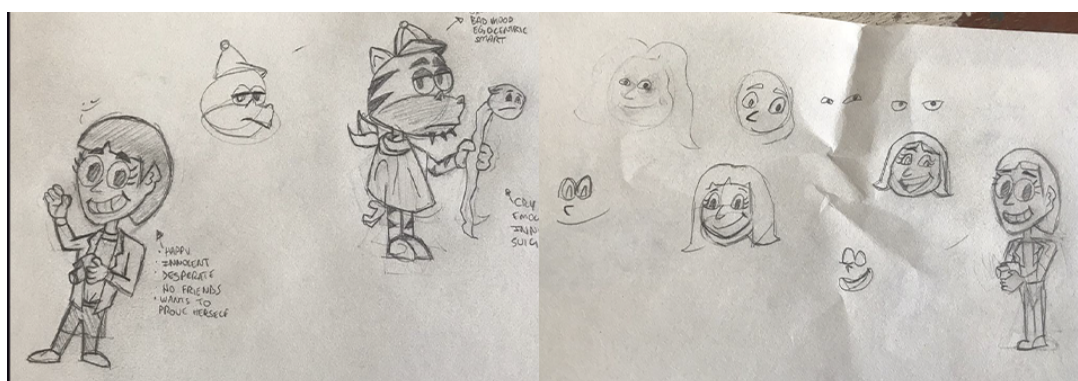


Figura 9: Rascunhos de Oz e Bibi. Fonte: Autor

## 4.2. Estudos de Animação

Apesar do foco do produto deste memorial não ser o produto animado, e sim o desenvolvimento de um projeto de série animada para venda, foi inevitável estudar e entender a técnica para aplicar meus designs e ver o quão eficazes eles eram em movimento. Para isso, busquei cursos externos que ensinassem os princípios e o uso da ferramenta Harmony ToonBoom, software de estúdios profissionais para animação 2D.

Aprofundar nos estudos dessa técnica possibilitou alguns testes de animação com os personagens. Com maior prática no programa, pude desenvolver mini-curtas para o instagram que visavam promover a campanha de arrecadação - a qual comentarei em um tópico mais a frente. Com as vozes, produzi quatro animações fictícias aplicando os conhecimentos adquiridos:

1. **“Nossan Doçaumn”**<sup>3</sup>: Oz canta uma paródia de “Nessun Dorma”, trocando a letra por uma chamada para a arrecadação.
2. **“Bibi Tem Uma Mensagem”**<sup>4</sup>: Bibi tenta convencer o público que é sua nova amiga e precisa de uma doação, mas é interrompida vergonhosamente por Oz, que invade seu vídeo e a irrita.

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/tv/CO9bmfKJTUO/>

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/tv/CRPdWGEJvgA/>

3. **“O Monólogo de Oz”<sup>5</sup>**: Oz explica o porquê você deve doar para o projeto usando citações que ele acredita serem verídicas, mas são fake news que ele caiu por ainda não ter se adaptado ao mundo contemporâneo.
4. **“JoJo Vai Te Seduzir”<sup>6</sup>**: Jojo com seu jeito esnobe fala com o público que eles devem desistir de não doar para o projeto, afinal desistir é sempre a melhor opção na sua opinião.

Como eram materiais para ser veiculados nas redes sociais, foi uma oportunidade interessante de colocar em prática os estudos e não se preocupar tanto com os erros, além de observar a aceitação do público quanto ao carisma daqueles personagens. Importante notar que as animações foram produzidas na ordem citada, e em cada uma delas pude ver as falhas da anterior e melhorar na seguinte.

Em seguida, houve a produção de um vídeo promocional<sup>7</sup> em parceria com Luiza Akemi, uma youtuber de k-pop<sup>8</sup> que topou participar do projeto. No vídeo, Bibi conversa com a blogueira sobre um suposto casal do mundo do k-pop, nesse trabalho pude dar mais dimensões para a atuação da Bibi por ser algo menos focado na campanha e sim em uma história paralela fechada. Nesse momento do projeto, como animador, já estava mais habituado com o programa e pude corrigir erros cometidos nos mini-curtas, tendo um resultado mais fluído e que convence mais na animação de Bibi.

Com maior velocidade na execução da animação, pude fazer um trabalho mais complexo no vídeo de chamada para o Benfeitoria<sup>9</sup> do projeto, em que Bibi, Oz, Jojo e Maquiavel conversam com seus atores e falam das premiações e objetivos de nossa arrecadação. Além disso, animei parte de um roteiro teste criado com o propósito de ser um teaser do seriado, e neste, diferente das animações anteriores, foca-se na história do universo de BIBIOZ Mistérios, e não em chamadas para as redes sociais ou para o Benfeitoria.

Desta forma, na etapa de animação no produto deste memorial, apesar de não ser o foco, foram produzidos vários materiais que auxiliaram o projeto a ter mais conteúdo a ser exibido. Para conseguir chegar nesses resultados, houve o estudo inicial das técnicas via cursos externos, mas muito da evolução apresentada nos diversos vídeos produzidos foi na

---

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/tv/CRhdmdxph-9/>

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/tv/CRzgEHwsptI/>

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/tv/COwu0OgnODK/>

<sup>8</sup> O nome é uma abreviação para Korean-Pop e o estilo reflete as bandas, cantores e grupos que estão fazendo sucesso no mundo todo. As características são a mistura de vários estilos musicais, o uso de frases em coreano e inglês, roupas coloridas e coreografias ousadas.

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/tv/COt9c9Knfw5/>

base do treino e práticas frequentes no programa Toon Boom Harmony, visando diferentes tipos de narrativa nas animações.

### 4.3. A premissa de BIBIOZ Mistérios

Como citei anteriormente, a dinâmica da dupla e a temática sobrenatural esteve presente desde a concepção inicial do projeto, contudo, queria aplicar isso de uma forma mais moderna para as referências da atualidade. Apesar do gênero de mistério e investigação ser um dos meus favoritos, queria trazer temas e histórias que apelassem mais para os gostos da geração contemporânea, e sendo uma série de comédia, pude expandir as ideias sem me preocupar que fossem ridículas demais. Portanto, me veio a ideia de fundir o clássico, ou seja, as histórias de máfia, mistério e organizações secretas dos detetives do século 19, e o moderno, com as referências do mundo pop, memes e arquétipos conhecidos da sociedade atual.

Nessa proposta de fundir ambas as épocas, não conseguia parar de pensar como um vampiro, lobisomem ou outra criatura clássica se portaria em um mundo reinado por memes, blogueiros, cancelamentos e etc. Afinal, no imaginário comum essas criaturas partem de premissas muito arcaicas, isto é, narrativas em que são combatidas com conceitos antigos: estacas no coração, lua cheia, alho e por aí vai. Mas e se com o andar dos séculos, assim como os humanos, suas tendências e desejos mudassem, se adaptando aos tempos em que vivem? – essa ideia se encaixava perfeitamente na fusão do clássico e do moderno, possibilitando muitos caminhos de experimentação. E eu não seria o primeiro, afinal, Supernatural fez um pouco disso, encaixando as criaturas em contextos mais mundanos e, claro, a saga Crepúsculo, de uma maneira mais jovial, atualizou bastante o conceito de vampiro. Embora esses fossem bons exemplos, queria adaptar mais à cultura de memes que já se tornaram parte do imaginário comum, e que, mesmo para uma geração que não acompanha as tendências, conseguisse entender alguns estereótipos colocados na história, como os *coachs*, os jovens, otakus<sup>10</sup> e vários outros temas já difundidos em nossa sociedade. Dessa forma, explorar o âmbito sobrenatural neste universo não é tão simples quanto entender as lendas clássicas, já que eles estão infiltrados na sociedade e podem estar realmente do nosso lado: como os vampiros que atualmente são *coachs* motivacionais.

---

<sup>10</sup> A palavra “coach” vem do inglês, e significa preparar, instruir, treinar; na atualidade, é uma profissão para incentivar pessoas a alcançarem seus objetivos e sonhos. Os “jovens” são a juventude de cada geração, que normalmente se interessa por tendências atuais da cultura pop. Os “otakus” são pessoas que são fãs da cultura japonesa, animes e mangás.

Após estabelecer mais a premissa desse universo, encaixar os personagens se tornou mais natural. Oz, o renomado detetive com problemas de se relacionar com os outros, após um evento inusitado desencadeado por Bibi, revive diretamente do fim do século XV para representar o lado clássico da história: ele tem o conhecimento puro de como se lida com essas criaturas, sabe suas fraquezas e pode notar seus vestígios, mas lhe falta conhecimento e noção para navegar no mundo contemporâneo, e para isso ele tem Bibi, uma garota totalmente ignorante ao universo sobrenatural – apesar de muito empolgada em descobri-lo –, mas que é uma garota totalmente mergulhada na cultura pop, atendida em todos os papéis da sociedade e com um emprego que a permite estar a par de várias situações suspeitas, já que é jornalista. Ao mesmo tempo que ambos são opostos, eles são parentes distantes que se encontram nessa difícil situação: Bibi quer se provar e descobrir esse mundo misterioso, e Oz precisa de alguém para lhe apresentar esse nova sociedade excêntrica, e sua parceria funciona justamente por Bibi ser muito passiva e alegre, sendo difícil lhe abalar, e Oz um rude e antiquado detetive que ninguém além dela consegue suportar.

A premissa de BIBIOZ Mistérios tem como objetivo sempre apresentar o contraste entre o passado e o presente, e como ele pode se mesclar, por mais absurdo que pareça. Essa fórmula busca estar presente de várias formas: seja na dinâmica dos protagonistas, no papel da criatura do episódio ou da situação em que os conceitos gerais de ambas as épocas atuam, sendo essa a proposta cômica e padrão para todos os episódios. Apesar disso, é a ideia geral da série, sendo um plano de fundo para uma jornada mais densa, o crescimento dos personagens e seus conflitos pessoais, que acabam descobrindo e enfrentando seus defeitos ao longo de várias aventuras sobrenaturais modernas. Como dito no meu referencial teórico, acredito que quanto mais emoções pessoais você imprimir em uma história, mais efetiva e cativante ela se tornará, então mesmo que não tenha vivido jornadas sobrenaturais no submundo, os conflitos existentes na evolução episódica do elenco principal da série tem um papel fundamental em manter o público engajado nesse universo inusitado.

#### **4.4. Personagens**

Eu já tinha em mente a dupla de protagonistas da história, e restava compor o elenco que orbitaria esses dois personagens. Como “BIBIOZ Mistérios” tem essa temática recorrente dos excluídos procurando pertencimento, seja de Bibi, que anseia por reconhecimento e

aceitação na sua profissão e sonhos, ou de Oz, que na sua genialidade sempre é rejeitado pelas pessoas.

Oz e Bibi encontram pertencimento um no outro, e apesar das diferenças, se entendem de uma forma única. Imaginei que seria interessante criar um âmbito familiar improvisado, com mais criaturas desajustadas que precisavam encontrar indivíduos tão estranhos quanto eles. Ao meu ver, uma família de monstros poderia evocar tanto o lado excêntrico de Bibi quanto a humanidade supostamente perdida de Oz, e dar um senso de progressão à trama da temporada ao longo que a proximidade desses personagens aumenta cada vez mais.

Para montar cada um, imaginei estruturas clássicas de famílias e muitas vezes presentes nas sitcoms, mesmo que, de forma literal, os personagens da animação não sejam dessa forma. Neste sentido, para preencher os papéis de uma família padrão (Figura 10), assumi Bibi e Oz como os “tios legais”, que iriam ter um papel paternal sobre os demais residentes do apartamento: a filha rebelde, o filho sem noção e o bichinho de estimação. Eles vão se desentender e causar muitas situações conflituosas, mas no fim, sempre serão um time que, unidos, seguirão até o fim. Com essa estrutura estabelecida, se faz válido explicar o processo de desenvolvimento de cada um e como o personagem se encaixa na história proposta.

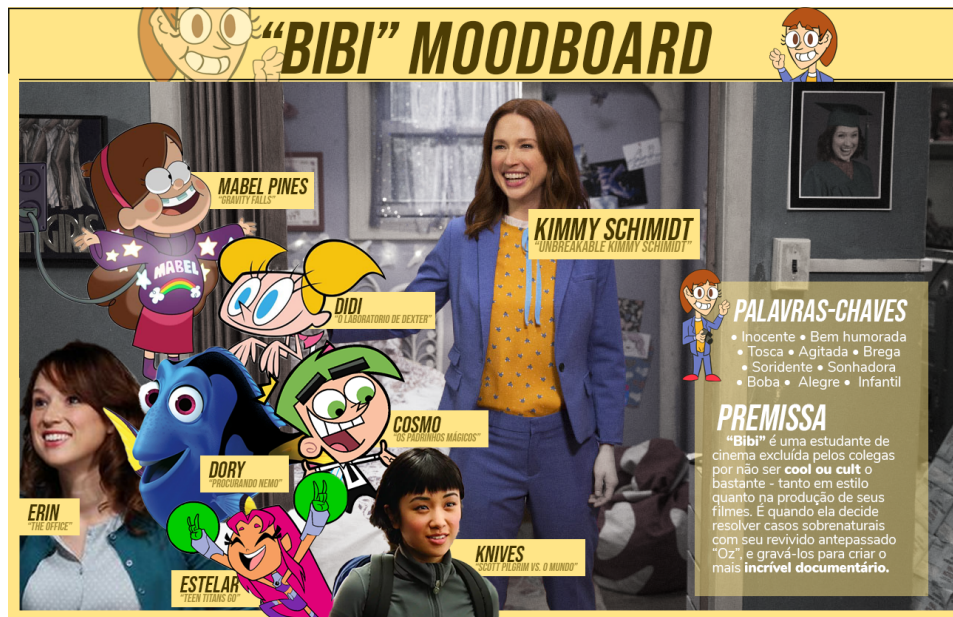


Figura 10: Personagens de BIBIOZ Mistérios. **Fonte:** Autor

#### 4.4.1. Bibi Dollie

A protagonista da série mostra-se como o lado mais mundano do universo de “BIBIOZ Mistérios”, e junto com o público ela conhece e explora esse mundo. Por ser o elemento mais humano da série, eu tentei trazer conflitos semelhantes aos meus, e sua escrita foi se desenvolvendo de forma mais fluida por causa disso. Uma personagem que me identificava bastante era Kimmy Schmidt, do seriado “Unbreakable Kimmy Schmidt”

(2015-2019) ilustrado na Figura 11, já que sua jornada de se encontrar e ser reconhecida profissionalmente apesar de seu jeito hiperativo e empático que, por muitas vezes, é subestimado e oprimido. A personalidade e o visual de Kimmy me inspiraram a seguir nessa linha do arquétipo pícaro como protagonista, e acabei construindo um moodboard de visual e personalidade que resumisse todos os elementos que conduziram o primeiro design de Bibi.



**Figura 11:** Moodboard de Visual e Arquétipo de Bibi. **Fonte:** Autor com imagens da Netflix.

Disney, Cartoon Network, Pixar, Nickelodeon e Universal Studios

Com o visual e personalidade direcionados, restava criar uma premissa para a personagem. Já era sabido que ela seria o “John Watson” da dupla, ou seja, o elemento ordinário na dinâmica com o detetive gênio. Mas ela, assim como o personagem de Arthur Conan Doyle, precisava da sua própria história antes de embarcar nessa aventura de mistérios e investigações. Por eu tentar aproximar a personagem mais de minha realidade, inicialmente Bibi seria uma estudante de cinema na universidade que, por não ser reconhecida e levada a sério pelos seus colegas, decide gravar um filme sobre o sobrenatural com Oz, que é revivido por acidente em sua pelúcia favorita.

A junção do visual, arquétipo e premissa resultaram na primeira versão de Bibi, que se aproxima bastante de seu design final. Com essa ideia inicial, a Mesa de Roteiristas – no qual irei comentar mais a frente neste texto – levantou alguns pontos pertinentes, sobre como seria difícil o reconhecimento do público geral sobre o ambiente da universidade tal como as

temáticas e rotinas que alguém nesse meio iria exercer durante a série. Após muitos debates, chegamos em um consenso que, ao invés de estudante de cinema, Bibi seria uma jornalista que, por conta disso, já teria certa veia investigativa, além de um canal para encontrar casos estranhos e levar para discussão com Oz. Além disso, o ambiente de redação e do repórter é mais comum para o público de todas as idades, o que facilita a comunicação da série. Apesar de elementos de seu background mudarem bastante após as reuniões com a Mesa de Roteiristas, era muito importante para mim manter os princípios gerais da personagem, ou seja, a garota que busca pertencimento e reconhecimento. Com isso, apesar do contexto ser diferente, Bibi permanece com as mesmas motivações, na qual acreditava serem essenciais para empatia do público em torcer pela personagem (Figura 12).

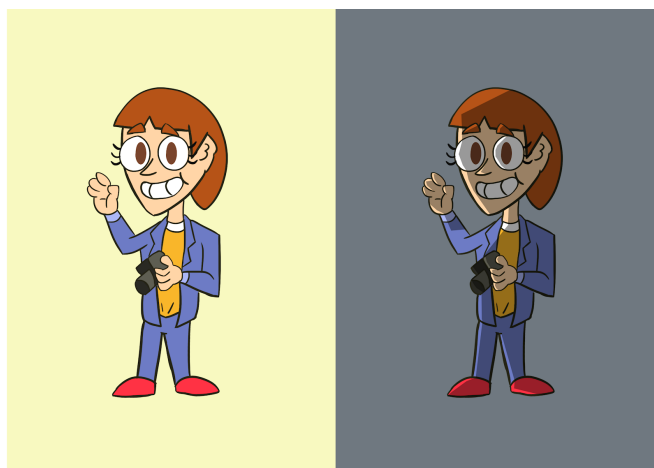


Figura 12: Primeiro design de Bibi. **Fonte:** Autor

Inspirada pelos vários diferentes aspectos citados, Bibi sempre carrega um sorriso para expressar sua positividade e seu terno azul para causar seriedade nas pessoas - mesmo que ela não perceba que isso tem o efeito contrário. No contexto da história, Bibi é uma colecionadora de pelúcias desde sua infância, onde por não ter amigas, as preenchia com os bichinhos. Sempre entusiasta do sobrenatural e bizarro, cresceu para investigar como repórter os mistérios do mundo, mas não obteve muito reconhecimento na vida adulta. É após remexer nos objetos antigos de sua família que, por acidente, o espírito de seu antepassado, Oz Doll, reencarna em sua pelúcia, e descobre que ele foi um incrível caçador de monstros na idade média. Ao lado do excêntrico gênio, eles partem em aventuras pelo submundo sobrenatural, realizando seu sonho de explorar casos misteriosos e registrando tudo com sua câmera para



fazer a matéria que vai marcar o mundo e dar o reconhecimento que ela tanto quer - ao menos inicialmente, antes de perceber que não precisa se provar para ninguém.

Com sua história mais bem estruturada, me senti seguro com as escolhas feitas e com mais naturalidade em como a personagem se desenvolveria na história. Por fim, progredi no design da Bibi, lhe dando linhas mais firmes e formas mais bem trabalhadas, a fim de deixar seu visual o mais profissional possível sob a referência de outros design de animações 2D consagradas, e neste processo, Bibi Dolli estava pronta para existir neste projeto (Figura 13).



**Figura 13:** Design final de Bibi Dolli. **Fonte:** Autor.

#### **4.4.2. Oz Dolli**

O processo de criação de Oz se deu desde muito cedo no projeto, como relatado anteriormente neste trabalho. Eu queria criar um detetive excêntrico como Sherlock Holmes mesclando com uma pelúcia de zebra, no qual remetia minha infância. Após os primeiros rascunhos do personagem, eu tinha um direcionamento mais exato de como prosseguir, contudo ainda faltava definir os elementos da história, personalidade e como elas conversavam as escolhas de design.

Assim como Bibi, tentei olhar para o personagem no qual mais me inspirei para a criação de Oz, que neste caso era Sherlock Holmes. Observando-o com mais cuidado, pude observar os elementos que mais me cativaram e como isso poderia conversar com as premissas já definidas de Bibi, e pude perceber que a ideia do gênio que não consegue encontrar pertencimento ou empatia dos outros por se achar muito superior aos outros é, de

certa forma, parecido com a jornada da garota, já que ele também não têm exatamente o reconhecimento das pessoas, mesmo que ambos sejam por motivos diferentes - e havia algo interessante nessa dinâmica ao meu ver. Os olhos baixos e a expressão de tédio de Oz conversavam bastante com a proposta deste indivíduo tão inteligente que todos ao seu redor não o gerava interesse algum, e o contraste do bichinho de pelúcia com sua grande mentalidade era bem apelativo quanto design e personagem para mim.

Para definir melhor esses traços de personalidade e seu arquétipo, fiz um moodboard semelhante ao que fiz para Bibi, no qual trás personagens de várias mídias para exemplificar melhor o arquétipo de Oz e suas escolhas de design Figura 14.



**Figura 14:** Moodboard de Visual e Arquétipo de Ozi. **Fonte:** Autor com imagens da Netflix, Disney, Cartoon Network, Pixar, Nickelodeon e Universal Studios

A premissa inicial de Oz foi a que menos mudou: o detetive caçador de monstros que viveu no século XVI, agora renasce na pelúcia de zebra de sua descendente no século XXI (Figura 15). No passado, Oz foi um consagrado caçador, mas por sua petulância e senso de superioridade, todos o rejeitavam e o queriam sempre longe. Na época, a cultura entre aqueles que combatiam os monstros no submundo era extrema: monstro bom, era monstro morto. Por algum motivo que ainda viria a ser revelado na história, Oz decide aprisionar seu espírito em um artefato a fim de ser ativado nos séculos seguintes e continuar sua missão contra o sobrenatural. Mal sabia ele que, após tanto tempo, todas as criaturas e sociedade mudaram, e elas agem de maneira bem inusitada para os seus padrões de idade média. Além disso, descobre que o nome da sua família se dissipou ao longo dos anos, se tornando um nome ordinário no mundo contemporâneo, e uma de suas descendentes, Bibi Dollí, era uma garota que nada tinha a ver com caçar monstros, além de lhe faltar a seriedade e força que ele

acredita que ela deveria possuir. Embora não seja o cenário ideal, Oz se alia a Bibi, pois ninguém mais além dela pode apresentá-lo ao mundo moderno, não só por ela ser sua única parente mas também por, futuramente, sua amiga.



**Figura 15:** Design final de Oz Dolli. **Fonte:** Autor.

Com todos os pilares do personagem mais bem definidos, pude revisitar seu design inicial e passá-lo para o digital, refinando e melhorando formas, linhas e cores. Ao final do processo, percebi que Oz foi o personagem mais fácil de trabalhar, pois sua existência logo na origem do projeto me deu a possibilidade de criar vários elementos que orbitasse o conceito da personagem, e na hora que foquei mais em toda a sua premissa era como ela já estivesse pronta a muito tempo.

#### **4.4.3. Jojo**

Após estabelecer bem os dois protagonistas, queria povoar a série com personagens secundários que pudessem estimular certos traços da personalidade de Bibi e Oz e, é claro, desenvolver o avanço da história. A primeira personagem é Jojo, um cajado com problemas de autoestima que acaba se mudando para o apartamento de Bibi. A concepção da personagem veio da ideia de explorar mais o mundo mágico e insano da série, e dando vida a um objeto facilmente reconhecível como mágico era uma forma muito efetiva de mostrar o sobrenatural.

A ideia inicial era desenhar um cajado que seria um apetrecho à Oz, em que, como um mago clássico, quando juntado forças ao objeto pode executar grandes feitos mágicos. Juntos,

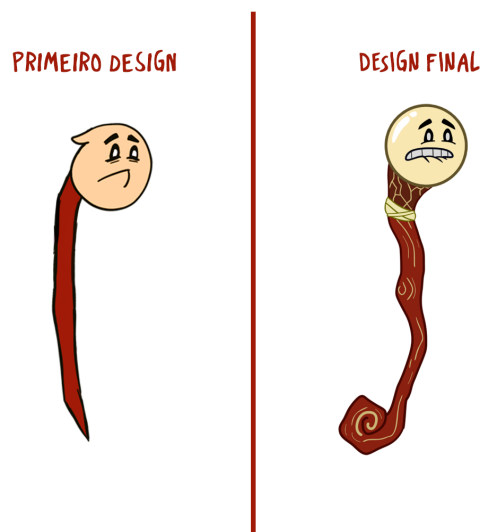
eles podem ter grande poder contra seus inimigos, e dar uma personalidade para o objeto era uma forma de desenvolver em Oz uma empatia com criaturas mágicas, já que ele, inicialmente, as despreza profundamente. Com isso, a relação entre Jojo e Oz já nasce como uma forma de relativizar a índole dos seres sobrenaturais, mostrando que há os bons e os ruins.

O primeiro design de Jojo nasceu junto com o de Oz, para casar seu visual logo no início com o do detetive. Eu queria dar o visual do cajado mágico de Gandalf, de O Senhor dos Anéis - exceto que em BIBIOZ Mistérios, ele seria um ser vivo. No filme, o objeto possui uma esfera na ponta com uma estaca semelhante à madeira presa abaixo como ilustrado na Figura 16.



**Figura 16:** Cajado de Gandalf. **Fonte:** The One Wiki to Rule Them All

Com as devidas simplificações para um desenho animado 2D e aplicando meu traço, a primeira versão de Jojo era bastante simplória, e veio a sofrer alterações após conversas com meu orientador, na qual apontava a necessidade de adicionar detalhes para passar visualmente a ideia de um anciente cajado mágico, como o de Gandalf. Entretanto, apesar das mudanças, fica nítido que sua concepção inicial se manteve, com expressões que passam ansiedade e insegurança, além de sua aparência frágil como na Figura 17.



**Figura 17:** Designs de Jojo. **Fonte:** Autor.

Jojo conhece Bibi e Oz ao levar um caso para eles: ela foi mordida por alguém e não lembra, mas desde então tem tido apagões, está desesperada com a situação e precisa de ajuda urgentemente. Enquanto eles investigam, Jojo observa a lua cheia e acaba se transformando na nova forma de lobisomem na atualidade: o jovizomem (Figura 18). Nessa forma, ela ganha super-força, a vontade de cancelar todos, dentes afiados – com aparelhos estéticos – e tanta paixão por bandas k-pop que, se ofendê-las, se tornará mais agressiva ainda. Graças às habilidades naturais mágicas de Jojo, essa forma fica mais perigosa do que seria um ser humano comum, aumentando seu poder e dando capacidade de criar vida sobre objetos inanimados, tornando-os seguidores fiéis.

A ideia de dar à personagem essa habilidade, era dar ao time de Bibi e Oz uma espécie de arma secreta, já que ao longo da jornada dos nossos heróis, Jojo começa a ter acesso a essa forma de maneira mais frequente, funcionando como uma relação entre Hulk e Bruce Banner. Além disso, era importante para mim estabelecer algumas regras neste universo, em que não só os humanos, mas as criaturas também podem se infectar contra os males de outras criaturas, dando abertura a todo tipo de indivíduo poder vir a buscar ajuda investigativa de Bibi e Oz, o que criaria situações inusitadas para trabalhar todos os personagens – como neste caso onde um cajado mágico vem procurar ajuda.



**Figura 18:** Design de Jojo em sua forma Jovizomem. **Fonte:** Autor.

Após entenderem a criatura e Jojo retornar à sua forma normal, ela pede para morar com a dupla pois eles seriam os únicos que poderiam ajudá-la a entender o monstro dentro de si, e ocasionalmente ela poderia emprestar seus poderes. Há apenas um obstáculo neste plano: a cajado tem muita ansiedade, baixa autoestima e, ao mesmo tempo, um jeito ácido e não amigável de conversar com as pessoas, e por isso, nem sempre consegue conjurar seus poderes. Além disso, a entidade da Jovizomem presa dentro de si manifesta uma personalidade que não é a sua, dando certa bipolaridade para a personagem.

Um personagem secundário como este é usado para criar tensão entre os demais personagens, principalmente por ser alguém que não tem problemas em falar sobre os conflitos que os outros estão tendo ao seu redor. Seu passado mágico também é uma forma de explorar esse lado do universo e colocá-lo em contato com Bibi e Oz. Jojo, em ordem de importância na história, facilmente assumiria a terceira posição por ter tantos conflitos a serem trabalhados e poder evoluir junto com os protagonistas, vencendo as próprias falhas. Sua premissa foi uma das mais fáceis de se fechar, pois a partir da história dos protagonistas estruturados, bastava compor sua personalidade e conflitos ao redor deles.

#### **4.4.4. Maquiavel**

No desenvolvimento dessa família de monstros orquestrada por Bibi, queria que houvesse um mascote, como em uma família há o cachorro, o gato e etc. Além disso, analisando muitas animações contemporâneas, notei que há sempre um personagem mascote da série, feito para atrair a empatia do público, normalmente com um design de muitas curvas circulares dando elementos fofos e amigáveis (Figura 19).



**Figura 19:** Mascotes de desenhos animados. **Fonte:** imagens da Adult Swim, Nickelodeon e Disney

Senti que uma personagem do tipo seria bem apelativa ao público infantil e tem grande potencial comercial para além da série – produtos como pelúcias, bonecos, adesivos e etc. Com essa demanda, comecei a desenvolver o mascote de BIBIOZ Mistérios (Figura 20), e inspirado em um dos mascotes que mais gosto na cultura japonesa, o Neko-cat, já que quando eu pensava em características adoráveis e fofas me vinha ele à mente. Nos primeiros traços de sua criação, o design da personagem, ainda sem nome neste momento, ficou bem parecido com a sua inspiração.



**Figura 20:** Primeiros rascunhos de Maquiavel. **Fonte:** Autor.

Nas primeiras versões de Maquiavel, seu design era mais expressivo e voltado para a comédia, pois ele teria uma personalidade mais ativa. Desde o começo, era planejado por mim que seu vínculo mais forte seria com Bibi, já que ela é, a princípio, a mais sentimental do grupo. Por conta disso, elementos visuais e cores foram feitas para contrastar melhor com a da personagem, por isso ele carrega cores brancas e vermelhas, que se destacam bem quando em contato com o azul predominante de Bibi (Figura 21).



Figura 21: Rascunho de Bibi com Maquiavel. **Fonte:** Autor.

Embora tenha feito vários testes com o design do personagem, ainda não sentia que ele era cativante o bastante, além de sentir que ele seria mais do mesmo – um personagem com comédia baseada no ridículo, e já havia isso no grupo em Bibi, Jovizomem e Mumimário. Para evitar repetição, quis tentar dar ao personagem uma direção mais misteriosa, pouco expressiva e poderosa, saindo um pouco do cômico no ridículo que transparecia fragilidade, para o cômico pela tamanha frieza e indiferença a tudo presente na sua linguagem corporal e facial. Com essa proposta, se fazia necessário revisitar o design de Maquiavel, o que me possibilitou trabalhar mais nele e torná-lo um personagem mais complexo.

Nessa segunda versão, experimentei mais com as possibilidades de design que poderia se desdobrar em algo específico na hora de escrever seu background. Deixei-o um pouco mais gordinho, diminuí seus braços e simplifiquei seu rosto, no qual possibilitou menos expressões mas uma aura mais indiferente enquanto manteve seu lado encantador. Adicionei um portal em seu estômago para lhe dar poderes e tornei sua base maior para dar locomoção com



pequenos saltos, o que causa uma sensação de textura mais macia e mole, diferenciando-se de antes que eu planejava fazer com que ele rolasse no chão, como observado nos primeiros rascunhos. Para brincar mais com a proposta do personagem frio e calculista que contrasta diretamente com sua aparência adorável, decidi lhe dar o nome de um famoso filósofo conhecido por ser suspeito, sutil e não ser leal: Maquiavel (Figura 22 e 23).

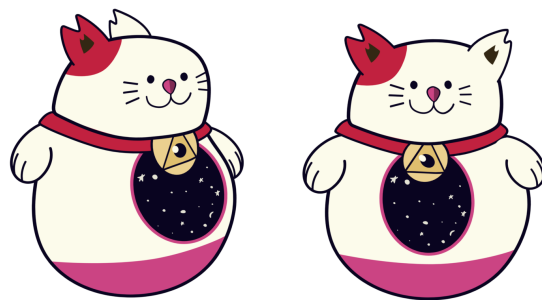


Figura 22: Design final de Maquiavel. **Fonte:** Autor.



Figura 23: Arte conceitual de Bibi com Maquiavel. **Fonte:** Autor

Após a definição final do design e suas premissas conceituais, passei a inserir o personagem mais ativamente na história, lhe dando uma origem e papel no contexto geral. Maquiavel seria encontrado por Bibi e Oz em uma aventura explorando o mundo dos otakus - no qual em nossa história assumem o monstro reptiliano, uma espécie que se camufla entre os humanos. Maquiavel era um ser temido por essas criaturas por ter destruído seu planeta natal,

sendo aprisionado em um local escondido na terra. Bibi acaba o encontrando e decide adotá-lo, resgatando o pseudo-gatinho e roubando-o para dentro de seu apartamento. Pela sua base rosa a lembrar da espuma de maquiagem, ela o nomeia de Maquiavel, pois ele o lembra o item de se maquiar. Este ser alienígena mia de vez em quando, e ninguém entende o que ele diz, mas o público sempre tem sua fala legendada, e fica claro que ele é um ser secretamente maligno. Contudo, seus poderes são inimagináveis, e em momentos de crise, acaba por ajudar a dupla – talvez por consideração ao seu resgate, mas suas intenções nunca ficam muito claras. Maquiavel tem vários poderes, que incluem: criar portais em seu estômago para outras realidades, ficar gigante, evaporar matéria a sua volta além de não sentir dor por seu corpo semelhante à borracha.

#### 4.4.5. Mumimário

Inicialmente, essa personagem seria apenas uma piada com participação breve na história. No confronto de Bibi e Oz em seu apartamento contra Jo-Jovizomem, para exemplificar os poderes do monstro ela atinge com seus poderes mágicos, por acidente, uma múmia petrificada que ficava exposta na sala da dupla de detetives. Com isso, a múmia revive e se torna um blogueiro viciado em redes sociais, o que seria apenas uma exemplificação do alcance – e da louca premissa dos monstros com os arquétipos sociais da nossa década – dos poderes da criatura “Jovizomem”.

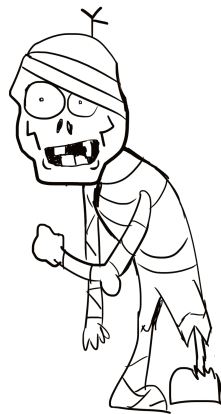
Por ser uma aparição breve, não foi investido na concepção visual dele, e ele sequer tinha nome. Trouxe elementos cômicos e a bandagem comum que existe nas múmias da cultura pop, como ilustrado na Figura 24.



**Figura 24:** primeiro design de Mumimário. **Fonte:** Autor

Com o avanço do projeto, a orientação me apontou como esse design não conversava tão bem com a linha visual que eu estava seguindo com os demais personagens. Obviamente, eu sabia que tinha gasto menos tempo na sua criação e dado características mais genéricas, então tomei o tempo para revisar o seu design.

Percebi a falta de detalhes nesse design, além da dificuldade em lhe dar mais expressões diferenciadas. Além disso, apesar das bandagens, não possuía muitas características de um cadáver mumificado: seus dentes não estavam quebrados, as bandagens não estavam tão acreditáveis e o fato dele ter cabelo não passava a ideia de desgaste. Com isso, iniciei um novo design do zero, inserindo todos esses fatores (Figura 25).



**Figura 25:** Rascunho inicial de Mumimário. **Fonte:** Autor.

Após o primeiro rascunho, vi maior potencial no personagem, já que o achei mais expressivo e interessante. Colori e fiz os ajustes finais nos traços, e colocando ele ao lado dos demais personagens, senti que ele sua presença ali era natural e portanto quis trabalhar melhor sua história para ser alguém recorrente na história.

Ele é mais um membro dessa família de monstros disfuncionais, funcionando como um irmão mais velho. Como ele, desde o início, já tinha essa proposta de renascer como uma múmia-blogueiro, desde o começo que já pretendia fazê-lo com expressões amigáveis, o que justifica os olhos esbugalhados e o constante sorriso na cara. Ele não tem nada de especial, a não ser sua vontade constante de ajudar, personalidade sensata para dar bons conselhos ao grupo e a incrível capacidade de quase nunca se sentir ofendido com o que lhe é dito. Seu nome, Mumimário, é uma homenagem a um dos memes mais famosos de 2020, o “Rôi,

Letícia, né?”<sup>11</sup>, na qual um blogueiro tik-toker<sup>12</sup>, Mário Júnior, interpreta, na tentativa de seduzir a quem assiste o vídeo, um garoto que convida alguém para o baile. A ideia do contraste entre o sedutor blogueiro e o visual grotesco da múmia, era uma grande possibilidade cômica e criaria uma dinâmica diferente entre o elenco já presente de personagens.

Com isso, é possível afirmar que Mumimário foi um dos personagens mais experimentais do elenco principal da série, já que sua concepção nasceu de uma piada, mas quanto mais eu trabalhava na sua construção, mais sólida ele parecia a ponto de permanecer na história recorrente. Sua premissa é uma das que carrega mais a piada geral da série, ou seja, a fusão dos elementos clássicos com os novos, e com sua presença regular na história, ele relembra sempre a proposta do universo da série BIBIOZ Mistérios (Figura 26).



**Figura 26:** Design final de Mumimário. **Fonte:** Autor

#### **4.5. Mesa de Roteiristas**

Apesar da criação da premissa da história e do design dos personagens, para constituir uma bíblia de pitching e ter um projeto sólido, era necessário uma definição concreta de um arco de temporada, argumentos de episódios resumidos e todas as descrições dos elementos que compõe a série – os cenários, os personagens, as informações técnicas, etc. Por causa dessa alta demanda, decidi chamar colegas roteiristas com quem estudei na Universidade de Brasília, no qual poderiam, junto a mim, estruturar todo esse arco e descrições. Em um seriado, é natural ter uma equipe de roteiristas, que vão pensar em conjunto vários fatores da

<sup>11</sup> Disponível em: <https://youtu.be/qzfRQ7TSX4s>

<sup>12</sup> Usuário que utiliza a rede social “tiktok”, no qual reúne seguidores com a criação de vídeos com challenges, danças, esquetes e por aí vai.

história e dividir as demandas escritas, podendo ter um resultado mais diversificado e rápido, pelas diferentes referências e bagagens profissionais que cada roteirista têm.

Para compor essa mesa de roteiristas, chamei Guilherme Monteiro e Sofia Todd, ambos recém-formados em audiovisual na UnB. Em nossa primeira reunião online, via Google Meets, discutimos os primeiros fatores estabelecidos por mim na história: quem eram aqueles personagens, o que eles buscavam, o tom cômico da história, quais eram os tipos de aventuras, etc. Como citei anteriormente neste memorial, fui questionado alguns fatores na premissa dos personagens, como o fato de Bibi ser uma universitária e como isso conflitava com o tom da série, além de estabelecer melhor os trejeitos e as paixões de Oz, Mumimário e Jojo. Foi dentro nesses primeiros encontros entre nós que definimos um passado de Maquiavel com os “Otakulipianos”, que seriam a paródia de reptilianos da série, o que justificaria seu design referente ao neko-cat japonês – no qual eu havia me baseado anteriormente sem criar uma história que justificasse a aparência. Nesses encontros também demos uma base mais sólida para o porque Jojo era um cajado falante, dando uma origem secreta relacionada ao mago Merlin, o que viria a desempenhar um papel mais fundamental na história que iríamos criar.

Com esse exercício de revisitar o que eu já tinha criado e aprofundar mais, criamos uma premissa para a nossa escrita: sempre relacionar algum fator da ficção clássica com um da cultura pop, e isso se estenderia para os personagens e situações. Após todos esses debates sobre os personagens e suas premissas, Sofia, Guilherme e eu reunimos nossas decisões em um documento online conjunto e partimos para a próxima etapa: criar a estrutura de aventuras de cada episódio e um arco de temporada.

Para criar as aventuras de BIBIOZ Mistérios, queríamos criar uma estrutura que iria se manter na maioria dos episódios, como é de praxe em narrativas seriadas. Naturalmente, em roteiros existem estruturas pré-concebidas para ele ser efetivo em contar a história, e ela varia para cada contexto. Contudo, é comum que a Jornada do Herói, embasada por Joseph Campbell, se repita muito em certos aspectos, e ela se aplica para o projeto que este memorial embasa. Nossas histórias se constituem em três etapas, que variam muito pouco entre si:

1. **Bibi e Oz encontram um caso misterioso:** algo incomum vem a atenção da dupla, seja por Bibi encontrar uma notícia no jornal, alguém - monstro ou

humano - os procuram por saber que eles resolvem mistérios, ou uma situação atípica no meio do cotidiano da dupla.

2. **Bibi e Oz investigam o caso e seus mundos colidem:** a dupla explora as pistas em um ambiente comum na cena contemporânea, que esconde um lado sobrenatural. Neste momento, o conhecimento das criaturas de Oz e da cultura pop de Bibi se juntam para entender o que está acontecendo.
3. **Confronto final e Resolução:** Bibi e Oz enfrentam o inimigo após entender como ele interage nos dois mundos (o sobrenatural e o mundano). Bibi e Oz refletem indiretamente o que cada um aprendeu com o outro.

Naturalmente, cada história se adapta com a interação de personagens secundários e pontuais de cada episódio. Com essa estrutura, se tornou possível imaginar como a maioria da temporada seria feita, pincelando entre essas aventuras elementos de uma história contínua e em episódios pontuais, inserir histórias mais relevantes para um arco geral. Apesar disso, os episódios que não se comunicam diretamente também fazem parte da construção geral do arco, uma vez que elas servem para Bibi conhecer mais o mundo sobrenatural, Oz criar relações mais profundas com todos os personagens e ele entender mais do mundo contemporâneo. Após todo esse levantamento, a mesa de roteirista passou a aplicar essa estrutura a partir de monstros e situações que criamos, aplicando sempre a nossa regra: a junção do clássico com o atual.

Para essa etapa do trabalho, cada roteirista trouxe ideias de monstros, conflitos e resoluções para episódios individuais. Trabalhamos durante quatro semanas nesses modelos de episódios, em que cada um opinava na história que cada um trouxe e, com o feedback, o texto final do episódio se alterava. Ao final dessa etapa, escrevemos um total de oito episódios que estão presentes na Bíblia. A discussão desses episódios possibilitou um bom aprofundamento sobre a relação entre todos os personagens e um entendimento maior das possibilidades que esse universo pode possibilitar, o que facilitou na hora de definir o arco maior e o que estaria em risco na temporada.

Enquanto discutimos os episódios individuais, houve um tema recorrente na mesa de roteirista sobre como Bibi e Oz se antagonizavam. Embora eles criassem uma relação cada vez mais próxima, ambos eram muito diferentes e podíamos imaginar facilmente que, em

dado momento, sua discordância poderia causar um embate real. Para o arco geral da série, tentamos trabalhar com o conceito de separá-los na reta final, explorando quem eram aqueles personagens quando não estavam acompanhados um do outro, principalmente pelo fato do espectador acompanhá-los por uma temporada inteira suas aventuras em dupla. Era um desejo da mesa de roteiristas que houvesse um desenvolvimento de cada personagem, principalmente dos protagonistas, e por isso, era necessário que Bibi se tornasse mais confiante, menos dependente da aprovação alheia e mais capaz de reconhecer sua própria força, e Oz se tornasse mais aberto a criar relações, reconhecer o outro como alguém capaz de contribuir intelectualmente para os problemas que ele enfrenta e, claro, ser menos extremista com sua opinião sobre a índole das criaturas. Com essa intenção, a discordância final entre Bibi e Oz foi resultado de uma negação de ambos os personagens em aceitar essa mudança individual, e entender o processo de evolução que ambos passaram ao longo da temporada é justamente o que os juntou no final para enfrentar o inimigo que ameaça o mundo dos monstros que ambos aprenderam a se afeiçoar. Durante várias semanas, discutimos essas variáveis e como todos os elementos conversavam entre si, chegando no resultado final do texto que está no “Arco de Temporada” presente na bíblia de BIBIOZ Mistérios.

Para finalizar, acredito que é válido afirmar que, mesmo com as premissas e as relações estabelecidas previamente à mesa de roteiristas, foi apenas depois das conversas durante os 30 encontros virtuais que realmente senti esses personagens ganhando vida e construindo relações acreditáveis. Além disso, a opinião de outras pessoas da área, na qual eu acreditava ter afinidade com as temáticas e o estilo do desenho animado, possibilitaram mudanças fundamentais para a história e a criação de arcos cativantes. Portanto, ao meu ver, realizar projetos de tamanha magnitude que resultaram na bíblia de pitching, se faz necessário um trabalho conjunto, estar sempre aberto para mudanças e compromisso profissional, já que nossas conversas se deram semanalmente com raras faltas – que sempre eram repostas de alguma forma. O trabalho da mesa de roteiristas estava finalizado após toda a contextualização desse universo e, finalmente, o projeto poderia se encaminhar para as etapas finais.

#### **4.6. Teaser e Casting de Vozes**

Inicialmente, era vontade minha que o produto final do trabalho fosse um episódio teaser, algo que mostrasse um pouco a personalidade e tom da série. Além disso, eu queria ter vozes para os personagens, já que seria uma possibilidade de mostrá-los “vivos”, e testar se iria existir carisma. Com o andar do processo e mais estudos sobre os produtos mais relevantes na venda de um projeto de série animada, foi ficando cada vez mais claro que a bíblia de pitching era um produto mais necessário para vender o projeto, visto que nem sempre um player tem a possibilidade de ver um longo episódio ou coisas do tipo. Todavia, ter os atores vocais e cenas animadas ainda era uma necessidade para chamar a atenção das pessoas que fossem contribuir financeiramente com o projeto.

Logo no início do projeto, enquanto eu ainda colocava o episódio como foco, criei um roteiro que se passaria na metade de um episódio regular da série, onde Bibi e Oz conhecem Jojo. O roteiro possui 12 páginas (veja no Apêndice 1), e foi uma oportunidade de explorar profundamente as falas dos personagens e possíveis atuações na hora de animar. Com isso, iniciei o processo de casting, no qual ocorreu de forma totalmente on-line, através de um anúncio nas redes sociais e os selecionados iriam executar uma das falas do roteiro para mim em vídeo chamada. A Bibi eu já tinha uma voz em mente, na qual seria da Brenda Barbosa, atriz mirim, que eu considerava muito talentosa e se encaixava no estilo de voz da personagem, na qual trabalhei no curta-metragem que dirigi para o Bloco II, na UnB. Já para a Jojo, eu estava aberto às possibilidades, porém a muito tempo queria envolver Marina Bona, a atriz que foi protagonista em um dos meus primeiros projetos mais significativos na universidade, o Arena Websérie, pois seria muito simbólico para mim tê-la em minha produção final, e com isso decidi colocá-la na voz de Jojo. Contudo, ainda faltava a voz de Oz, na qual eu não tinha ninguém em mente, e recebi vários e-mails de atores que viram o anúncio e demonstravam suas habilidades vocais anexadas, possibilitando uma seleção prévia para que eu entrevistasse os meus favoritos.

Após análise e seleção de cada e-mail, selecionei um total de quatro atores vocais para o teste. Foram quatro dias de casting - um para cada artista -, no qual eu conversava um pouco sobre o projeto, explicava a proposta e motivações do personagem, indicava o que eu imaginava mas lembrava que eu queria uma abordagem pessoal do ator. Apesar de muitos talentos envolvidos nesse processo, ficou claro para mim que Lucas Mattoso, ator e estudante de artes cênicas na UnB, era perfeito para o papel. Com o áudio do seu teste, que foi gravado,



pude aplicar em uma breve animação de Oz, que ficou muito natural e contemplava todas as minhas vontades para com o personagem. Desta forma, estava definido as vozes que iriam compor o teaser e os demais materiais para apoiar a campanha e o projeto nas redes sociais, e pude iniciar um processo de ensaios que iria adicionar muito à qualidade desses personagens.

No total, foram 13 ensaios que duravam mais ou menos 3 horas, em que os atores, no âmbito online de chamada de vídeo, leram o roteiro interpretando os personagens e havia um retorno de feedbacks em seguida. Eu quis fazer um trabalho colaborativo, já que cada ator, dentro do personagem, pode ter sensações variadas e, com suas referências, trazer gostos, piadas e trejeitos únicos para quem eles interpretam. É válido dizer que o elenco era composto por pessoas jovens, Brenda Barbosa tem 15 anos, Lucas Mattoso tem 23 e Marina Bona tem 24, e isso influenciou nas suas contribuições para todos os contextos apresentados no roteiro, que foca muito nos padrões e clichês da sociedade atual, o que tornava essa troca de referências algo muito efetivo pela vivência semelhante de todos.

Foi no processo de ensaios que Lucas deu ao Oz a paixão por óperas, o que, em sua voz, se revelava ocasionalmente entre os vários diálogos. Brenda deu à Bibi uma eletricidade e empolgação melhores do que eu imaginava, a tornando mais carismática do que originalmente era previsto por mim. E Marina deu nuances esnobes e frágeis para Jojo, sendo uma das atrizes que mais evoluiu no âmbito de ensaios, criando várias características para a personagem, o que a deixou mais engraçada e lhe deu maior destaque entre os protagonistas. Essas pequenas mudanças nos detalhes de cada herói, seja trejeitos, gostos ou atuações, foi uma das coisas que não mudaram nas conversas com a Mesa de Roteiristas, pois eles acharam um encaixe adequado e foi um consenso, o que mostra o quão preciso foi o trabalho com os atores durante aquelas semanas, e foi uma das vezes na qual me mostrou a importância de estar aberto a contribuições externas para chegar no melhor resultado possível. Com os ensaios concluídos, gravei as vozes no estúdio caseiro de Pedro Além, um recém-formado aluno de Comunicação Organizacional na UnB, que pôde dar suporte técnico mais aprofundado na captação dessas vozes<sup>13</sup>, e cada um teve seu dia no estúdio. A produção de logística dessas gravações foi feita por Daniel Madeira, aluno de Audiovisual na UnB, na qual organizou o espaço, agendas e segurança sanitárias para que tudo ocorresse da melhor forma possível.

---

<sup>13</sup> Arquivo das vozes gravadas disponível em:  
[https://drive.google.com/drive/folders/19fhtLCziVALyOM4dCv2ypeq\\_0uJBajL7?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/19fhtLCziVALyOM4dCv2ypeq_0uJBajL7?usp=sharing)

Com todas as captações sonoras previstas realizadas, pude animar vários materiais, como já citados anteriormente. Contudo, para o episódio teaser, era claro para mim que sua produção era demasiada para apenas uma pessoa, e talvez seu esforço seria em vão, já que era um produto pouco apelativo para investidores quando comparado à bíblia de animação. Após animar os primeiros um minuto e quarenta segundos da produção, passei a me focar mais na bíblia. Ainda assim, as vozes foram bem recebidas pelo público em nossas redes sociais, que puderam as ouvir através das outras animações produzidas. Apesar de ainda pretender finalizar a animação do episódio, principalmente por ter as vozes já gravadas, eu decidi levar um ritmo mais lento em sua produção, focando principalmente nos elementos que podem levar um player a investir no seriado.

No semestre que estou realizando meu TCC (2021.1), o professor Ítalo Cajueiro, que deu a aula de Oficina de Animação, analisou o meu projeto e sugeriu uma adição animada que fez mais sentido para a proposta de venda de produto. Sua avaliação sobre o roteiro do episódio teaser foi a de que a história estava muito aprofundada e de difícil compreensão para alguém que teria o primeiro contato com BIBIOZ Mistérios. Isso, de fato, era verdade, já que a concepção desse episódio era a de um pedaço de um episódio, em que todas as relações já estavam pré-estabelecidas e aquela era uma aventura rotineira. Além disso, a duração do episódio, fator já citado por mim, era um grande obstáculo para venda, já que prender a atenção de um possível investidor, comumente conhecidos pela praticidade e falta de tempo, seria um desafio desnecessário. Ele sugeriu a criação de um teaser breve, de um a dois minutos no máximo, ao qual exploraria os conceitos da história como um todo e a premissa da dupla protagonista. Pela duração e pouco escopo de produção, essa era uma animação menos ambiciosa e que contemplava mais essa proposta inicial do projeto: produtos que aproximem um player de consumir e se interessar na série animada.

Nessa proposta, o roteiro para o teaser tem apenas duas páginas (ver Apêndice 2), e nele, com um narrador ao fundo, há uma passagem pela temática dos monstros infiltrados na sociedade, a dupla de detetives compostas por uma jovem-adulta e uma pelúcia de zebra e como a interação deles é conturbada. Ficou nítido para mim, após trabalhar nesse roteiro, que essa era uma proposta mais cativante e definiu melhor o seriado do que as longas treze páginas do episódio teaser. Além disso, a criação desse produto se deu após a conclusão da bíblia da série, ou seja, após todo o processo com os atores, mesa de roteiristas e criação de personagens, portanto, eu estava mais habituado com todo o universo e as personalidades dos

que povoavam essa história, o que tornou a escrita e a breve narrativa algo mais fluído e objetivo.

Para produzir esses materiais, utilizei um gravador móvel, o ZOOM H1, no qual entreguei para os atores gravarem de casa, enquanto os dirigia de forma remota, através de uma vídeo-chamada. Com isso, pude manter a alta qualidade de áudio, principalmente pelo roteiro ser breve e demandar menos detalhes técnicos na hora de gravar, levando menos tempo como um todo. Com os arquivos sonoros, a animação do teaser foi executada e finalizada e, apesar do foco para a venda do produto normalmente não ser esse, ele soma-se ao material disponível na hora de apresentar a série para qualquer pessoa interessada.

É válido dizer que todas as pessoas envolvidas na produção da série, eram universitários ou recém-formados - tirando o caso da Brenda, que ainda está no ensino médio – intencionalmente, já que eu queria que, ao menos em sua origem, BIBIOZ Mistérios fosse um produto resultado de trabalhos de pessoas da minha geração, o que faria jus à temática da série. Além disso, todos os profissionais foram recompensados com valores simbólicos, devidamente orçados dentro da campanha de arrecadação, para valorizar, mesmo que em pequena escala dado o pequeno tamanho do projeto, seus serviços, além de servir de motivação para entregar um produto tão profissional como qualquer outro que sai fora do âmbito da universidade. Era importante para mim que esses profissionais fossem encarados como capazes de entregar serviços de qualidade e deixassem sua marca na série de forma semelhante ao seu criador, ou seja, alguém que ainda está iniciando sua carreira profissional fora do âmbito universitário.

#### **4.7. Financiamento coletivo e presença nas redes sociais**

Para poder recompensar financeiramente aqueles que participaram do projeto e custos, isto é, os ilustradores de cenários, os atores e a impressão das bíblias de pitch, decidi criar um financiamento coletivo. Além disso, era interessante uma campanha para o projeto, já que ela gera muito engajamento e serviria como teste para o carisma e aceitação do público ao universo e personagens. Essas e muitas outras demandas seriam executadas na rede social Instagram, onde se deu a comunicação do projeto.

Como todos os elementos visuais já estavam bem encaminhados, era desejo meu testar a força desses designs, e a campanha de arrecadação era uma ótima oportunidade para isso, já que necessitou de recompensas para os valores doados, e estas foram feitas sobre a

lente de outros artistas e suas adaptações de BIBIOZ Mistérios. Com isso, alguns artistas executaram suas visões sobre os personagens e temáticas da série (Figura 27), já definidas até então:

1. **Ayana Saito**, ilustradora do estúdio Zushi Ushi, realizou uma **fanart** em seu traço, onde representava Bibi, Oz, Jojo e Maquiavel partindo em uma aventura.
2. **Morgana Boeschenstein**, ilustradora freelancer, realizou uma **fanart** no seu traço, representando Bibi, Oz, Maquiavel, Jojo e Mumimário como se fosse em um estilo de comic books.
3. **João Neves**, modelador 3D, recriou Oz, Bibi e Jojo em três dimensões para a impressão de **bonecos**.
4. **Nazareth Malcher**, minha mãe - que é apaixonada por artesanato de feltro -, fez **almofadas** com os rostos de Bibi e Oz.



Fanart de  
**Ayana Saito** (zushi ushi)



Fanart de  
**Morgana Boeschenstein**



Modelagem de  
**João Neves**



Almofadas de  
**Nazareth Malcher**

**Figura 27:** Adaptações de outros artistas sobre os designs de BIBIOZ Mistérios. **Fonte:** Autor com ilustrações de artistas que trabalharam no projeto.

A arte de Morgana, em específico, me agradou tanto que eu solicitei a ela o uso da logo que ela criou, uma vez que achei forte e, de alguma forma, representava para mim a loucura que era o universo de BIBIOZ Mistérios. Ela gentilmente cedeu a arte, na qual se tornou um importante fator visual que representa a série até hoje.

Como um todo, fiquei bem satisfeito com o resultado dos trabalhos de outros artistas sobre meus designs, e foi uma confirmação que eles estariam aptos a funcionarem bem em diferentes mídias e visões. É válido afirmar que, todos esses trabalhos realizados por outros artistas, foram incluídos como “fanarts” na bíblia de pitch, para demonstrar a capacidade do produto em se adaptar e assumir diferentes opções de merchandising. Com isso, pude anunciar a campanha, que foi realizada através da plataforma online “Benfeitoria” (Figura 28), no instagram que criei de endereço: [instagram.com/bibiozmisterios](https://www.instagram.com/bibiozmisterios). As recompensas se deram da seguinte maneira:

1. **“O MISTÉRIO COMEÇA!”**, com preço de R\$10,00 e recompensas: pôster em PDF e nome nos créditos.
2. **“MUMIMÁRIO, O SEDUTOR”**, com preço de R\$30,00, e recompensas: 1 Adesivo, pôster em PDF e nomes nos créditos.
3. **“MAQUIAVEL, O IMPIEDOSO”**, com preço de R\$60,00, e recompensas: pôster A3, 2 adesivos e nome nos créditos.
4. **“JOJO, ESNOBE E SURTADA”**, com preço de R\$85,00, e recompensas: pôster A3, 3 adesivos, 1 fan art A3 (Ayana ou Morgana) e nome nos créditos.
5. **“JO-JOVIZOMEM, CANCELADORA”**, com preço de R\$160,00, e recompensas: Pôster A3, 5 adesivos, 1 fan art A3 (Ayana ou Morgana), camisa e nome nos créditos.
6. **“BIBI, A JORNALISTA SEM NOÇÃO!”**, com preço de R\$250,00, e recompensas: pôster A3, 8 adesivos, 2 fanarts A3 (Ayana e Morgana), camisa, 1 almofada (Bibi ou Oz), 1 boneco (Bibi ou Oz) e nome nos créditos.

7. **“OZ, A PELÚCIA DETETIVE!”**, com preço de R\$350, e recompensas: pôster A3, 14 adesivos, 2 fanarts (Ayana e Morgana), camisa, 2 almofadas (Bibi e Oz) e 2 Boneco (Bibi e Oz)
  
8. **“TÁ TUDO DUPLICADO!”**, com preço de R\$600,00, e recompensas: 2 pôster A3, 28 adesivos, 4 fanarts (Ayana e Morgana duplicadas), duas camisas, 4 almofadas (Bibi e Oz duplicadas), 4 bonecos (Bibi e Oz duplicados). Essa cota foi feita para ser comprada em dupla com alguém.



**Figura 28:** Divulgação das recompensas da campanha. **Fonte:** Autor com imagens dos produtos produzidos por artistas que trabalharam no projeto.

Com esse processo da arrecadação iniciada, se fazia necessário uma divulgação intensa nas redes sociais, com chamadas para a campanha e para o potencial da série. Portanto, fiz postagens diárias no Instagram, buscando um crescimento orgânico de seguidores e aproximação do público com a série, de forma que desse motivação a todos para contribuir com o projeto e fazê-lo dar seus primeiros passos. Para isso, as postagens foram variadas, com peças de divulgação gráfica da série, breves animações, artes conceituais, curiosidades e depoimentos dos artistas.

Nos primeiros dois meses de trabalho nas redes sociais, alcancei um total de 450 seguidores, compostos pela pequena comunidade universitária na qual as postagens chegavam. Foi com a ajuda imensurável de Luiza Akemi, uma blogueira e youtuber de k-pop, que conseguimos maior alcance e, por consequência, o sucesso da arrecadação na benfeitoria. Essa parceria começou após eu enviar um e-mail para ela, na qual eu citava a semelhança entre ela e Bibi, a protagonista da série, que também amava k-pop no contexto da história. Afirmi que poderia haver uma possibilidade de uma pequena interação entre as duas, como uma piada, em um vídeo misturando animação e as falas da Luiza Akemi. Ofereci em retorno serviços, como animação de uma vinheta ou ilustração, mas a youtuber foi gentil e aceitou a proposta sem exigir retornos. O vídeo com Luiza se tornou o nosso post mais curtido do instagram, além de alcançar mais de dez mil pessoas no perfil dela. Com sua divulgação, alcançamos 700 seguidores em três dias. Com a presença de novas pessoas, construí uma comunidade mais sólida na página, na qual sempre voltava para ver as novidades nessas postagens diárias (Figura 29 e 30).



**Figura 29:** o primeiro post de BIBIOZ Mistérios no Instagram. **Fonte:** Autor.



**Figura 30:** Arte de divulgação da parceria entre BIBIOZ Mistérios e Luiza Akemi. **Fonte:** Autor usando foto da blogueira Luiza Akemi

Foi um mês de campanha na benfeitoria e postagens diárias no instagram, e arrecadei a meta visada, que era R\$4.500,00. Após o fim da campanha, o ritmo de postagens diminuíram para eu poder focar nas outras etapas do projeto, mas é pretendido por mim retornar as atividades lá com mais frequência quando a série tiver mais novidades.

Acredito que seja válido ressaltar que o Instagram de BIBIOZ Mistérios demonstra uma variedade de conteúdos além de uma pequena, mas presente, comunidade que se interessa no produto. Com isso, pode ser um fator a ser levantado quando em uma conversa com um investidor ou qualquer interessado na série, já que demonstra o potencial, apenas no estado inicial, que o projeto pode ter. Além disso, a experiência em gerenciar as redes, criar conteúdo e ver a reação dos seguidores foi muito didática para entender as impressões do público, como por exemplo os seus personagens favoritos, as apreciação das piadas da série e dentre outras. Com isso, acredito que foi importante essa jornada da campanha e das redes sociais não apenas pelo lado financeiro, mas também pela comunidade e feedbacks externos que BIBIOZ Mistérios recebeu durante esse tempo.

Portanto, após o final da campanha, foi possível produzir as recompensas e ter uma noção final dos custos do projeto. No total, foram 50 contribuições, e arrecadamos um valor de R \$4.620,00, sendo um pouco maior do que o pretendido inicialmente, R \$4.500,00. Abaixo está uma tabela com os números finais da Benfeitoria, que incluem os custos para o projeto, quantidade de cada recompensa - a partir das cotas que foram escolhidas pelos apoiadores - e com a confecção das recompensas, como destacado na Tabela 1.



**Tabela 1:** Relação de materiais e Custos do projeto

<b>Materiais</b>	<b>Quantidade</b>	<b>Custo Total (em R\$)</b>
Impressão de Pôsteres (Fanarts e Oficial)	75	172,00
Impressão de Bonecos	5	20,00
Pintura de Bonecos	5	137,50
Impressão de Adesivos	500	450,00
Almofadas	5	50,00
Camisetas	7	214,00
Impressão das Bíblias	3	500,00
Cachê dos Atores	3	600,00
Gravações Sonoras	3	200,00
Cachê dos Ilustradores de Cenário	2	450,00
Cachê das Ilustradoras de Fanarts	2	300,00
Cachê do Modelador 3D	1	300,00
Impulsionamento nas redes Sociais	2	200,00
Mixagem Sonora	1	200,00
Gastos de produção em set <sup>14</sup>	3	80,00

**Fonte:** Autor.

Vale ressaltar que as quantidades em alguns casos, como no do adesivo e pôsteres e fanarts A3, foram maiores do que as necessárias das recompensas requisitadas, já que o preço de impressões em grandes quantidades compensou mais do que as quantidades exatas. Com o valor restante da campanha, usei para compensação de licenças softwares na qual eu usei para o projeto, como Harmony ToonBoom e Adobe Indesign, além de compensar o tempo gasto no projeto.

Acredito que a campanha foi um sucesso, assim como todo o processo que a rodeia - a formação de parcerias, materiais promocionais por outros artistas, frequência nas redes sociais e engajamento com o público. Ao final, consigo afirmar que, para o processo criativo e evidenciamento de apelo da série com o público, foi importante realizar a benfeitoria para fortalecer o projeto.

---

<sup>14</sup> Custo com gasolina e comida nos dias de gravação sonora com os atores.

#### 4.8 Diagramação de Bíblia de Animação

Ao final do processo do projeto, após as reuniões com atores, mesa de roteiristas, desenvolvimento de designs e parcerias com outros artistas, finalmente chegava a hora de reunir todas as informações na bíblia de pitch. O produto foi criado no Indesign, utilizando várias ilustrações e artes conceituais feitas por mim, além do trabalho visual de outros artistas. Naturalmente, com todo seu conteúdo pronto, a diagramação foi mais fluida e o que levou menos tempo.

Para cada página, criei uma ilustração específica que se comunicasse com a proposta do texto, dando espaço para ele se destacar e não ficar por cima do desenho. O processo para criar as ilustrações foi em duas etapas: primeiramente eu posicionei o rig do personagem no ToonBoom da maneira desejada, e finalizei com cenário, efeitos, sombras e highlights no photoshop. Essa foi uma maneira muito efetiva de não precisar repetir o desenho dos personagens, mantendo uma constância no design entre as ilustrações. Apesar de ocorrer uma variedade de s referências entre as artes, o princípio era sempre com intenção de passar mistério, aventura e comédia (Figura 31).



Figura 31: Página da Bíblia de Pitch de BIBIOZ Mistérios. Fonte: Autor.

Uma das contribuições de ilustradores externos que participaram do projeto para a bíblia de pitch, foram os cenários. Na escrita da história, surgiram vários ambientes que se passam no universo da série animada, e no documento é pontuado os três principais: Apartamento de Bibi e Oz, Gazeta Local e Labirinto do Pan. Nessa representação, contratei os serviços dos ilustradores Diego Felipe, no qual ilustrou vários cômodos do apartamento da dupla, e Morgana Boeschenstein, que ilustrou a Gazeta Local e o Labirinto do Pan. Para

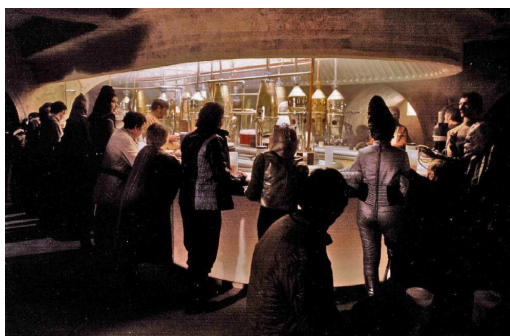
ambos, expliquei minhas expectativas com as artes para que conversassem com os designs já existentes, dando aos cenários uma linha cartunesca e com cores vivas de paletas condizentes. O período até a entrega das artes foi de mais ou menos três meses, mas foi requisitado logo após o fim da mesa de roteiristas, o que possibilitou recebê-las antes de terminar de escrever todo o conteúdo que iria na bíblia (Figura 32).



**Figura 32:** Cenários de BIBIOZ Mistérios da Bíblia de Pitch. **Fonte:** Diego Felipe e Morgana Boeschstein para BIBIOZ Mistérios ilustradores do projeto

Para o apartamento, queria um lugar lotado que contasse uma história de aventuras apenas pelo visual – já que Oz tem a mania, dentro da história, de acumular troféus de casos resolvidos. Além disso, não queria muito luxo na arquitetura do apartamento ou na qualidade dos móveis, já que há uma temática recorrente na série que Bibi se esforça em dobro para sustentar sua moradia, não podendo ter grandes posses de valor monetário alto. Explicando todo o conceito e limitações do universo proposto pela série, dei liberdade criativa ao artista para colocar objetos e referências que ele preferisse. Ao final, fiquei impressionado com a sensibilidade e perspicácia de Diego ao se adaptar ao estilo da série, e seus cenários se encaixaram de forma muito natural com os personagens.

No caso do Labirinto do Pan, a ideia tematicamente é de ser um local de encontro entre vários monstros, como funciona a Mos Eisley Cantina de Star Wars, por exemplo. Contudo, desejava um visual mais moderno para essa proposta, com um visual cheio de luzes coloridas e psicodélicas. E com essas indicações, Morgana entregou uma junção perfeita de todos esses elementos.



**Figura 33:** Cantina de Mos Eisley. **Fonte:** Wookipedia

Para a Gazeta Local, era um consenso na mesa de roteiristas que fosse um lugar tedioso e monocromático, para que passasse a lentidão da rotina do mundo mundano. Contudo, era meu desejo que o cenário ainda transparecesse uma aparência minimamente vivaz, já que seria um cenário recorrente e, ao meu ver, ser totalmente tedioso poderia funcionar por um episódio mas não pela temporada inteira. Com isso, minhas referências para Morgana era o meio termo entre uma cena icônica de ambiente de trabalho presente no filme “Os Incríveis” (2004), que transparecia o tédio total, e a redação do Daily Planet no seriado “Smallville” (2001-2011), que evocava uma sensação de confusão e praticidade. As soluções de Morgana foram bem interessantes, já que ela mesclou a paleta de cores em sua maioria monocromática, com a adição da grande janela e portão, que tiram um pouco da sensação de claustrofobia e monotonia.



**Figura 34:** Referências para o cenário da Gazeta Local. **Fonte:** Pixar e Warner Bros

Com os cenários finalizados e todas as artes finalizadas por mim, fiz a diagramação da bíblia em duas semanas, buscando sempre leveza e dinamismo para a leitura. Não mantendo um padrão constante pelas páginas, você sempre está passeando por toda a página e encontrando novas informações, partindo para uma abordagem totalmente informal. Como informado antes, o processo de diagramação e criação da bíblia foi o mais simples e objetivo, mas com certeza um mero reflexo do imenso trabalho durante meses na conceituação e produção visual da série, resultando neste almanaque apresentativo do projeto para os possíveis interessados (ver Apêndice 3).

## **5. Considerações Finais**

Ao final do projeto, sinto que o processo foi prazeroso, mas principalmente, educativo em sua maior parte do tempo, seja nas dificuldades ou nas conquistas. Mesmo com as expectativas iniciais sofrendo grande mudança, acredito que o resultado final é melhor e mais efetivo quanto a ideia inicial de fazer um grande episódio, e agora é mais provável que a série animada tenha um futuro possível desenvolvimento. Além disso, foi um amadurecimento da minha visão sobre o mercado, como se estrutura projetos e vende suas ideias, e finalizo com a certeza de que usarei estes conhecimentos para projetos futuros.

A decisão em criar uma narrativa animada também incitou vários âmbitos da minha criatividade, me desafiando em todas as minhas habilidades artísticas, já que tive de me reinventar como designer, roteirista e animador, e não apenas isso, mas a capacidade de absorver feedbacks foi fundamental durante toda a jornada. Revisitar conceitos da infância e aplicá-los na linguagem da cena contemporânea, ainda denotando elementos pessoais em toda a história e visual, com certeza foi um desafio que me motivou a entregar o melhor que pude quanto a um criador, e me fez enxergar como o audiovisual é extenso em suas possibilidades. Seguindo a linha freudiana citada logo no início deste memorial, os sonhos são mesmo espaços que não se limitam à realidade, e pude, ao meu ver, ter uma experiência semelhante à essa ao executar minhas ideias neste universo totalmente fictício e caricato de BIBIOZ Mistérios.

Quando há um trabalho como este, que possui diferentes etapas muito opostas entre si, é válido ressaltar o tamanho da organização que é necessária para gerir esse projeto, onde tantos processos ocorrem simultaneamente. Lidar com roteiristas, atores, ilustradores, redes sociais e campanha de arrecadação foi uma experiência muitas vezes conturbada, já que há

um esforço não só para a produção referente ao projeto, mas também para a gestão de pessoas, agendas e disposição, sem contar a produção gráfica e animada que dependia apenas de mim, paralelamente às demais demandas. Todavia, esse tipo de administração de projeto audiovisual foi uma evolução natural da minha jornada acadêmica, já que desde o começo da minha graduação criei projetos como Arena Websérie e no Bloco II dirigi um musical infantil, e ambos também tinham alto número de pessoas envolvidas. Mesmo “BIBIOZ Mistérios” sendo mais ambicioso e ter tido mais camadas de pessoas e áreas para se gerenciar, acredito que só obtive êxito pelo costume de priorizar, nesses casos, a organização, preparação e paciência para executar as demandas que vão surgindo.

Acredito que o âmbito de design, contudo, foi a parte na qual mais me beneficieei ao final do projeto. Embora os estudos e a exploração das técnicas de animação e mercadológicas tenham sido muito enriquecedoras, a necessidade de diferentes tipos de ilustrações, invenções, artes gráficas de divulgação e diagramação da bíblia, me reinventou quanto artista e abriu portas para me especializar em outras áreas de interesse que eu não dava atenção anteriormente. Contudo, os estudos de narrativa e a prática do roteiro também foram muito importantes para que eu, neste momento final do curso, tenha mais noção de qual área no cinema eu gostaria de me aprofundar: das narrativas cômicas e seriadas. E, naturalmente, criei laços profissionais e pessoais nesta jornada que levarei para o futuro, fortalecendo na minha filosofia de trabalho para este ramo das narrativas visuais, pois acredito que em um projeto audiovisual há, em sua essência, um aspecto coletivo que também está presente na proposta de BIBIOZ Mistérios.

Por fim, considero que cumpri meu objetivo em criar um projeto de seriado animado para venda. Desenvolver narrativas com fatores e elementos pessoais, personagens sobrenaturais com suas próprias especificidades, desenhar esse universo e condensar todos esses fatores em produtos que os representem bem e criem interesses de possíveis investidores sempre foi o objetivo final desta iniciativa. Daqui para frente, meu desejo é que as aventuras de Bibi, Oz e seus amigos se expandam cada vez mais e, um dia, possam estar disponíveis para que todos possam assistir. Até lá, mantenho os trabalhos como criador e gestor de um projeto que nasceu na minha graduação da faculdade.

## **Referências**

BRAIT, Beth. A personagem. São Paulo: Editora Contexto, 2017. 1 ed. 176 p.

CAMPBELL, Joseph. O poder do mito. 1 ed. São Paulo: Palas Athena, 1992. 242 p.

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. 1 ed. São Paulo: Pensamento, 1989. 416 p.

DENIS, Sebastian. Cinema de Animação. São Paulo: Texto & Grafia, 2011. 1 ed. 244 p.

FREUD, Sigmund. A Interpretação dos Sonhos. 1 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2019. 736 p.

GRAÇA E., Marina. Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Senac, 2006. 1 ed. 228 p.

GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. 3 ed. São Paulo: Annablume, 2000. 147 p.

HELLER, Eva. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. 1 ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013. 541 p.

JR, Alberto L. Arte da Animação - Técnicas e estética através da história. 3 ed. São Paulo: Senac, 2001. 456 p.

MARASCIULO, Marília. 6 filmes que mudaram a história da animação. Revista Galileu, 2018. Disponível em: Acesso em: 99/10/2021  
<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2018/10/6-filmes-que-mudaram-historia-da-animacao.html>

MILLER R., Lilian. A cor no processo criativo. São Paulo: Senac, 2006. 4 ed. 336 p.

MOISÉS, Massaud. Dicionário de termos literários. 14 ed. São Paulo: Cultrix Ltda, 1999. 520 p.

NESTERIUK, Sérgio. Dramaturgia de série de animação. 1 ed. São Paulo: ANIMATV, 2010. 284 p.

PEDROSA, Israel. Da cor a cor inexistente. São Paulo: Senac, 2009. 1 ed. 256 p.

VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor. São Paulo: Aleph, 2015. 488 p.

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. Expanded ed. New York: Ferrar Straus and Giroux, 2009. 382 p.

WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual. 5 ed. São Paulo: Callis, 1995. 144 p.



## **Apêndice 1 – Roteiro de Episódio Teaser**

BIBIOZ MISTÉRIOS

By

Kallyo Aquiles

"JOVIZOMEM" - Episódio One-Shot

ATO 1. - SALA CENTRAL. - #PRÓLOGO

Estilo noir, tudo está preto e branco. Séria, Bibi (24) olha pela janela com o olhar perdido.

BIBI (V.O.)

O miojo estava frio, e as pistas congeladas. Apenas meus monólogos internos me consolavam.

Ao fundo, JoJo (?), um cajado com uma cabeça falante na ponta, estica-se da cadeira que flutua, olhando em direção de Bibi.

JOJO

Senhora?

Bibi move os olhos na direção de Jojo. Ela perde a seriedade e tudo fica colorido. Mas rapidamente volta o preto e branco quando ela ignora Jojo e retoma a expressão séria em frente à janela.

BIBI (V.O.)

Ninguém mais podia me estender a mão aqui. Algo não cheirava bem. E eu juro... (suspense) não fui eu. (dramática) Oz, onde está você?!

JOJO

Senhoraaaaa???

ATO 2. - SALA CENTRAL. - #INTRODUÇÃO

Tudo colorido. Bibi, de frente para uma câmera em cima de um tripé, se vira para Jojo, aproximando-se dela. Na frente de Jojo, há um sofá robusto, mas desgastado, com espaço para duas pessoas.

BIBI

Desculpa, preciso gravar tudo, como eu te expliquei quando você aceitou ser filmada.

JOJO

Eu nunca aceitei is...

Bibi, já sentada no sofá e com uma prancheta em suas mãos, interrompe Jojo.

BIBI

Então seu nome é Ma-rye...

(CONTINUED)

JOJO  
Meu nome é Jojo.

BIBI  
Sua espécie é... Hm... Vou colocar  
felina. (risadinha) Aiai, gatos são  
demais. Diz aí, MAQUIAVEL!

MAQUIAVEL, um pequeno ser em formato oval e de traços felinos, está quicando perto do sofá.

MAQUIAVEL  
Grrrrrrrghhh.

MAQUIAVEL para e faz esse som agonizante sem mudar seu rosto fofo e feliz, em resposta à Bibi. Há uma legenda na sua fala: "**A única constância da vida é o sofrimento**". MAQUIAVEL continua seu percurso quicando para outro lugar.

BIBI  
(longo)Awwwwwwnnn... Enfim.

JOJO  
Podemos falar do meu problema?

BIBI  
Espera só mais um pouquinho e...

Bibi intensifica o ritmo do que está desenhando na prancheta, até que o vira o objeto para Jojo: um desenho mal feito das duas, em baixo escrito "MELHORES AMIGAS PRA SEMPRE". Jojo parece enfurecida, e surta.

JOJO  
Chega de enrolar!! Presta atenção,  
as fanfiquinhas radioativas estão à  
solta e eu fui mordida por uma! A  
qualquer momento eu... eu...

BIBI  
(avaliativa)  
Seeeei. E como isso faz você se  
"sentir"?

Fazendo áspas com os dedos, Bibi tem uma linguagem corporal de terapeuta - pernas cruzadas, olhar analítico. Jojo suspira, frustrada.

JOJO  
(suspira)  
Eu devia saber que seria assim  
quando vi você.

Bibi está vestida com um capuz do pikachu e desenhos na sua bochecha.

BIBI

Ei, paaara, assim você me deixa sem graça.

Bibi, tocando os dedos alá anime-girl-tímida, encara aquilo como elogio. Usando um tom mais íntimo, ela retoma a conversa.

BIBI

(tom íntimo)

Olha, eu sei que é difícil, você tá em uma fase que o seu corpo tá sofrendo várias mudanças, hormônios e tal. (ASMR) Então espero que meu tom de voz te ajude a melhorar.

Bibi segura um microfone bem próximo da boca, depois o esconde envegonhada.

JOJO

(exaltada)

Ahhh. Deus-Cajado, por que nos abandonaste?!

BIBI

Que isso, garota! Eu sou teu apoio moral, teu porto seguro, a Stich da tua Lilo. Aqui é #SemJulgamentos!  
;)

De repente, ao fundo, uma porta é aberta bruscamente quebrando a placa escrita "#SemJulgamentos" pendurada na parede. Da escuridão do lado de fora, Oz (400) surge, adentrando a casa, e um trovão estoura.

OZ

Preciso... Julgar... ALGUÉM.

Surge uma trilha de platéia-sitcom batendo palmas e gritando. Oz fica bravo e aponta para Bibi.

OZ

Bibi!

Bibi, do sofá, segura uma CAIXINHA DE SOM na mão, desarma o sorriso que estava e fica com olhar cabisbaixo.

BIBI

Okay...

Ela aperta o botão da caixinha logo em seguida, e ouvimos o som da platéia sentindo pena. "ohhhh".

ATO 3. - SALA CENTRAL. - #DUPLADINÂMICA

Oz se aproxima da mesa próxima do sofá, pondo café em uma xícara.

BIBI

Esse é Osvaldo Arthur Dollí,  
detetive e meu incrível  
antepassado, mas você pode chamar  
ele de tio Oz.

OZ

Não pode não. (dá um gole)

BIBI

Oz, essa é Ma-rye.

JOJO

É Jojo.

BIBI

Ela trouxe um caso e...

OZ

Shhh!

Oz têm um sorriso confiante no rosto. Ele senta ao lado de Bibi no sofá. Olhando para Jojo com muita atenção, cruza os dedos e como um foguete, começa a falar sem parar. Bibi faz barulhos reagindo à fala da pelúcia.

OZ

Você nunca pediu ajuda a humanos, o  
que mostra o tamanho do seu  
desespero ao procurar essa daí  
(aponta para Bibi),

BIBI

Ahhhhhhhh.

OZ

e sendo um ser mágico, você teria  
os meios para resolver qualquer  
coisa sozinha...

BIBI

Hmmmmm...

(CONTINUED)

OZ  
ou seja, é um problema vergonhoso e  
incontrolável.

BIBI  
A-hááá.

OZ  
Eu chutaria que é possessão,  
metamorfose ou vício em animes,  
sendo o último o pior de todos.

OZ  
A minha conclusão então, é...

BIBI (AO MESMO TEMPO)  
[...] Traumas de infância!

OZ (AO MESMO TEMPO)  
[...] Síndrome do Edward Cullen!

Ambos se olham, desconcertados.

BIBI  
Oz, ela disse algo sobre  
fanfiqueria radioativa, uma clara  
metáfora para "*apoio emocional*".

Bibi faz o sinal de áspas com os dedos novamente. Em tom  
mais elevado, Oz começa uma discussão.

OZ  
E você deixou alguém assim entrar?!  
Eu já te falei: sem pessoas com  
sentimentos na minha casa!

Bibi fica com raiva, fechando a cara, e respondendo o  
tátataravô-tio no mesmo tom exaltado.

BIBI  
Primeiro: essa é MINHA casa.  
Segundo: Você tá esquecendo do  
nosso lema: "caçar monstros, SALVAR  
PESSOAS, o negócio da família".

OZ  
EEEE! Já disse pra parar com esses  
ditados de *séries que se alongaram  
por tempo demais, mocinha!*

BIBI  
Quer saber, Oz? Eu to cansada! Sabe  
por que eu deixei esta *vulgar,*

(MORE)

(CONTINUED)

BIBI (cont'd)  
*infeliz, joã-ninguém, esta pobre*  
*diaba e repugnante criatura entrar*  
 aqui?

Bibi aponta para Jojo, que não expressa reação apesar de estar sendo insultada gratuitamente.

BIBI  
 Porque **VOCÊ** me prometeu ajudar com  
 o meu furo de reportagem, mas  
 sempre você tá fora de casa ou  
 passando o dia todo no banheiro  
 RECLAMANDO!

OZ  
**OPA, OPA OPA!!!** Intestino irritável  
 é uma coisa séria em homens da  
 minha idade!!

BIBI  
 [...] Você é um BRINQUEDO!!!!!! Seu  
 espírito está dentro da pelúcia de  
 uma adulta séria e muito  
 responsável!! UMA PELÚCIA!!!

OZ  
 Você é uma garota triste e  
 estranha, Bibi. É uma condição  
 PSICO-NEURO-SOCIAL!  
 PSICO-NEURO-SOCIAL!! Como você quer  
 dar apoio emocional pro espeto se  
 não consegue **NEM ENTENDER ISSO?!**

BIBI  
 O espeto tem nome, e é **MA-RYE!!!!**

Jojo suspira, enquanto a discussão se alonga ao fundo -  
 "blablabla". Uma luz invade seu eu na altura da cabeça,  
 chamando sua atenção. Jojo observa a lua cheia, e seus olhos  
 crescem de forma estranha. Jojo rosna e começa a flutuar.  
 Uma metamorfose se inicia: Braços com mangas de camisa  
 litradas crescem. Um cabelo com franjinha e coloração dividida  
 no meio, verde radioativo e loiro. Maquiagem de gatinho em  
 cada olho. Por fim uma tatuagem de coração na bochecha.

JOJO  
 (voz grossa)  
**RESPEITA A MAMACITAAuuuuuuu!!!!!!**

O barulho estrondoso da voz assusta Bibi e Oz, que param de  
 discutir e se abraçam, assustados.



OZ

Você é uma... **JOVIZOMEM!!!!**

JOJO

(brava)

**BASTA DESTE ROLÊ!!!** Chega desse CAÔ!!!! Expôr irei na INTERNET e assim esmagar as vossas vida com meus PUNHOS!!! (calmamente) ninguém solta a mão de ninguém agora, gente.

Bibi e Oz trocam olhares confusos, e Oz estende as mãos, sinalizando que também não entende.

BIBI

Ma-rye, do que você tá falando e qual é a marca desse delineador?!

JOJO

(brava)

CALABOKITOS!!! Ouvir nada mais irei! Não tô mais "ligada"!!! É hora de vocês cuidarem DOS **VOSSOS B.O.s!!!** (calmamente) é sobre isso, sabe.

Jojo carrega um poder enquanto vários filtros de instagram passam em seu rosto. Ela atira de suas mãos seu RAIÃO CANCELADOR. Oz empurra Bibi e ambos caem no chão, desviando do poder, que atinge uma múmia empalhada - um dos vários objetos decorativos -, e uma fumaça escrito "CANCELADO" se dissipa logo em seguida. A múmia abre os olhos, com rosto fechado, e se aproxima. De repente, ela dá um sorriso.

MUMIMÁRIO

Rôi, Letícia, né?

OZ &amp; BIBI

(assustados)

AAAAAAH!

Ambos olham para aquilo com terror. Bibi, em um último momento, dá play no gravador. O som de surpresa das sitcons toca, "uahhhhhh!". Oz olha para ela com desprezo.

CUT TO BLACK.

## ATO 4. - CÔMODO PRIVADO. #PLANEJAMENTO

Bibi e Oz correm para dentro de um quarto, trancando a porta e jogando objetos para mantê-la fechada. Os dois estão assustados.

BIBI

Que que é aquilo?!

OZ

Eu li sobre isso. O Lobisomem do século 21, o (Cid-Moreira)Jovizomem. Em noites de lua cheia, você vira um millenial com crises existenciais, medo de compromisso amoroso e kpopeiro! É assim que eles estão se expandindo, BIBI!

BIBI

É sim... Claaaaaro...

Bibi dá um tapa em um broche de K-POP que estava em seu blazer.

BIBI

O que a gente faz?!

Oz está andando de um lado pro outro, pensando em alguma solução.

OZ

Eu não sei. Não terminei de ler o artigo.

BIBI

Quê?! Por quê?!

Oz se aproxima de Bibi, com raiva.

OZ

Por que eu estava lendo na internet, Bibi! E eu não confio em *NADA* que vem de lá! (cochichando) *é onde os youtubers moram!*

A mão de Jojo atravessa a parede, o que assusta os dois e interrompe a conversa. Bibi começa a sorrir e rir nervosamente. Oz olha para Bibi, e percebe isso.

OZ

O que você tá fazendo?

(CONTINUED)

BIBI  
 (com dentes cerrados)  
 Quando você sorri e pensa positivo,  
 tudo se resolve pra você!!!

OZ  
 Felicidade me atrapalha a pensar!  
 AHHH! *Para com isso!* (tosse)

BIBI  
 (com dentes cerrados)  
**NUNCA!!!**

Oz olha para ela e depois para o botom de K-POP no chão. Uma ideia parece surgir em sua mente.

OZ  
 Peraí!!! É isso!! No passado, para curar um Lobisomem era preciso de outro. Então só há uma coisa que podemos fazer! E para explicar, perfomarei artisticamente a sensação de meu intistino irritado!

Bibi tampa os ouvidos na hora, ainda mantendo o sorriso nervoso. O som da voz de Oz fica abafado e inaudível. Oz faz vários movimentos com os braços, simulando fazer força no banheiro e sofrimento dramático, bem teatral. Ao fim da fala de Oz, Bibi tira as mãos da orelha, revelando o final da frase de Oz.

OZ  
 ...Arréia. Resumindo, seu péssimo estilo estético e gosto questionável por comédias românticas podem ser ainda piores que o do espeto! Você é uma jovizomem falsificada!!

Bibi parece apreensiva mas em seguida faz uma cara determinada.

BIBI  
 Então a minha existência tem sentido?

OZ  
 (tédio)  
 É, mais ou menos.

BIBI  
 (feliz)  
 Tá bom o bastante!

Bibi prende o bottom no blazer novamente. Aperta uma faixa escrito "REBELDE" em sua testa. Veste óculos de grau estilo PELANZA. Sua calça vira amarela e por fim segura um Lightstick como espada.

ATO 5. - SALA CENTRAL. - #CONFRONTO

Jojo está transformando com o RAI0 CANCELADOR um *chapéu de detetive* em um *fone de ouvido com orelha de gatinho*. MAQUIAVEL está parado ali perto. Jojo o nota, e com raiva, atira o raio no bixinho, ao qual não se afeta e permanece estático. Jojo estranha. MAQUIAVEL dirige lentamente seus olhos na direção dela. De repente, Jojo é surpreendida pela porta do outro cômodo se abrindo. Jojo vai até a frente de lá e ruge, mas leva um tapa na cara, o que a afasta de lá. Bibi dá dois passos, entrando no local com seu novo visual boladíssima, fazendo pose de lutadora.

BIBI

Não mexe comigo que eu já assisti muito anime nessa vida, AAAAAH!

JOJO

(brava)

Você é **ridícula**!! Minha vibe JAMAIS será cortada!!! (feliz) Eu vi no meu horóscopo hoje que naaaada me derruba, mana.

BIBI

O universo está ao meu favor, Ma-rye. Olhe para mim, até a natureza me ajuda.

Bibi estende os braços, e a câmera dá um zoom-out: quatro pombos bicam o chão ao seu redor. Cada uma avança contra a outra. Quatro frames da luta são acontecem: Jojo quebrando os fones de gatinho na cara de Bibi. Bibi "socando" o CROCS na barriga de Jojo. Jojo e Bibi fazendo a fortnite dance, ambas sorrindo. E por último Bibi e Jojo colidindo Lightstick vs Raio Cancelador. Voltando ao movimento, Bibi está ofegante. Jojo ruge, e atira o *raio cancelador* que atinge Bibi, mas ela resiste com dificuldade.

BIBI

(hesitando)

Senhor dos Anéis é... superestimado... Abner Sandals merece um Oscar... E eu... Eu sou...

(CONTINUED)

Bibi começa a tomar controle da situação, e resistir mais intensamente ao raio, o que surpreende a todos: zoom-in em Jojo, Oz, Maquiável e Mumimário, que em último momento solta um "hey ;)".

BIBI  
EU SOU REBELDEEE!!!!!!!!

Ela levanta os braços, repelindo o raio e criando um grande feixe de luz.

CUT TO WHITE

A fumaça se dissipa aos poucos, revelando Bibi em uma pose vencedora.

BIBI  
É isso aí, RBD não morreu.

Bibi está ofegante, e Jojo está caída no chão em sua forma normal. Oz se aproxima com uma expressão enquanto pisa em Jojo despreocupadamente.

OZ  
E mais um cliente satisfeito. Que lástima que não pôde registrar audiovisualmente, Bibi.

BIBI  
(ofegante)  
Heh, tudo bem, Oz. Terão outras chances. Eu sei que o que realmente importa são os amigos que fizemos ao longo da jornada. (longa pausa) Agora temos que limpar tudo isso.

Oz não está mais lá, deixando Bibi falando sozinha. Em seu lugar está Mumimário.

OZ (DE LONGE)  
Intestino irritável, Bibi!  
(canto-lírico) DEFE-CAAAR-ME-EEEE.

MUMIMÁRIO  
Rôi. Só pra deixar claro, é Letícia mesmo, né?

Bibi faz uma cara de tédio para a câmera.

ATO 5. - BANHEIRO. #EPÍLOGO

Oz está sentado no vaso.

OZ  
"Limpar tudo". Hahaha. Crianças...

Oz segura um spinner giratório, fazendo uma cara abobalhada.

OZ  
Hahaha, essa turma do zap. Ele  
róóó-da, róóda.

**FIM**

## **Apêndice 2 – Roteiro de Teaser**

Há uma panorâmica pelo porão de Bibi e Oz, cheio de artefatos mágicos. Há uma fumaça pairando no local com um clima sombrio e misterioso.

**NARRADOR (imitando Cid Moreira)**

Neste mundo, há muitos perigos desconhecidos...

Um coachimpiro fala para uma platéia extensa em cima de um palco.

**COACHIMPIRO:**

Se dar bem na vida é fácil. Você já tem o "não", vamos para a HUMILHAÇÃO!!!

Levantando os braços, o público o celebra.

**NARRADOR:**

Há criaturas entre nós... Infiltradas..

O coachimpiro dá um sorriso diabólico, revelando dentes pontiagudos. Seu nome aparece na tela. [FADE] O céu está com lua cheia, e o som de lobo uivando surge, se transformando em um rugir distorcido.

**NARRADOR:**

Elas são imprevisíveis.

Jojo-Jovizomem aparece gritando para o céu. Seu nome aparece na tela.

**JOVIZOMEM:**

MALDITA LUA EM CAPRICÓRNIOOOOuuuuu!!!!

**NARRADOR:**

E à noite, seus atos podem te traumatizar.

Mumimário está no Labirinto do Pan dançando "Stayin Alive" na pista de dança.

Seu nome aparece na tela: BLOGUEIROSTEIN. [FADE] Uma panorâmica no apartamento de Bibi, até chegar nos pés de Oz, de pé no sofá.

**NARRADOR:**

Apenas um mago pode proteger a humanidade. Um homem. Diretamente dos antigos, ele reencarnou em nosso século na sua forma mais temível...

[ZOOM-OUT] revelando a aparência total de Oz.

**NARRADOR:**

Uma linda e macia zebrinha de pelúcia!

Oz dá um salto do sofá, e aterrissa em "pose de herói". O som de pelúcia é ouvido em seu movimento.

**NARRADOR:**

Como todo bom detetive, ele precisa de uma sidekick a sua altura, alguém tão genial quanto ele, a sua tatara-tatara--neta..

OZ

Uai, cadê a outra?!



[ZOOM-OUT], mas o espaço ao lado de Oz permanece vazio, o que ele estranha.  
[whip para direita] Bibi está admirando Maquiavel passando na sua frente e o acompanha com o olhar.

**BIBI:**

Awwwwwwwwwwwwnnnnnnnnn...

Antes de sair do plano, Maquiavel mia brevemente, e a legenda de sua fala aparece: "**um dia matarei todos vocês**". Oz aparece no canto da tela, impaciente.

**OZ:**

Ô, BIBI! Enquanto eles dormem, nós dormimos também, mas uma hora a labuta alcança. VEM LOGO!!!

[Corte seco] Bibi e Oz fazem uma pose de luta épica um ao lado do outro.

**NARRADOR:**

Essa duplinha do mistério vai planejar aventuras que irão te apavorar durante semanas!!!

Bibi e Oz, enquanto na pose de luta, quebram o clima, ficando mais descontraídos.

**BIBI:**

Sobre a nossa próxima missão, está pensando o mesmo que eu?!

**OZ:**

Mas é claro... Nós vamos...

Bibi e Oz se preparam para falar juntos.

**BIBI:** Pra terapia familiar! // **OZ:** Oprimir geral!

Eles trocam olhares, se estranhando.

**BIBI:** Um pouco dos dois?

**OZ:** É, o pai tá on.

**NARRADOR:**

Não a dupla que vocês merecem, e talvez não a que vocês precisem também...  
Mas a única opção que existe! Eles são conhecidos como...

Oz estende os braços e Jojo vai até sua mão. Bibi tira uma câmera das suas costas, aponta em nossa direção e tira uma foto. O feixe de luz faz a transição para a próxima cena.

[O elenco se reúne e a logo surge na tela.](#) (adicionarei um fundo e animarei a logo melhor)

## **Apêndice 3 – Bíblia de Pitch**

# BULOZ

CRIADO POR KALLYO AQUILES

## MISTERIOS

#sem julgamento



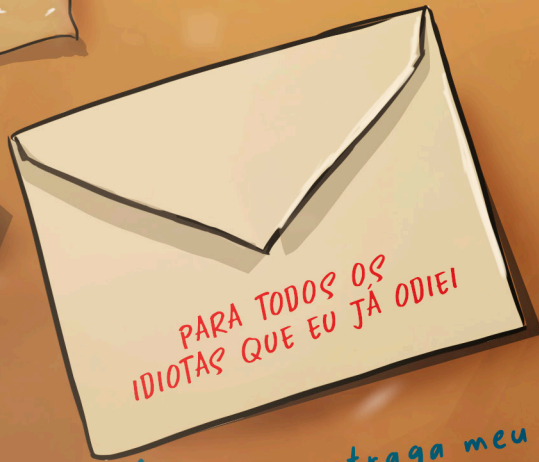


Você me paga por essa foto!

CUIDA DOS TEUS PRÓPRIOS B.O, BIBI. (É ASSIM QUE FALA?)



→ DENTE DE COACHIMPIRO. NÃO TOQUE, OU VAI COMEÇAR A DELIRAR! da um grito de homem-masculino da sua alma pra mim, AAAAAAAA ??????



→ Não estraga meu filme favorito!!!

# ARQUIVO CONFIDENCIAL

↳ eu amo esse quadro!

Uma delicada historia DA GAROTA COM GOSTOS DUVIDOSOS e sua pelúcia egocêntrica CONTRA OS MISTÉRIOS DO MUNDO SOBRENATURAL e jovial.~

## SUSPEITOS

↳ DE ARRUINAREM MINHA VIDA



LACRADORA com crises existenciais



MEDROSA E REJEITADA



blogueiro e solteiro! NINGUÉM LIGA!



FRIO E CALCULISTA e fofooooo



ninguém solta a mão de ninguém NÃO ME TOQUE.



# A SÉRIE ANIMADA

Quando crianças, sonhamos em desvendar mistérios do mundo ao lado da nossa pelúcia favorita... mas ninguém imagina a pelúcia se tornando um insensível detetive do século XVI e você, uma jovem presa nas engrenagens do mundo adulto.

Bibi é uma jornalista de matérias que ninguém liga. Quando recebe um antigo e misterioso artefato familiar, sua pelúcia é possuída por um espírito emitido pelo objeto: seu antepassado e caçador de monstros revive, Oz Dolli. Bibi e Oz são opostos, ele se acha demais e ela se acha menos, mas se aliam por necessidade: ela quer resolver casos para ser uma jornalista reconhecida e ele precisa ser apresentado ao novo mundo reinado por astros-teen.

**BIBIOZ Mistérios** é uma maluca série animada de 20 episódios de 20 minutos, visando aqueles com onze a dezesseis anos de idade que não só vão rir bastante, como também se chocar com o Lobisomem que virou Jovizomem ou o Vampiro que virou um falso coach motivacional - as criaturas se infiltraram em nossa sociedade!



# Bibi Dolli

Sabe aquela sua colega do ensino fundamental **cheirada** nas canetinhas coloridas de frutas? Bem, avance 20 e poucos anos e você tem nossa heroína, a jornalista Bibi Dolli.

Ela é taxada de louca e não tem credibilidade alguma? **Talvez**. Sua escolha de roupas e penteado causam o efeito contrário de passar seriedade, como ela queria? **Muito provavelmente**. Mas ela tem um bom coração – e vai fazer o que for preciso para provar aquilo que sempre soube: **o sobrenatural existe!**

Foi um desses acasos comuns da vida... achar um artefato mágico, reviver o seu antepassado caçador de monstros, ele possuir a sua pelúcia favorita, o de sempre. Com a ajuda de Oz, ela vai desvendar de vez esse submundo bizarro das criaturas sobrenaturais e se provar para todos que duvidaram dela!

Bibi nunca foi muito boa com... **gente**. No melhor dos casos, é a **garota estranha da redação**; no pior, é excluída no trabalho. É entre os seres sobrenaturais que ela encontra aceitação, improvisando sua própria **família Addams** com as várias criaturas que esbarra em suas aventuras.

Que esse apetite pelo lado bom da vida prove que ela não deve nada a **ninguém!** A não ser ao banco, essa vida de recém-formada é difícil...



Costumava enfeitar seu lar com suas pelúcias favoritas. Oz arruinou sua decoração.

## Um Livro Aberto

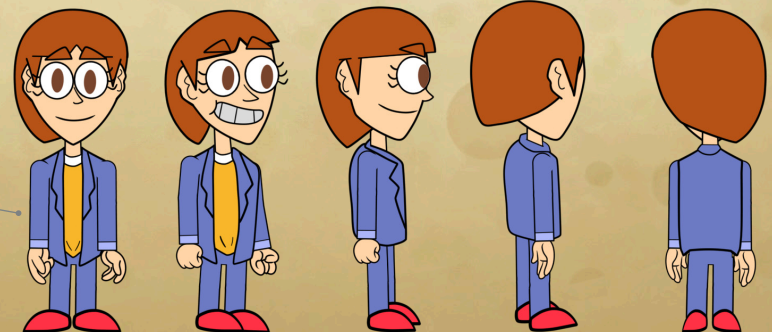
Há algumas coisas que Bibi não é boa: Química, andar de patins, lembrar de tirar a roupa do varal, e ser dissimulada. A jovem adulta não consegue esconder suas **emoções**, por mais que tente. Fala pelos cotovelos; em certos momentos, chega a ser inconveniente: *too much information*, Bibi... Sua inocência e bom coração fazem dela um alvo fácil para manipulação. Por outro lado, sua **honestidade e transparência** lhe dão um certo carisma.

## Ahhh, o #MundoPop...

Não é só de mitos de criaturas sobrenaturais que vive a mulher moderna; Bibi é uma **engajada e ávida internauta**. Sem medo de demonstrar suas paixões, Bibi participa de vários fandoms: das **novelas mexicanas, comédias românticas, boybands k-pop, filmes de terror e fofocas de famosos**. Sua facilidade em navegar pelo mundo moderno é uma **mão na roda** quando se trata da investigação das criaturas mágicas. Afinal, os monstros de hoje já não são como eram antigamente!



Na tentativa de passar mais credibilidade, passou a usar um terno, porém as cores escolhidas acabam passando a impressão contrária.



# OZ DOLLI

Nos seus tempos áureos, Osvaldo Arthur Dolli era um poderoso e sanguinário mago da Era Medieval. Hoje, uma fofinha zebra de pelúcia, resultado de um **falho plano de reencarnação** para poder concluir seu sonho: **acabar com todas as criaturas sobrenaturais**.

Oz não vai parar por nada para caçar monstros! *Ele atira primeiro, e pergunta depois!* Mesmo que isso signifique esfaquear supostas velhinhas ou coaches em público. Infelizmente, sua descendente mais próxima, a Bibi Dolli, não o deixa fazer isso, **essa frouxa!**

Ele despreza profundamente tudo que Bibi **gosta e representa**, no entanto, parece que a convivência com xóvem fã de cultura pop está fazendo Oz desenvolver o que mais temia: isso mesmo, **um coração!**

O cara é um gênio, e entende de tudo. Exceto as gírias dos jovens, quem é esse maluco chamado Google ou até mesmo "**como armazenam todos esses cavalos de potência nesses veículos tão pequenos?**". É, vai demorar para um cara de cinco séculos passados se encaixar neste mundo reinado por astros-teen.



## GÊNIO INCOMPREENDIDO

Não há como duvidar da inteligência de Oz e de seu conhecimento sobre o arcano. O único que podia competir com suas habilidades era seu próprio irmão, Teobaldo Dolli. Infelizmente, o ego de Oz provocou uma rixa entre os irmãos que paira como uma sombra sobre o mago até hoje. Saudoso pelos tempos medievais, Oz manteve apreço pelas lindas coisas da sua época: ópera, lutas sanguinárias, ódio total ao sobrenatural e pegadinhas mortais com o irmão.

## ZEBRA DE PELÚCIA

Até um mago prodigioso tem suas falhas: apesar da complexidade de seu **feitiço de reencarnação**, Oz ainda calhou de retornar num bichinho de pelúcia. É raro vê-lo admitir isso, mas até que seu novo corpo **tem vantagens**: ele consegue se fingir de brinquedo inanimado quando precisa se esconder, e perder uma perna tem 99% de chance de **colar de volta**. Bibi precisa tomar cuidado para que nenhum humano fique sabendo do Oz. Nos momentos de deslize, Bibi apela para explicações mirabolantes: "**é meu sobrinho cosplayer!**", "**é meu tio com acondroplasia que trabalha como animador de festa!**". Para a total surpresa de Oz, geralmente as desculpas colam.



Ao reviver, tentou através das roupas se sentir mais como ele mesmo, o que explica o look vintage.





# ELENCO SECUNDÁRIO

Sua cabeça é uma esfera com transparência. Jojo pode mudar esse formato à sua vontade, formando uma ponta afiada para combate, por exemplo. Também brilha quando vai atirar um raio de energia, sendo a origem dele.

Bandagem para esconder mordida da fanfqueira-radioativa

Seu corpo é de madeira e flutua. Não tem membros mas pode segurar coisas com telecinese.



## O CAJADA JOJO

Às vezes brinquedo de cachorro, vara de pegar manga, bola de discoteca no karaokê dos monstros, essa é Jojo, o incrível cajado de Merlin, bem, hoje não tão incrível assim. Com o passar dos séculos, o artefato acabou desenvolvendo consciência, o poder da fala e... transtorno de ansiedade generalizada. A falta de propósito abalou a autoestima da cajado Jojo - ela se trata no feminino - e conseqüentemente seus poderes arcanos.

Nos vais e vem da vida, Jojo acabou sendo mordida por uma fanfqueira radioativa, assim infectando-se com o vírus de Jovizomem. Este alter-ego se manifesta em noites de lua cheia: a insegura e frágil Jojo se transforma numa monstruosa e lacradora... JOVEMMMMMMMMMM!!!! \*barulhos de trovão\*

Será que Jojo irá superar o espírito lacrador e seu trauma de abandono para recuperar sua magia oculta? Descubra nos próximos episódios...



> **JOVIZOMEM:** Jojo, em noites de lua cheia, se transforma em Jovizomem. Nesse estado, fica brava e quer **cancelar** todos ao seu redor, tendo personalidade e memórias próprias. Antigamente, a maldição era conhecida como **Lobisomem**.

## O ABOMINÁVEL MAQUIAVEL

O ser mais terrível, impetuoso e fofo no universo. Sua origem é um enigma, sua personalidade, um mistério. É um gatinho fofo, ou um terror estilo Lovecraft do mais alto calibre? Ai cara, quem liga quando se é adorável assim? Olhe para estas bochechas! Maquiavel, nome dado por Bibi (ela acreditou que tinha a ver com maquiagem), faz parte da bizarra família improvisada da jornalista. Seu portal multidimensional-estomacal se ativa em momentos de alta tensão, mas seu potencial ainda é desconhecido. Ninguém entende sua língua - a não ser o público que pode ler as legendas de suas falas aterrorizantes.



Seu rosto feliz e inalterável esconde sua natureza fria e calculista.

Há um portal multidimensional em sua barriga que é ativado às vezes.

A parte de baixo de seu corpo é o que dá impulso para ele se movimentar quicando.

Sempre sorrindo e seduzindo, mesmo que os dentes podres entrem no caminho disso...



## O SEDUTOR MUMIMÁRIO

Nunca é tarde demais para se aventurar no mundinho dos blogueiros. Em sua segunda vida, Mumimário deixou para trás as preocupações do Egito Antigo. Agora, ele está pronto para abalar as redes sociais! Dentes podres, olhos perturbadores e pele ressecada são dignos de adoração teen! Ele costuma ser o mais apaziguador do grupo e é adverso aos conflitos - o estresse faz as bandagens dele coçar, e nenhum seguidor quer ver isso!

Cabelo colorido com brilho radioativo

A aura do cancelamento é o que Jojo expira constantemente neste estado, é a cor do raio cancelador também.

Braço com roupas de manga listrada cresce neste estado, semelhante ao estilo e-girl.

Maquiagem espalhafatosa e rebelde

Macacão estilo streamers escrito "lacrou", gíria que significa "mandou bem" em um argumento



The background of the entire page is a dark, fiery orange-red. Three figures in brown hooded robes are depicted. The figure on the left is a woman with glasses and a serious expression. The figure in the center is a man with a mustache and a neutral expression. The figure on the right is a man with glasses and a wide, toothy grin. Several glowing yellow chains are draped across the scene, connecting the figures and creating a sense of tension or conflict.

# C.A.O.S.

## CAÇADORES QUE ANIQUILAM ORGANISMOS SOBRENATURAIS

Uma misteriosa organização supragovernamental composta por uma ordem antiga de magos que é responsável por manter os humanos seguros do Mundo Sobrenatural. Age inspirada no legado que Oz Dolli deixou como caçador de monstros – sim, o nosso Oz.

No entanto, a C.A.O.S. leva a caçada um passo adiante: ela almeja selar o portal entre o Mundo Humano e o Mundo Sobrenatural. Esse feito resultará na extinção de todas as criaturas sobrenaturais na face da Terra.

Sua dimensão é desconhecida e seus braços de influência são muitos... É difícil enfrentar um inimigo que não tem um rosto e que pode estar em qualquer lugar!


ARTE-CONCEITUAL

# APARTAMENTO DE BIBI E OZ

Aconchegante e bagunçado, como todo bom lar devia ser. A pequena quitinete que Bibi aluga tem uma segunda função: serve como QG para as missões sobrenaturais da dupla. Os bichinhos de pelúcia e pôsteres de banda da Bibi brigam por espaço com as quinquilharias de Oz, troféus e mementos de expedições passadas que podem ser um tanto grotescos – o próprio Mumimário era apenas parte da decoração até ser ressuscitado por fins mágicos.

Coexistem nesse espaço todos os membros da família desajeitada que Bibi vem criando: Oz, Jojo, Maquiavel, Mumimário. Como se pode imaginar, nem sempre a família concorda sobre assuntos como decoração interna ou quem devia tirar o lixo. Mas, querendo ou não, há uma certa lógica em meio ao caos todo que torna o apartamento um lugar de respiro para Bibi e Oz.





ARTE-CONCEITUAL

# GAZETA LOCAL

Imagine uma redação de jornal como é nos cinemas: papos rápidos e assíduos entre os jornalistas, o cheiro de café no ar, reuniões de pauta efervescentes, todos à beira da próxima grande descoberta. OK, agora reduza toda essa animação e tensão em 70%, e bote uma máquina de café quebrada na cena. Essa é a Gazeta Local, lugar onde Bibi trabalha.

Em contraste com os outros espaços que Bibi e Oz frequentam, a Gazeta Local chega a ser dolorosamente mundana. O ambiente é inundado por tons inofensivos de bege e cinza, e as luzes fluorescentes fazem o dia dentro da redação parecer interminável. Locais de destaque são o bebedouro, a sala do chefe, a copa e, é claro, a mesa de Bibi, onde Oz – assumindo seu disfarce de pelúcia – senta imóvel ao lado de seu computador, escutando as fofocas dos jornalistas.

ARTE-CONCEITUAL

# LABIRINTO DO PAN

Magia permeia cada centímetro dessa peculiar casa de festas subterrânea. Como todo speakeasy maneiro, a entrada é secreta: quem quiser adentrar ao Labirinto precisa achar uma tampa de bueiro com cogumelos crescendo em volta – um anel de fadas – e proferir as palavras mágicas: “Eu acredito!”

O Labirinto do Pan é um lugar especial onde monstros e criaturas sobrenaturais podem conviver em paz ao final de um dia duro no Mundo dos Humanos. Há uma pista de dança, uma máquina de karaokê e bebidas à vontade para todos os frequentadores – desde suco de laranja a olho de sapo preservado em meleca de rinoceronte. O dono do estabelecimento, responsável por comandar a bancada de comes e bebes, é um menino surpreendentemente jovem: alguns dizem que é o próprio Peter Pan!

Um estoico Minotauro é o segurança do local, responsável por garantir que seja cumprida a mais valiosa regra do Labirinto: **NADA DE BRIGAS!** O Labirinto do Pan é um lugar onde criaturas sobrenaturais podem relaxar. Como Bibi e Oz logo percebem, é também uma ótima fonte de informações e um palco de cenas inimagináveis – sério, você já viu um centauro dançar *breakdance*?



# Arco da Temporada - Parte I

Bibi é uma jornalista não muito valorizada na redação do Gazeta Local, escrevendo matérias que ninguém liga no dia a dia. Quando recebe um artefato misterioso, ele emite um espírito que reencarna na sua pelúcia favorita: seu antepassado, detetive e caçador de monstros revive, Oz Doll.

Sem tempo para processar o que aconteceu, Bibi o coloca em sua mochila, pois a jornalista foi encarregada de cobrir uma palestra de um famoso coach. Ao avistar o palestrante, Oz afirma ser um vampiro. A criatura está sugando a energia das pessoas pelo seu discurso motivacional e cabe a recém formada dupla impedi-lo.

Após resolverem o caso, Bibi e Oz formam uma dupla improvável: ele a ajuda a resolver casos sobrenaturais para que ela revele ao mundo a existência de criaturas mágicas e ganhe renome no seu jornal, enquanto ela o ajuda a caçar monstros nesse novo mundo moderno.

Logo ambos descobrem que não são os únicos atrás das criaturas mágicas, existe uma organização misteriosa nomeada "C.A.O.S. (Caçadores que Aniquilam Organismos Sobrenaturais)". A entidade supra-governamental é impiedosa e sem diálogo com qualquer

criatura mágica, o que faz Bibi temer que Oz seja capturado. Ao investigar um grupo de Centauros motoqueiros da cidade, a dupla conhece o Labirinto do Pan, um karaokê do submundo fundado por Peter Pan em que criaturas se reúnem para celebrar. Lá, Bibi e Oz conhecem Jojo, uma cajado que trabalha na pista de dança como globo de luz. Ela foi amaldiçoada por um Jovizomem, e em noites de lua cheia vira uma adolescente violenta. Ela pede ajuda para Bibi e Oz, e com os poderes do Jovizomem acaba dando vida para uma múmia empalhada na sala deles que vira Mumimário, o sedutor blogueiro. Após ajudarem Jojo, Bibi oferece estadia aos dois.

Oz descobre que a C.A.O.S foi inspirada nos feitos de Oz, seu irmão e diversos outros caçadores de monstros medievais, após revelar quem realmente é, a pelúcia é reverenciada pelos agentes da organização. Os agentes revelam que estão em busca de um artefato arcano para selar o portal do monstros no dia do Alinhamento Planetário que acontecerá em 35 dias, Oz afirma que os ajudará em segredo.

Quando Bibi e Oz encontram a sociedade secreta dos Otakulipianos - amantes fervorosos da cultura pop japonesa - Bibi começa a se sentir em casa. No entanto, a aventura toma um rumo perigoso ao serem presos em cativeiro pelas criaturas. Na prisão, Bibi encontra um ser misterioso com traços felinos e o nomeia Maquiavel, que é extremamente poderoso e cria um portal interdimensional que os ajuda a escapar. Assim, mais um integrante se



# Arco da Temporada - Parte II

junta à família improvisada de criaturas mágicas, a contragosto de Oz.

O dia do Alinhamento Planetário se aproxima e Oz vira dia e noite procurando relatos de algum artefato arcano de poder, sem sucesso. Bibi sugere que ele use uma mistura de óleos essenciais que ela viu na TV, porém é tudo um esquema do monstro Baku, o devorador de sonhos. Ao utilizar o óleo, Oz cai em um pesadelo profundo e cabe a Bibi, com a ajuda de Maquiavel, entrar em sua mente e resgatá-lo.

Lá ela descobre a história conturbada com o irmão e o plano deles de fechar o portal para o mundo sobrenatural, assim banindo todas as criaturas mágicas. Porém, a missão falha devido ao ego de Oz, o que causa a morte do irmão e inicia sua vingança contra criaturas mágicas, vindo ao futuro para o próximo Alinhamento Planetário. Após salvá-lo, Bibi esconde o que sabe e se preocupa com aquele plano, já que se apegou muito às criaturas do submundo.

C.A.O.S., junto de Oz, se aproximam de encontrar um dos itens arcanos, o cajado do mago Merlin, que Oz percebe ser Jojo. Após tantas aventuras, Oz não encara as criaturas mágicas como todas más, entendendo que também existem as boas. Ele fica indeciso em continuar sua missão, mas com remorso pelo o que houve com o irmão ele decide sequestrar e entregar Jojo à C.A.O.S.

Bibi, sentindo-se traída, confronta-o, mas Oz segue com seu plano.

Porém, C.A.O.S. trai e aprisiona Oz, já que independente de quem ele foi, agora ele é uma criatura mágica e deve ser sacrificada com as demais.

Sem Oz, Jojo e sabendo que é o fim para todas as criaturas mágicas, Bibi acredita não poder fazer nada a respeito. Contudo, ao menos no seu trabalho, ela foi reconhecida e ganhou a chance de apresentar uma matéria investigativa de toda sua jornada com Oz em um congresso jornalístico. Pensando em todas as criaturas que ela ajudou e motivada por Mumimário e Maquiavel, ela percebe que não pode desistir de todos sem lutar. Bibi abdica de seu grande sonho de ser reconhecida pelos humanos e escolhe salvar os amigos sobrenaturais.

Aprisionados, Oz e Jojo falam de seus passados e discutem o que aconteceu. Oz se arrepende do que fez e quer se redimir. Bibi, Mumimário e Maquiavel invadem a prisão e resgatam os amigos, mas todos são derrotados pelos membros da C.A.O.S. Prestes a serem aniquilados, Maquiavel ativa seu potencial escondido e começa a destruir tudo ao seu redor. Jojo, com a ajuda de Oz, consegue recuperar os poderes e conjurar uma magia que transporta todos, menos Maquiavel, de volta ao apartamento.

Bibi e Oz se acertam, mas a confiança deles parece estar abalada. Apesar disso, todos estão felizes de estarem juntos novamente, e Bibi promete um dia reencontrar Maquiavel.



### “COACHIMPIRO [PILOTO]”

Na infância, Bibi era excluída pelas crianças e explorava a floresta acompanhada apenas de sua pelúcia de zebra. Um dia, encantada ao avistar um majestoso unicórnio, ela promete que ao crescer desvendará os mistérios do mundo. Mas, como jovem-adulta, poucas coisas mudaram: uma repórter rebaixada à matérias banais, é ignorada pelos colegas de trabalho por ser excêntrica demais.

Ao receber uma encomenda com itens antigos de família, um artefato misterioso emite um espírito que encarna na sua pelúcia de zebra, que ela carrega até hoje. A pelúcia toma vida e revela ser seu antepassado Oz, um renomado detetive e caçador de monstros dos tempos medievais. Ambos logo mostram ter personalidades conflituosas - ela é bondosa demais e ele extremamente insensível. Oz não gosta de como foi revivido e Bibi está confusa, mas animada por finalmente ter contato com o sobrenatural. A jovem repórter tem uma matéria para cobrir, e tentando manter a bizarra situação sob controle, leva-o junto na mochila.

A matéria é sobre um evento de coaching motivacional sobre masculinidade. Zé Drac, o palestrante, parece sugar energia dos gritos da plateia após seus discursos. Oz nota e afirma que ele é um vampiro camuflado, o que Bibi descarta, já que ele parece um homem comum. Quando Bibi interage com Zé Drac depois da palestra, ela percebe seus dentes afiados e o fato de que ele não aparece na selfie.

Os dois planejam algo para dar fim àquela situação. A pelúcia sugere um método tradicional contra vampiros: estaca de madeira no coração; mas Bibi não quer tomar medidas tão drásticas dado a gravidade disso no mundo atual. Bibi sugere combater não o vampiro, mas sim o coach, e bola um plano.

Bibi e Oz confrontam a criatura no camarim, que avança neles violentamente. Bibi ameaça expor que seu curso online de como ser bem sucedido é uma fraude, o que desequilibra Zé Drac, e distraído, Oz esfrega pasta de alho nos olhos do “Coachimpro”, que desmaia. Os dentes caem, e ele perde os poderes.

Após o caos, Bibi e Oz acordam, por necessidade, uma singular parceria entre parentes distantes: Bibi quer seguir seu sonho de desvendar o mundo sobrenatural e Oz precisa de alguém para apresentá-lo à sociedade moderna, já que as criaturas atuam de forma diferente que no seu tempo.

### “MOTORISTA SEM CABEÇA”

Bibi está animada para dirigir depois de tirar a carteira, mas o trânsito não está bom, muito engarrafado. Por isso chega atrasada na redação e seu chefe logo grita com ela, fala que tem uma matéria para ela cobrir: o famoso piloto de Fórmula Raio Richard Blum está na cidade. É para Bibi segui-lo, tirar foto e fazer alguma matéria para a seção tablóide.

Bibi e Oz ficam de tocaia seguindo Richard, tirando algumas fotos. Porém, ele não faz nada demais. A jornalista está entediada, quando alguma coisa surge ao horizonte: um carro flamejante que acelera sem respeito às leis de trânsito, uma criatura chamada Motorista Sem Cabeça, invocada quando um motorista se estressa muito com o trânsito.

A dupla precisa salvar Richard Blum da fúria do Motorista Sem Cabeça e depois de explicar toda a situação para o piloto, os três desenvolvem uma estratégia para capturar a criatura mágica.

Com a ajuda do piloto, eles chamam a atenção do Motorista Sem Cabeça, levando-o para diversas armadilhas, porém nenhuma é capaz de capturá-lo. Bibi, então, tem a ideia de usar um disco de músicas para relaxar no trânsito. Os três, assim, conseguem reverter o Motorista Sem Cabeça a sua forma humana.

Bibi pede uma exclusiva com Richard Blum quando carros de uma entidade aparecem. Os agentes colocam um chapéu de alumínio nos dois, pegam a máquina fotográfica de Bibi e a incineram. O chapéu de alumínio prende na cabeça dos dois e faz seus olhos girarem. Oz pega o cartão SD antes deles tomarem a máquina e se finge de apenas um bichinho de pelúcia. Os homens de preto saem. Quando Bibi e Richard recuperam a consciência, nenhum dos dois se lembra o que aconteceu.

De volta para a redação, Oz e Bibi olham o cartão SD que Oz salvou para ver se há alguma foto usável do Motorista Sem Cabeça. Infelizmente não, pois a pelúcia não sabe tirar fotos direito. No entanto, eles têm uma foto dos homens de preto chegando e os dois se questionam de quem poderiam ser eles. Ambos decidem que devem tomar mais cuidado daqui para frente sobre revelar a identidade de Oz.



### “CENTAURO’S MOTOCLUBE”

Enquanto está dirigindo para o trabalho, Bibi e Oz sofrem um acidente e são salvos por uma gangue de motoqueiros misteriosos. Mais tarde naquele dia, Bibi encontra um bilhete deixado por um deles, pedindo para encontrá-lo e dando instruções para procurar pelos cogumelos e proferir um encantamento.

Com sucesso, eles chegam ao local e se deparam com o karaokê mais inusitado possível: O Labirinto do Pan, um ambiente comandado por Peter Pan em que várias criaturas se reúnem pacificamente para festejar e interagir. Oz odeia o lugar e os clientes, mas Bibi se sente acolhida pela comunidade.

Bibi encontra o motoqueiro, Sagi, que os ajudou mais cedo, no qual revela ser um centauro usando feitiços de ilusão arcana que disfarça seu corpo equino como motocicleta. Com a fama da dupla BibiOz, ele pede ajuda para encontrar Flecha, sua filha centaura, que desapareceu alguns dias atrás e o seu bando está prestes a deixar a cidade. Flecha pode ficar para trás. Apesar da resistência de Oz, eles aceitam o caso e passam a investigar.

Através das matérias do Gazeta Local, Bibi rastreia Flecha que estava em um evento de motoclube. Após uma eletrizante perseguição, Bibi e Oz conseguem alcançá-la e interrogar porque ela está fugindo, na qual Flecha afirma não gostar do espírito livre dos centauros: além deles se desentenderem e serem muito explosivos, ela prefere a rotina mundana do dia a dia - como pegar trânsito ou fazer entregas de delivery.

Apesar disso, Bibi incentiva a comunicação dela com sua comunidade, deixando claro que é insensível abandonar os amigos. Para convencê-la, Bibi a leva até o Labirinto do Pan, no qual Flecha interage pela primeira vez com outras criaturas e percebe o quão sozinha se sente, e que a falta de harmonia dos Centauros é solucionável, pois até criaturas de diferentes espécies conseguem viver pacificamente.

Na velocidade máxima para alcançar seu bando antes que eles deixem a cidade, Flecha, Bibi e Oz aceleram até a estrada, no meio do nada, onde os Centauros, com ânimos exaltados, já começaram a partir. Flecha os alcança, e consegue acalmá-los, pedindo para guiá-los dali pra frente. Sagi parece feliz e todos agradecem Bibi e Oz, partindo para a próxima aventura.

### “OTAKULIPIANOS”

Quando Bibi e Oz participam de um concurso de cosplay em um evento temático do Japão, Oz suspeita que os apresentadores Otakus não são humanos. Após serem desclassificados, Bibi e Oz são raptados para a Ilha Kawaii, e é revelado que os reptilianos estão infiltrados entre os Otakus na Terra.

Os Otakulipianos se afeiçoam à Bibi quando vêem que ela também curte a cultura japonesa. Oz suspeita daqueles seres, pois no passado eles eram muito extremos e inflexíveis, mas acaba relaxando quando explora a ilha com Bibi e vê tantas atrações legais. Apenas um lugar é negado à visita: um estranho portão que parece uma prisão.

Mais tarde, os dois dividem uma refeição com os Otakulipianos e tudo parece perfeito. Mas uma voz sobre toda a ilha faz uma pergunta sobre um anime específico, o que Bibi não sabe responder e rapidamente é renegada por toda aquela sociedade. Bibi e Oz são banidos para o calabouço.

Presos, eles descobrem que outros Otakus humanos foram banidos por não saberem absolutamente tudo sobre animes. Eles bolam um plano para distrair os guardas e escapar.

Enquanto correm pela Prisão Anti-Daijobu, acabam se deparando com Maquiavel, um neko-cat que Bibi acha muito fofo e agarra, o que assusta todos os Otakulipianos que os perseguiam. Num momento de desespero, quando parecem que vão ser capturados novamente, Maquiavel ativa seu poder e todos os prisioneiros são teletransportados de volta para o concurso de cosplay.

Em casa, Bibi celebra a fuga enquanto acomoda Maquiavel como parte do lar, e Oz questiona se não é perigoso abrigar um ser que eles não sabem nada a respeito e que os Otakulipianos temiam. Bibi diz que não, pois ele é muito fofo, o que Oz não questiona. Maquiavel, que parece inofensivo, faz uma expressão maligna para o público no último instante.

## AMOSTRA DE EPISÓDIOS

### “JOVIZOMEM”

Quando Oz ofende o gosto musical e cinéfilo de Bibi e ela o acusa de ser muito folgado, ambos apostam ir até um aniversário no Labirinto do Pan e inverter papéis: Bibi vai resolver um caso sozinha e Oz vai socializar sem julgar alguém.

Na festa, Bibi tenta entregar seu cartão de visita a várias criaturas, mas ninguém tem mistérios para ela. Oz reprime seu lado julgador e atura papos toscos na celebração. Na pista de dança, Bibi conhece Jojo, que trabalha no karaokê como um globo mágico de luz colorida. Ela tenta oferecer seus serviços, mas Jojo nega. Oz acaba destruindo a festa por desprezar todos. Ambos são expulsos e falham nos seus objetivos. Oz não desiste, e Bibi segue para o apartamento.

Mais tarde no karaokê, Jojo é surpreendida por uma entidade não revelada, e acorda confusa com todo o local destruído. A cajado acaba indo ao endereço de Bibi pedir ajuda, sem saber o que aconteceu.

A jornalista não leva a sério as alegações de Jojo, achando que ela está com problemas emocionais. Oz invade e interrompe a sessão de Bibi, assumindo o caso. Os dois começam a discutir por causa disso. Distraídos, eles não percebem que Jojo estava olhando a lua cheia pela janela e se transformando na abominável JOVIZOMEM!

Jo-Jovizomem é super-poderosa, violenta e cheia de referências à cultura pop. Aterrorizados, Bibi e Oz se escondem em outro cômodo e planejam seu contra-ataque. Oz percebe que só os gostos zuados de Bibi podem quebrar a maldição de Jovizomem, já que no passado só um Lobisomem podia curar outro.

Em uma batalha de quem tem os piores gostos para as coisas, Bibi consegue ganhar e repelir os poderes de Jovizomem contra ela, transformando-a de volta em Jojo.

Bibi pede para Oz admitir que ele precisa dela, pois graças aos seus gostos eles estão salvos. Oz não admite, mas afirma que é mais divertido as aventuras em dupla. Ambos se entendem e Bibi muda o nome no cartão de visita para “BibiOz Mistérios”. Quando ambos combinam respeitar o espaço pessoal um do outro, Bibi adota Jojo e a hospeda no apartamento, o que desagrada Oz.

Jojo olha para o espelho e a Jovizomem a encara de volta, prometendo que voltará...

### “FOFOCADAS”

É o amigo oculto anual da “Gazeta Local” e Bibi está especialmente animada pois tirou seu chefe, Senhor Geraldo, no sorteio. No entanto, mesmo antes do evento acontecer, murmúrios e cochichos rolam soltos pela redação. Bibi escuta dois jornalistas fofocando sobre outro colega de trabalho. Na volta, ela vê mais dois espalhando boatos absurdos sobre seu chefe.

A situação fica mais suspeita quando ela encontra rastros de um pó cintilante no ar. Oz dispara que isso tudo pode ser obra de fadas, os dois percebem os pequenos seres zumbindo pela redação.

A única solução é capturá-las antes que o amigo oculto seja cancelado por desordem social. Bibi e Oz tentam de vários jeitos, mas as fadas são mais desenroladas que as línguas que elas enfeitiçam. Oz lembra de uma receita antiga para atrair fadas, que envolve açúcar. Bibi, então, vai conseguir os ingredientes. Ela corre para a copa e vê seu chefe fofocando sobre ela com outros dois repórteres. A jovem fica visivelmente baqueada, mas mantém a compostura até conseguir o açúcar.

Bibi e Oz conseguem fazer o melado e a menina sacrifica o presente de amigo oculto destinado a seu chefe, um vaso de flores, para capturar as fadas da fofoca. Com a paz restaurada, os funcionários do jornal se acalmam e seguem com o amigo oculto. Bibi passa por um momento de vergonha pois não tem mais o presente que ia dar para o Senhor Geraldo.

Depois do expediente, em casa, Bibi é animada por Oz que a presenteia com um desenho dos dois juntos, não particularmente bonito, mas que para ela vale o mundo.

## AMOSTRA DE EPISÓDIOS

### “LOLKEY.EXE”

O pessoal da “Gazeta Local” reservou uma churrasceria para um almoço especial, mas esqueceram de reservar uma cadeira para Bibi, que não comeu a semana inteira esperando esse churrasco.

No hora do almoço, sobra apenas a jovem e sua pelúcia, que recentemente descobriu as maravilhas da internet. Só que Oz, sem querer, clica no que claramente é um vírus que contamina todo o servidor da “Gazeta Local”.

Com medo que os colegas de trabalho a culpem, Bibi e Oz precisam exterminar o vírus LOLkey antes que os outros jornalistas voltem do almoço. Para isso, eles precisarão enfrentar máquinas que atiram CDs, portas e elevadores que fecham e não obedecem e até robôs aspiradores de pó assassinos.

Os dois têm que chegar no servidor central onde o vírus se instalou, porém, precisam enfrentar as distrações e peças que o vírus prega neles, abusando do fato de Bibi estar morrendo de fome e da ingenuidade com a tecnologia de Oz.

Enquanto ele prega essas diversas peças, o vírus sempre fala do irmão e como ele o odeia por se achar tão mais forte que ele. Chegando no servidor central, Bibi e Oz são capturados por fios de computador soltos, Oz percebe que na verdade o vírus LOLkey é o Loki, deus da trapaça.

A pelúcia, então, revela que também tinha um irmão que odiava, pois sempre viveu à sombra dele, Oz e o deus da trapaça se conectam e formam uma amizade baseada no ódio mútuo aos irmãos. Loki decide deixar os dois em paz e some dos computadores do jornal.

Tarde da noite, Oz recebe uma mensagem de LOLkey/Loki com fotos dos homens de preto e sua agência, a C.A.O.S, que tem uma pintura de Oz e seu irmão estampando o lobby da entrada.

### “DONA FANI”

Bibi e Oz vão entrevistar para o jornal uma senhora de idade que é uma grande acumuladora de artefatos da Idade Média, Dona Fani, ela até mora num castelo. A senhorinha não vê direito, tem língua presa e sofre de azia, inofensiva. Porém, não para Oz. A pelúcia acredita que a senhorinha é na verdade um dragão, uma criatura formidável e perigosa que precisa ser eliminada o quanto antes. Oz começa a pegar as milhares de armas pontiagudas e mortais da coleção de Dona Fani para tentar matá-la.

Enquanto isso, Bibi tenta impedir guiando a idosa que mal vê para desviar das espadas e machados. A menina briga com a pelúcia, o que faz eles caírem por uma passagem secreta, chegando num calabouço, uma espécie de câmara de tortura, onde eles encontram um outro senhor de idade que grita em uma das máquinas.

Os dois têm medo de quem Dona Fani realmente e decidem salvar o senhor de idade e escapar dali, porém, antes de chegarem na saída, são confrontados por Dona Fani. Descobre-se que, na verdade, aquele senhor é seu marido e a “sala de tortura” é uma academia com itens medievais.

Depois que Bibi e Oz saem, Dona Fani e seu marido revelam-se dragões, Oz estava certo no final.



CORRIGIDO POR  
BIBI DOLLI

ESCRITO E ILUSTRADO POR  
**OZ DOLLI**

# Bestiário

TUDO SOBRE OS SERES **MAIS DESPREZÍVEIS** DO MUNDO.

*OZ, sem preconceito!!!*

# BESTIÁRIO

## JOVIZOMEM ~~Lobisomem~~

Achava que essa criatura não podia ficar pior, bem, não sei se está pior, mas bem mais irritante!



mas o gosto musical eh top



## ~~Vampiro~~ COACHIMPIRO

Antigamente eles atacavam e mordiam pessoas, hoje eles fazem palestras motivacionais que desmotivam.



Oz... eh so uma idosa, ela gosta de torta de abacate, croche, essas coisas

## Velhinha

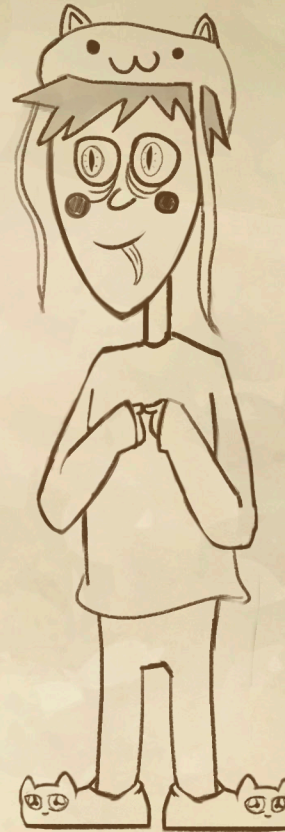
Pode parecer fofa, mas na verdade é um dragão, mate o mais rápido possível



## Motorista Sem Cabeça

Um motorista que passou tanta raiva no trânsito que sua cabeça literalmente explodiu, está sempre querendo mostrar que é o mais rápido.

poe minha playlist que relaxa ele



## ~~Reptilianos~~ OTAKULPIANOS

Uma raça antiga que criou toda uma cultura nerd... vou deixar a Bibi explicar essa.

Bibi: Bem, eles são muito fãs das animações japonesas e criaram um estilo de roupas e de agir que no início mostrava seu amor por shonens e ajudava-os a mesclar na superfície, mas outros humanos acharam o estilo legal e copiaram, é difícil distinguir entre um otaku e um otakulipiano

Oz: Aí meu deus quem vai ler essa parede de texto... Eles têm medo do gato mágico, USAR ISSO PARA DERROTÁ-LOS!

eu escrevo tao bem!!! <3



## ??? (Maquiavel)

Não sei direito o que é ou o que faz. Pesquisando formas de matar.

Matar naoooo!  
Ele eh familia!

Ele eh taoooo fofooooooooooooo!

# BESTIÁRIO



## ~~Fadinhas~~ FOFOCADAS

Pequenos seres que soltam um pó que fazem as pessoas fofocarem, têm prazer de causar confusão.



## ~~Loki~~ LOL.KEY

O deus da trapaça Loki, assumindo uma forma no vasto espaço cibernético, engana as pessoas com propagandas falsas que escondem um vírus.

so vc cai nessas propagandas...



## ~~Gentaurus~~ MOTO CLUBE

Hoje em dia são motoqueiros que usam magia para esconder suas patas de cavalo por motos, criaturas majestosas, se não fossem monstros.

Entao eles nunca podem sair da moto???

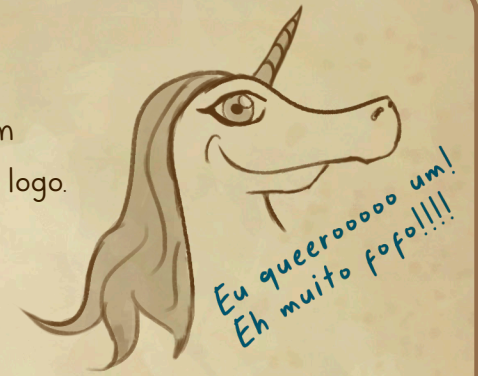


## Batata Divina

Essa batata diz ser a reencarnação de um divino monge, fundou sua própria religião, as pessoas acreditam em tanta coisa hoje em dia...

## Unicórnio

Criatura extremamente rara, talvez em extinção, atire para ajudar a extinguir logo.

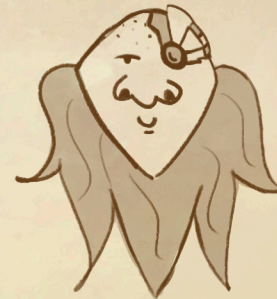


Eu querooooo um!  
Eh muito fofa!!!!



## Baku

Anta que consome os sonhos das pessoas e transforma em pesadelos, hoje gerencia fármacos naturais para dormir.



## ~~Áries~~ HATERBOT

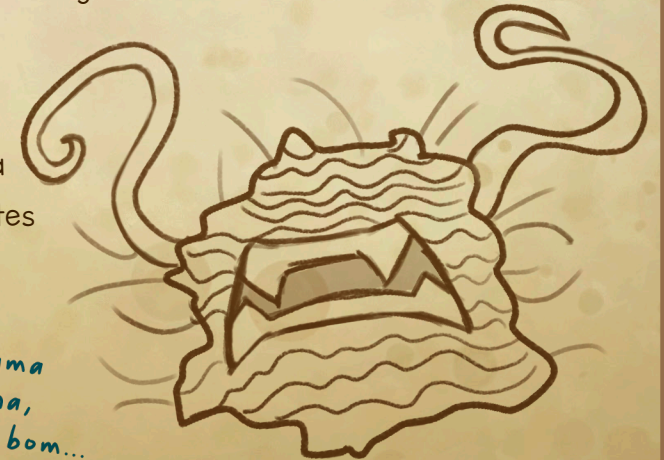
O deus Áries, durante anos, assumiu as mais diversas formas para propagar guerras pelo planeta, hoje, assume essa forma para propagar a maior das guerras: as do twitter.

Ai gente, que isso, vamos ser mais paz e amor

## Monstriojo

Bola nojenta de comida processada, coma-o antes que ele te devora.

Se vc colocar uma cenourinha, ate que fica bom...



# OS ROTEIRISTAS ◀ 3

**Kallyo Aquiles** é conhecido pela criação da websérie **Arena**, que juntou 41 mil visualizações no YouTube e classificada para os festivais Rio Webfest (2017), Melbourne Webfest (2018) e Seoul Webfest (2020). Em 2019, dirigiu e roteirizou o curta-metragem musical **"A Melhor Versão de Mim"**, vencendo os prêmios de Melhor Roteiro no Intercom Nacional (2020), Melhor Filme no Curta-Canedinho (2021) e Prêmio da Crítica pela ACCiRN (2021). Seu projeto de graduação na Universidade de Brasília, **"BIBIOZ Mistérios"**, é sua estreia no ramo de narrativas animadas.

**Sofia Todd** é roteirista formada pela Universidade de Brasília, com passagem por outras áreas do audiovisual como continuidade, direção e produção. Seu roteiro intitulado **"Vinagre"** foi o único projeto do DF selecionado para o Laboratório de Projetos do Festival Curta Cinema de 2018. Atualmente, Sofia trabalha como roteirista freelancer para a **Lumen Games**, desenvolvedora de jogos eletrônicos estabelecida em 2004.

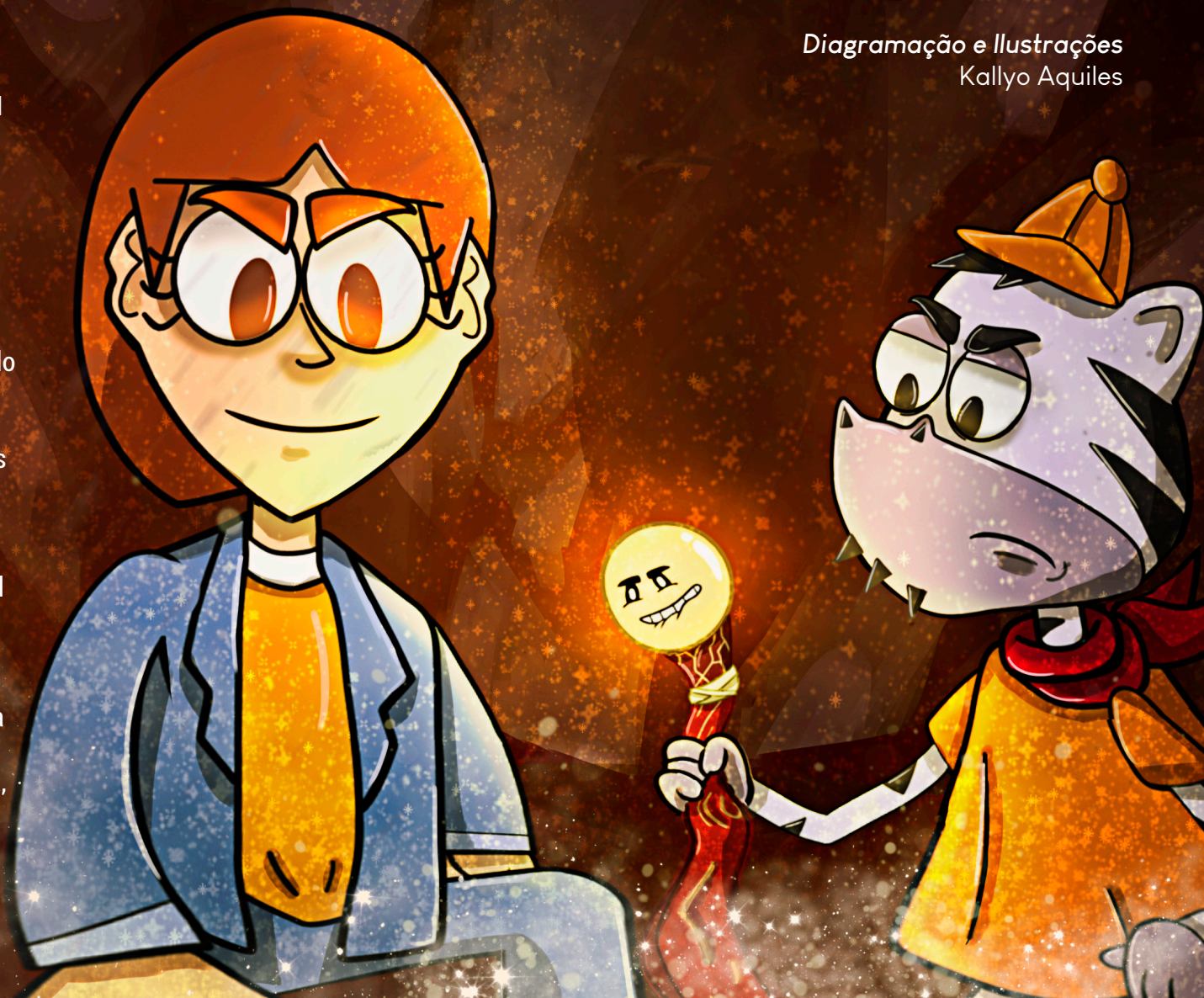
**Gui Monteiro** é formado pela Universidade de Brasília em Comunicação Social - Audiovisual, roteirista do telejornal satírico **Drag News** (2018), do quadrinho **A Menina Sem Nome** (2021), projeto aprovado pelo FAC, produtor executivo do documentário **Pedalar é Suave** (Flora Gondim, 2019), exibido nos festivais CineUrbano, Fora da Gaveta e Archcine - Festival Internacional de Cinema de Arquitetura e assistente do curta **Monstros** (Douro Moura, 2018), exibido no 50º Festival de Brasília do Cinema Brasileiro. Atualmente trabalha com Aleksei Abib e Júlia Priolli na série de ficção **Psique**.

*Design de Personagens*  
Kallyo Aquiles

*Produção Executiva*  
Daniel Madeira / Paloma Martins

*Design de Cenários*  
Diego Felipe / Morgana Boeschenstein

*Diagramação e Ilustrações*  
Kallyo Aquiles



# FANARTS FEITA POR ARTISTAS



CRIADO POR  
KALLYO AQUILES

ARTE DESTE CARDAZ  
MORGANA N BOESCHENSTEIN

MORGANA BOESCHENSTEIN  
@oimorgana



JOÃO NEVES  
@jneves\_arts




AYANA SAITO  
@zushi.ushi




OBRIGADO POR LER <3

# fala com a gente

Se interessou no projeto? Então nos encontre nas redes sociais ou entre em contato! :)

 @bibiozmistérios

 bibiozmisterios@gmail.com

 +55 (61) 98111-1167



**BIBIOZ**  
MISTÉRIOS

