

Clube de BANHEIRO



**Animação para crianças
acima dos 10 anos**
**Temporada inicial idealizada
com 22 episódios**

Projeto de Pitch Bible para uma animação autoral

Vitória Campos Moreira Tavares

FAUD USP | 2025

O CLUBE DO BANHEIRO

Projeto de Pitch Bible para uma animação autoral

Vitória Campos Moreira Tavares

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design pela Universidade de São Paulo, sob orientação do Prof. Dr. Gustavo Orlando Fudaba Curcio.

Faculdade de Arquitetura, Urbanismo e de Design da Universidade de São Paulo.

São Paulo
2025

AGRADECIMENTOS

Gostaria de começar os agradecimentos dizendo que, por mais que o trabalho tenha sido individual, ele não teria sido completado sem o auxílio de pessoas muito especiais. Primeiramente, quero agradecer ao meu namorado, Brunno Rogério Sousa Vieira, que me ajudou desde o princípio, na idealização da narrativa, escrita do texto, conceitualização de personagens e em diversos outros pontos ao longo do projeto, dedicando-se comigo dias a fio.

Em seguida, homenageio Elton James Padeti, que me aconselhou em tudo que envolveu desenho e ilustração, empre disposto a responder às minhas mensagens, nas mais variadas horas, com precisão e rapidez.

Temos também Lucas Oliveira, companheiro ilustrador que me ajudou a desenvolver a ideia inicial, sempre proporcionando criticismo construtivo aos pontos em que eu mais dúvidas, ajudando a impulsionar o desenvolvimento do projeto.

Por fim, agradeço ao meu orientador, Prof. Dr. Gustavo Orlando Fudaba Curcio, que acompanhou meu projeto de perto, adaptando nossos atendimentos aos meus horários de trabalho, promovendo feedbacks pertinentes e, acima de tudo, me guiando para atingir o potencial completo do meu primeiro projeto autoral.

Como um agradecimento especial, estendo minha gratidão à minha família, que me apoiou em todos os momentos da graduação e me motivou a continuar a explorar minhas paixões.

RESUMO

Este documento tem como objetivo relatar o processo de criação de uma Bíblia de animação, proposta visual para a apresentação de uma série animada a produtores. A narrativa desenvolvida é uma peça autoral de Vitória Campos Moreira Tavares, intitulada **Clube do Banheiro**. Por meio do método derivado das etapas do projeto em Design de Bruno Munari (1998), adaptado pelo Prof. Dr. Flávio Gomes (2022), docente da Universidade Federal de Goiás – UFG, foi possível estruturar um passo a passo para a produção dos materiais gráficos, abrangendo desde o desenvolvimento do roteiro até a criação de cenários e personagens. A proposta criativa contempla uma reflexão crítica sobre as decisões de projeto e os resultados obtidos com a experiência.

ABSTRACT

*This document aims to report the creating process of an animation Bible — a visual proposal for presenting an animated series to streaming services. The narrative developed is an original work by Vitória Campos Moreira Tavares, titled **Clube do Banheiro** (“Bathroom Club”). Through a method derived from the design project stages outlined by Bruno Munari (1998), adapted by Prof. Dr. Flávio Gomes (2022), a faculty member at the Federal University of Goiás (UFG), it was possible to structure a step-by-step process for producing the graphic materials. This process encompasses everything from script development to the creation of settings and characters, including a critical reflection on the design decision.*

Palavras-Chave:

Design Gráfico; Projeto em Design Visual; Animação; Bíblia de Animação.

Key Words:

Graphic Design; Project in Visual Design; Animation; Pitch Bible.

SUMÁRIO

1 <i>Introdução</i>	05
2 <i>Objetivos</i>	06
3 <i>O Que é uma Pitch Bible?</i>	07
4 <i>Metodologia</i>	09
5 <i>Cronograma</i>	16
6 <i>Roteiro</i>	17
7 <i>Conceitos</i>	48
8 <i>Construção do Mundo</i>	66
9 <i>Finalização</i>	94
10 <i>Conclusão</i>	146
11 <i>Referências Bibliográficas</i>	147



1 INTRODUÇÃO

Em um contexto de globalização da informação surgem os serviços de *streaming*, tais como Netflix, Amazon Prime e Disney+. As aplicações citadas quebram a barreira da linearidade das televisões até então estabelecidas, permitindo a distribuição de conteúdos de forma abrangente por meio da internet e um catálogo variado de produções para atrair o usuário. Desde o advento do conceito, muitos serviços de streaming surgiram e inúmeras estratégias foram adotadas pelas principais companhias do ramo para garantir a vitória sobre seus concorrentes, sendo uma delas a expansão de suas sedes para a América-Latina (principalmente Brasil e México), Coréia do Sul, Oceania e África, seguida do fomento de produções nativas dessas regiões (MEIMARIDIS, MAZUR, RIOS; 2020).

Entretanto, por mais que o Brasil seja um dos alvos mais prósperos das novas estratégias dessas plataformas, estando em segundo lugar entre os 18 mercados mais prósperos para os streamings no cenário global, segundo a lista da Finder de 2021 (Ministério da Cultura, 2024), as produções brasileiras disponibilizadas no catálogo desses serviços são apenas 14%, em comparação com 86% de conteúdo internacional (Ministério da Cultura, 2024). Tomando como ponto de partida essa divergência, o Senado Federal criou, em 2022, o Projeto de Lei (PL) nº 2331, que regulariza os serviços de streaming e decreta a obrigação do incentivo à produções nacionais partindo dessas empresas. Além de produzirem peças audiovisuais, o PL determina que as grandes produtoras precisam inserir mais projetos locais em suas bibliotecas, sendo responsabilidade da Ancine fazer a distribuição de títulos brasileiros. Atualmente, o projeto se encontra na casa revisora, a Câmara de Deputados, aguardando sua aprovação.

A regularização dos serviços de streaming em um futuro próximo irá impulsionar a produção de conteúdos audiovisuais nacionais e garantir mais chances de destaque para obras independentes no país, por isso, esse projeto busca acompanhar o crescimento do investimento externo no âmbito audiovisual no Brasil e estruturar uma *Pitch Bible* (Bíblia de Animação) — um documento que apresenta a história e os personagens de uma animação (DUARTE, 2023) — de uma série animada autoral chamada **Clube do Banheiro**, pensada para crianças a partir dos 10 anos, com o objetivo de apresentá-la a serviços de *streaming*.

O projeto foi tratado como uma produção gráfica editorial. Dessa forma, sua metodologia adapta os princípios de Bruno Munari (1998) para a criação de uma peça gráfica, nos passos propostos pelo Prof. Dr. Flávio Gomes (2022) sobre como construir uma animação. Este documento conta com uma vasta pesquisa de referências diversas, desde bíblias de animações a diretores de cinema; em conjunto com uma análise de produtos da indústria da animação; e o desenvolvimento do trabalho de conclusão de curso em si, que inclui uma identidade visual, desenvolvimento de enredo, design de personagens, design de cenários e diagramação do produto. Essa iniciativa foi desenvolvida sob a orientação do Prof. Dr. Gustavo Orlando Fudaba Curcio, docente na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design da Universidade de São Paulo.



Figura 1: Imagem parcial da *Concept Art 4*
Fonte: Próprio Autor

2 OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Criar uma Bíblia de animação, baseada na história autoral **Clube do Banheiro**, para ser futuramente apresentada a serviços de streaming, buscando sua produção e exibição nessas plataformas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 01 Compreender a estrutura de uma Bíblia de animação enquanto produto gráfico e quais os elementos necessários para sua produção;
- 02 Criar uma linguagem visual coesa, procurando explorar os elementos que melhor transmitam a trama da animação tratada;
- 03 Desenvolver a animação, desde sua origem, criando não só sua identidade, mas também seus personagens, mundo e história.

3 QUE É UMA PITCH BIBLE?

Em 2023, Amanda “Din” Duarte, artista plástica, fundadora e CEO do estúdio de arte MadBoogie Creations (Madboogie, 2011), descreveu a *Pitch Bible*, ou “Bíblia de Animação”, como um documento que sumariza a história e os personagens de uma série animada. A bíblia é um **documento técnico e criativo** que reúne todas as informações essenciais para o desenvolvimento e a produção de uma série animada. Ela funciona como um **guia de referência** para a equipe de produção e também como material de apresentação para potenciais investidores, emissoras ou plataformas. Além disso, é uma ferramenta funda-

mental para garantir **coerência estética e narrativa**, servindo como documento estratégico fundamental de *pitching* (apresentação de uma ideia) para captar recursos e apoio à produção.

O produto final consiste em uma peça gráfica impressa, uma apresentação, que deve ser concisa e coesa, apresentando detalhadamente personagens e o universo que estão inseridos, com *storylines* de possíveis episódios e um visual marcante que transmita a intenção da série, em um formato apresentável em um período de 20 a 30 minutos (DUARTE, 2023). O conteúdo típico de uma *Pitch Bible* varia de acordo com a produção, sendo exemplos de temas presentes:

- **Título e logline:** nome da série e uma descrição breve e impactante da premissa.
- **Sinopse geral:** panorama da história, universo, mecânicas da história e tom da série.
- **Personagens principais:** perfis detalhados com traços de personalidade, aparência, relações e evolução.
- **Ambientação:** descrição do mundo onde a história se passa (cenários, época, regras do universo, etc.).
- **Estilo visual:** referências gráficas, paleta de cores, modelos dos personagens, cenários e storyboard.
- **Storylines de possíveis episódios:** ideias de episódios ou temporadas.
- **Público-alvo e formato:** idade recomendada, duração dos episódios e número de episódios por temporada.



Figura 2: Capa da *Pitch Bible* da série fictícia *Jaci*, feita por alunos da Arte Revide
Fonte: Arte Revide

4 METODOLOGIA

Tendo em mente o que é uma Bíblia de Animação, é então necessário estruturar os passos para a criação do produto. Um dos principais desafios no emprego de métodos tradicionais de design para desenvolvimento de animações é o fato do processo ter início, muitas vezes, após a etapa de criação da história. Um exemplo é Sergi Câmara (2005), que em seu livro *O Desenho Animado*, descreve 5 etapas de criação: storyboard, criação e construção de personagens, layout, animação e arte final. Como pôde ser observado, nenhum dos tópicos decorridos pelo autor tratam da criação de uma história e identidade visual autorais. Por isso, a metodologia escolhida foi a descrita pelo Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira em seu artigo chamado *Metodologia de Animação para Designers e Artistas* (2022). Seu processo combina os 12 passos sugeridos por Bruno Munari (1998) para um projeto de Design, em seu livro *Das Coisas Nascem as Coisas, com os métodos de outros autores — como Sergi, especializado em animação —, a fim de criar um novo sistema de criação específico para o desenvolvimento do mundo e da bíblia de apresentação. As etapas deste regime seriam:*

Roteiro

Conceitos

Criação do Mundo

Animação

Finalização

Roteiro

Em *Manual do Roteiro*, Syd Field (2001) trata do roteiro como um objeto que possui seu molde próprio. Em sua essência, é uma história formada por três atos, entre os quais, ocorrem eventos-chave nas vidas dos personagens — os chamados pontos de virada — conforme o modelo apresentado a seguir (Figura 3)

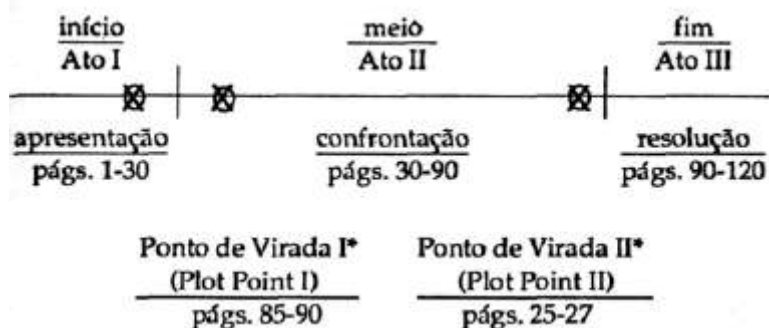


Figura 3: Estrutura básica de uma história
Fonte: FIELD, Syd. *Manual do Roteiro*. Rio de Janeiro, Objetiva, 2001.

Toda história começa com a definição de um Assunto, que seria o correspondente a uma descrição de uma história, incluindo seu começo, meio e fim, em algumas linhas (*Storyline*) (FIELDS, 2001) e, dentro da metodologia de Bruno Munari (1998), equivaleria a definição do problema.

Em seguida, ocorre a caracterização dos personagens, não apenas as características estéticas, pensando no aspecto visual, mas também destrinchando as ações físicas e emocionais dos protagonistas. Cada papel introduzido durante a história deve apresentar uma necessidade (desejo consciente) e um desejo (desejo inconsciente), sendo estes descritos como, respectivamente, o objetivo do personagem baseado em pressões externas; e a essência do que ele realmente precisa para completar seu arco (MCKEE, 2013).

A partir desse ponto se desenvolvem os três atos da história, cada um com sua função específica. Um ato é descrito como sendo “uma série de sequências que culminam em uma cena climática, causando uma grande reversão de valo-

res, mais poderosa em seu impacto do que em qualquer cena ou sequência anterior” (MCKEE, 2013; p.52). O ato 1, também sendo conhecido como Apresentação, segundo Joni Galvão (2015) envolve 1/4 da história, desenvolvendo a ambientação e o incidente incitante, ponto que Robert Mckee (2013) descreve como sendo um elemento que “desarranja radicalmente o equilíbrio de forças na vida do protagonista” fazendo com que a história se inicie (GALVÃO, 2015). O ato 2 consome a maior parte da estrutura do roteiro, envolvendo um período de confrontação, no qual o personagem principal enfrenta uma série de obstáculos que o impedem de satisfazer sua Necessidade Narrativa (Desejo) (FIELD, 2001). Além disso, no final do segundo ato, é criada a Crise, o maior impasse vivido pelo personagem central até o momento que o obriga a tomar uma decisão definitiva, que culmina no Clímax da trama, a consequência da escolha feita durante a Crise, o momento

mais desafiante já vivido pelo protagonista até então (GALVÃO, 2015). O ato 3 é a resolução de todos os momentos vividos, contemplando a finalização da narrativa. O terceiro ato é o fechamento da história, mostrando o impacto do Clímax na vida dos personagens (GALVÃO, 2015).

Por fim, no desenvolvimento do roteiro Syd Field (2001) trata dos pontos de virada (*plot points*), que seriam momentos de passagem entre os atos nos quais a história “engancha” em uma ação e a reverte em outra direção. É importante que cada *plot point* apresente algo que a audiência não conhece e traga à tona sensações especiais (GALVÃO, 2015). Cada um dos pontos deve variar sua carga de valor para garantir os altos e baixos da trama, que favorecem o engajamento do usuário (GALVÃO, 2015). É comum que os pontos de virada sejam dispostos no final dos Atos I e II, sendo o Clímax o *plot point* do segundo Ato (Figura 3).

Conceitos

Segundo Flávio Gomes (2022) a etapa de conceitos consiste nas escolhas técnicas da produção, tal como a identidade visual da animação, o estilo da animação, a definição da quantidade de episódios, entre outros aspectos. Para facilitar o passo a passo do processo, o autor supracitado dividiu a fase em subetapas, sendo elas:

- 01 Pesquisa de proposta estética ou painel semântico:** um processo onde deve-se buscar materiais visuais e referências de conteúdo que tenham relação com o universo pretendido;
- 02 Esboço de personagens:** esboçar de forma inicial os personagens, com o objetivo de testar visualmente seus diversos detalhes;
- 03 Esboço dos cenários:** esboçar propostas visuais diversas para os cenários e objetos de cena, com o objetivo de fornecer recursos gráficos para a criação do universo que está sendo criado.

Por mais completo que seja o guia elaborado por Cassiano Zanon, também será incluída nesta etapa a busca por referências que possam contribuir para a direção da série, tanto bíblias de animações célebres quanto influências estéticas, como estilos de animação, que possam enriquecer a proposta. O objetivo é identificar tópicos que talvez não tenham sido contemplados no documento estudado e avaliá-los quanto à sua relevância, para que possam ser incorporados ao projeto gráfico final, se necessário.

Figura 4: Cenário de *Gravity Falls*
Fonte: <https://gravi-teamfalls.tumblr.com/>



Criação do Mundo

Na criação do mundo tem-se o desenvolvimento de toda a estética do universo criado, incluindo personagens, cenários e objetos que serão utilizados. Segundo o texto *Metodologia de Animação para Designers e Artistas* (OLIVEIRA, 2022), seriam sugeridas as seguintes subdivisões nesta fase:

- 01** Criação dos personagens baseado nos conceitos e nas características apresentadas pelo roteiro;
- 02** Criação dos cenários;
- 03** Criação dos objetos e detalhes.



Animação

Nesta fase, é dito pelo Prof. Dr. Flávio Gomes (2022) que é necessário discutir algumas questões de ordem prática, relacionadas ao formato e a apresentação da série animada. É imprescindível decidir os seguintes pontos:

- 01 Formato do recorte de tela:** a exibição da sua animação pode ser feita para vários formatos, dependendo do meio em que ela será mostrada;
- 02 Tamanho da tela:** Neste ponto, decide-se o tamanho das imagens que serão trabalhadas, no caso do **Clube do Banheiro**, terá formato Full-HD, que indica que as imagens possuem 1920x1080 pixels;
- 03 Velocidade entre *frames*:** a quantidade de quadros por segundo influencia diretamente na renderização do projeto, em geral trabalha-se entre 24 e 30 *frames* por segundo. Em relação a este TCC, foi escolhida a velocidade padrão de 25 *frames* por segundo;
- 04 Coloração da animação:** É nesse tópico que geralmente é decidido a paleta de cores que será utilizada na série animada, mas essa decisão será discutida junto ao desenvolvimento da identidade visual.

Finalização

No documento de referência adotado como base, a etapa de finalização corresponderia à renderização de uma peça em vídeo animado. Contudo, considerando que o foco deste projeto está voltado para o desenvolvimento da Bíblia de Animação de **Clube do Banheiro**, a finalização será direcionada à produção do material gráfico que compõe o documento delineado nos objetivos. Segundo o *Guia de Criação de Bíblia para Pitching de Série Animada*, escrito por Cassiano Zanon (2018), disponibilizado pela UFSC, existem diversos pontos cruciais que devem ser incluídos em uma Bíblia para *pitching*, sendo eles:

- 01** **O Título seguido da Logline:** *Logline* é o termo utilizado para a descrição da série em duas linhas. É importante que esse resumo capture a atenção do leitor e que venha acompanhado de uma imagem condizente com a série;
- 02** **Sinopse:** A Sinopse é um resumo mais detalhado que a *Logline*. Ela busca situar melhor o espectador no mundo criado;
- 03** **Descrição dos Protagonistas:** É nesse momento que os protagonistas da narrativa são apresentados, junto a suas características, estética, desejo e necessidade;
- 04** **Descrição do Universo:** Nesse painel mostra-se todos os cenários e objetos que sejam importantes para a história, definindo paisagens, veículos, armas e muitos outros detalhes;
- 05** **Storyline dos episódios:** Nessa etapa mostra-se um pouco da história que será desenvolvida no universo apresentado, envolvendo situações de interações entre os personagens e com o mundo ao seu redor;
- 06** **Identidade Visual:** Aqui é importante definir a Logomarca que será utilizada, além de grafismos e outros elementos visuais que irão guiar o projeto.

5 CRONOGRAMA

TAREFAS	JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL	MAIO	JUNHO	JULHO	AGOSTO	SETEMBRO	OUTUBRO	NOVEMBRO
Pesquisa de Referências Bibliográficas	█	█									
Desenvolvimento da Metodologia		█	█								
Criação do Roteiro (Assunto, <i>Storylines</i> da série e dos episódios, Sinopse, Descrição de mundo e personagens principais)			█	█	█						
Desenvolvimento do Conceito (Procura de referências visuais; Análise de IDVs de séries animadas; Exploração dos personagens; Criação de Moodboard e Nuvem de Palavras)			█	█	█						
Diagramação da monografia do TCC I					█	█					
Definição da Identidade Visual da série						█	█				
Criação das <i>Concept Arts</i> e desenhos necessários							█	█			
Diagramação da <i>Pitch Bible</i> , utilizando todos a pesquisa e materiais até então produzidos							█	█	█		
Diagramação da monografia final										█	
Criação da apresentação										█	█

6 ROTEIRO

O Roteiro pode ser considerado como o material-fonte do projeto. Antes de começar a jornada visual que é a *Pitch Bible*, é necessário estruturar a *História* (McKEE, 2013), ou seja a narrativa da série animada.

A *História*, como projeto, é composta por uma série de arcos que criam sua estrutura, sendo ela o evento chefe que carrega os acontecimentos principais. Ao comparar a carga de valor da vida do protagonista no início e no final, tem-se o arco do enredo (McKEE, 2013). A Bíblia do **Clube do Banheiro** poderia explorar uma ampla gama de possibilidades dentro dos fundamentos essenciais da construção narrativa. No entanto, é necessário que decisões sobre o fluxo da história sejam tomadas a fim de garantir o avanço e a coesão do projeto.

A trama que será desenvolvida terá, de acordo com o livro *Story* (2013), um enredo com Design Clássico — onde o universo gira em torno de um protagonista ativo, que luta com o antagonismo de forças externas, enquanto busca seu desejo — de final aberto (no qual o Clímax da História deixa questões não resolvidas para a audiência).

A narrativa apresenta Maria dos Santos como protagonista ativa de uma trama com tempo linear e realidade consistente durante toda a sua duração. O programa visa um público-alvo a partir dos 10 anos de idade e busca se encaixar em diversos gêneros, sendo os principais comédia, mistério e ação, contando uma história de crianças que conseguem encontrar uma família uns com os outros em meio ao caos de uma escola enigmática.

O Assunto

O Assunto pode ser comparado ao termo Problema dentro do contexto do Design para Munari (1998). De acordo com o autor, um Problema é a origem de todo o pensamento projetual, sendo uma situação com possibilidade de ser resolvida e incapaz de se solucionar sozinha, ou seja, quando aplicado para uma *História*, a resolução deve envolver os personagens. Portanto, para o início do projeto é importante pensar no problema que será criado e que deve ser resolvido de maneira visual ao final da narrativa. No caso do **Clube do Banheiro** este trata-se da dificuldade da autoaceitação e a procura por famílias escolhidas, afinal, toda a história idealizada para o seriado explora a intensidade dos laços afetivos criados pelos protagonistas e a confiança que eles encontram uns nos outros para serem quem realmente são, indo contra forças externas, como uma organização do mau ou, até mesmo, suas próprias figuras parentais.

Nesta etapa, inicia-se a definição da narrativa em si, começando pela *logline* da série — um resumo curto, em no máximo duas frases, elaborado para causar impacto em um primeiro contato com o leitor (MOSCIBROCKI, 2018) — seguido de sua sinopse, um texto mais detalhado da premissa, do universo e do tom da série (MOSCIBROCKI, 2018).

Logline da Série

A jovem espiã Maria se infiltra em um colégio internacional e, com a ajuda de colegas improváveis, forma um clube de investigação para entender os enigmas da escola, a mágica da Mestria e os planos da temida OFF.

Sinopse da Série

Desde que seu pai foi embora, Maria fez de tudo para conquistar o respeito — e, quem sabe, o amor — de sua mãe, a implacável diretora da Agência Secreta (ÀS). Submeteu-se a treinamentos intensivos de espionagem, estudou em casa sob rígida supervisão e tentou seguir à risca cada regra, ainda que fosse curiosa e imprevisível demais para o gosto da Diretora. Nada parecia ser o bastante. Mas tudo mudou quando a Agência a convocou com urgência: haviam finalmente localizado o esconderijo do misterioso líder da OFF, a Organização Futuro Final, considerada a mais sorradeira e perigosa rede criminosa do planeta. Confusa com o chamado, Maria logo entende sua importância na missão ao ouvir da própria mãe que o líder da OFF estaria escondido no Colégio Internacional *Sanctus Lacobus*, uma escola de elite tão secreta e misteriosa que só pode ser acessada por meio de testes rigorosos e quase impossíveis. A única maneira de investigar era infiltrando um estudante, e Maria não hesita em se voluntariar. Essa é sua chance de provar seu valor, e ela não pode falhar.

Durante os testes, ela forma uma aliança inesperada com três outros candidatos excêntricos — Anitta, Ken e Lumi — e juntos entram na escola. Lá dentro, o desafio vai além da espionagem: Maria precisa decifrar os mistérios da estranha instituição, esconder sua identidade e, pela primeira vez, aprender a lidar com amizades, novos laços familiares, sentimentos e um mundo social, que desconhece — e que tem a tendência de não gostar do que não for convencional. Ela, porém, não era a única com dificuldade de se encaixar, e junto a seus novos amigos excluídos, esquisitos e fora do padrão, Maria cria o Clube do Banheiro, um grupo secreto que investiga os enigmas sombrios da escola a partir de um esconderijo improvável: o banheiro interdito da piscina. Entre mistérios, descobertas pessoais e perigos crescentes, Maria precisa equilibrar suas duas identidades — a de uma agente em missão e a de uma adolescente que, talvez, só queira pertencer a algum lugar.

Lista de Episódios Desenvolvidos

Ato I						Ato II												Ato III				
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
A Garota	O Banheiro	Agatha	Lumi	Dex	O Diretor						As Provas 1	As Provas 2					O Baile	A Mestria	A Investigação	A OFF	O Final 1	O Final 2

● Plot Point 1
 ● Episódios do Meio da Temporada
 ● Crise
 ● Címax (Plot Point 2)

Episódios

Como definido anteriormente por Syd Field (2001), *Storyline* é um termo aplicado a um resumo de uma *História*, de apenas um parágrafo, com começo, meio e fim. Cassiano Zanon (2018), se apropria da ideia, enfatizando a importância de ter a síntese de alguns episódios da narrativa no projeto final, para garantir que os personagens sejam dispostos ao leitor em situações diversas.

O **Clube do Banheiro** foi pensado como uma série animada de 22 episódios, distribuídos em capítulos geminados de 10 minutos, com exceção de suas partes iniciais, finais e do ponto de virada no meio da temporada, que teriam uma minutagem maior. Dito isso, os capítulos aqui descritos foram selecionados para destacar os momentos de grande significância do enredo. Além disso, cada *Storyline* esta acompanhado de sua da Sinopse, uma versão detalhada dos eventos apresentados.

Apresentação

O Ato I, também conhecido como Apresentação, corresponde a 1/4 do roteiro e é responsável por situar o contexto da trama, estabelecendo os personagens e suas relações; o mundo que estão; e mecânicas importantes para a história (FIELD, 2001). Joni Galvão (2025) ainda expressa a necessidade de exibição de um incidente incitante nessa porção do enredo, para garantir o desequilíbrio de forças que lançarão o protagonista na narrativa. No caso do **Clube do Banheiro**, uma animação pensada para 22 episódios, a introdução ocorreria nos primeiros 6 capítulos, terminando com um ponto de virada que irá pavimentar as ações dos personagens durante o segundo Ato.

01 A Garota (Incidente Incitante)

A Agência Secreta descobre que o covil da Organização Futuro Final pode estar no Colégio Sanctus Lacobus e envia Maria, filha da Diretora, para se infiltrar. Para isso, ela precisa passar pelos temidos testes de admissão e acaba criando laços com Anitta, Ken e Lumi. Na prova final, que exige trair os amigos por pontos, Maria encontra uma forma de igualar todos, garantindo o ingresso do grupo na lendária escola. Eles atravessam juntos a porta final, onde uma mensagem do enigmático diretor os recebe — e, logo depois, são vendados e levados sem saber para onde.

A Agência Secreta (ÀS) recebe a informação, enviada por um de seus recém desaparecidos agentes, da possível localização do covil da maléfica Organização Futuro Final: o Colégio Internacional *Sanctus Lacobus*. Entendendo tratar-se de uma escola, ÀS envia Maria, a filha adolescente da Diretora da instituição, para se infiltrar e coletar informações. Entretanto, não é tão fácil assim entrar na maior escola de elite do mundo e, principalmente, é impossível achá-la sem passar pelos seus famigerados testes de admissão.

Disfarçada, Maria tem de passar pelo processo de entrada, conhecendo Anitta, Ken e Lumi, coletando pontos, estabelecidos por um rigoroso sistema, durante os árduos desafios e formando poderosos laços, que se recusa a romper, com os três. Porém, a última prova é um jogo de traição, onde os quatro participantes devem roubar os pontos de seus adversários, sendo necessários 1000 deles para passar pela porta final. Mas é impossível, a diferença entre os pontos sempre fará com que um esteja à frente e os outros atrás, e Maria, recusando-se a deixá-los, estrategiza um plano onde todos conseguem atingir a mesma pontuação ao lembrar ao Sistema de outras façanhas incríveis realizadas por seus parceiros, tornando-os equivalentes, e a partir deste ponto, inseparáveis. Quando passam pela porta, uma televisão é ligada revelando uma mensagem de boas vindas à *Sanctus Lacobus*, e nela, o Diretor da escola. Logo após a mensagem acabar, capuzes são colocados sobre as cabeças das crianças para que sejam transportadas, sem nunca saberem o caminho, para algum lugar.

02 O Banheiro

Sendo desmascarados em frente a escola, Maria, Ken, Anitta e Lumi são guiados por Adam, um veterano exemplar, em um tour pelas instalações. Durante a visita, Maria detecta sinais estranhos vindos do banheiro da piscina e decide investigá-los, apesar do aviso do misterioso faxineiro Dex de que o local está interditado. Inquieta com pensamentos sobre o local proibido, ela retorna à noite, seguida por seus amigos. Perseguidos por seguranças, os quatro se envolvem em uma perigosa brincadeira de pique-esconde com risco de expulsão e a jornada os leva a um túnel secreto atrás de uma estátua de São Jacobo, caindo diretamente no banheiro proibido que tanto procuraram.

Agora, já na escola, os quatro amigos são recepcionados por Adam, um veterano do segundo ano, aluno modelo entre os alunos modelos, mas claramente soberbo e convencido, que apresenta o colégio e suas mais variadas salas ao grupo. Durante o tour, Maria nota, em seu relógio, leituras estranhas vindas do banheiro da piscina, e se afastando do grupo tenta investigá-las. Entretanto, o faxineiro Dex surge, avisando que ambos os ambientes estavam interditados para reforma, e dentro da cabeça curiosa de Maria uma ideia clara surge, que a mantém acordada e inquieta: ela precisa entrar no local e o investigar, e assim o faz, saindo de noite sendo, relutantemente, seguida por Ken, Anitta e Lumi, que agora porta um chapéu de mago novo, que a turma apenas aceita, achando ser mais um de seus apetrechos de mago.

Os quatro acabam tendo que fugir e se esconder dos seguranças da escola em seus variados ambientes, entrando em um pique-esconde mais perigoso e com o temível risco de expulsão. A aventura acaba quando, numa tentativa de voltar para os dormitórios, a turma encontra um túnel misterioso atrás da estátua de São Jacobo e caem diretamente no banheiro proibido, que rapidamente vira o quinto membro do Clube.

03 Agatha

No misterioso banheiro, as leituras de Maria seguem estranhas, mas é Lumi quem sente um chamado: aquele será o quartel-general do grupo. Todos concordam, exceto Ken, que se assusta com uma figura encapuzada que surge e desaparece deixando um aviso sombrio. Mesmo com o medo, Maria convence o grupo a investigar, descobrindo rumores de desaparecimentos ligados ao banheiro e um possível encobrimento da escola. Enquanto seguem pistas, são perseguidos por um vulto assustador até serem atacados — e salvos por Lumi, que os torna invisíveis com um misterioso poder. Ao desmascararem o “monstro”, revelam Agatha, uma bruxinha que queria os expulsar do banheiro pois também usava o local. Porém, após uma trégua, firmam a cabine de cadeirantes como sua nova base.

Quando chegam no banheiro, as leituras de Maria continuam estranhas, mas Lumi sente dentro de si um poderoso instinto, o de tornar aquele local a base do grupo. Todos se animam com a ideia, menos Ken que fala que o local é um pouco assustador. Ao mesmo tempo, sente algo tocar seu ombro, e uma figura encapuzada aparece, apavorando-o e trazendo consigo um aviso: eles devem sair do banheiro, caso contrário coisas horríveis acontecerão, a figura some logo em seguida como num passe de mágica. Com medo, quase todos pensam em desistir, mas Maria insiste que devem investigar mais um pouco antes de tomarem uma decisão.

No dia seguinte começam a entrevistar os alunos da escola, descobrindo possíveis desaparecimentos no banheiro durante o ano passado e um possível encobrimento da escola, que fechou o banheiro por precauções. O clube continua seguindo pistas enquanto é perseguido por um vulto estranho de uma enorme criatura responsável por amedrontadores sons estridentes. Retornando ao banheiro com suas recentes descobertas, encontram novas pistas, mas são atacados! Entretanto, Lumi salva a todos com sua mágica, os deixando invisíveis. As crianças percebem quem é o culpado e montam uma armadilha que prende o “monstro”, que por baixo de uma engenhosa fantasia, revela ser Agatha, a bruxinha que também usava o banheiro. No fim desse episódio, o clube concorda em usar apenas a cabine de cadeirantes como base e os membros fazem a pergunta que não sai de suas mentes: como Lumi os fez ficar invisíveis?

04 Lumi

No dia seguinte, enquanto organizam a nova base do clube, Lumi deixa cair um bilhete misterioso e revela sua história: no primeiro dia de aula, encontrou um antigo símbolo mágico na biblioteca da escola, igual ao do livro de sua avó. Ao tocá-lo descobriu um chapéu de mago e o bilhete, que acabaram de ver, com a mensagem “faça bom uso”. Intrigado, o grupo decide investigar e descobre que o símbolo é parte de um antigo mapa da escola. Seguindo o emblema até um box de chuveiro, eles revelam uma passagem secreta onde reencontram Agatha, que os guiam por truques mágicos e charadas até uma sala oculta. Lá, descobrem que o chapéu pertenceu a Romeo, O Desvendador, líder do clube de mágica de 1969. Ao sair, Maria atira outro símbolo escondido, que revela um diário — em branco, exceto por uma frase: “A mestria é real”.

No dia seguinte à loucura que os antecedeu, ao arrumarem seu novo ponto de encontro, Lumi deixa cair um pedaço de papel, que desperta a curiosidade de todos. O menino revela que, no primeiro dia na escola, no período entre o tour e a aventura noturna do clube, tentou se enturmar, mostrar sua mágica e realmente falar com alguém, mas seu medo de rejeição o dominou e por isso acabou se escondendo na biblioteca da escola, na única cabine disponível, uma “reliquia” que ninguém usava por conta de seu estado antigo e mal cuidado. Enquanto remoía suas ações, viu um símbolo no mural da parede em frente a mesa, um símbolo que já havia visto no livro de mágica que sua avó, Antoine, lhe deu. Ele estendeu a mão para tocá-lo, e um compartimento se abriu na parede, com um antigo chapéu de mago e um bilhete escrito: “faça bom uso”, mostrando de novo o estranho símbolo em seu verso. Desde então, tinha se sentido mais confiante, suas mágicas tinham dado certo e, agora, finalmente poderia realizar seu sonho de subir aos palcos como o Implacável Luminé, “*magician for hire*”.

Ao terminar de contar essa história para o clube, finalizou falando que não sabia como tinha deixado todos invisíveis, mas achava que o chapéu tinha algo a ver com isso. Intrigados, todos perguntam para ele se ainda tem o bilhete. Eles então se reúnem em sua nova base, a cabine de cadeirantes do banheiro interdito, para desvendarem as origens da magia de Lumi. Eles analisam, primeiramente, o livro da avó do mágico e aprendem que o símbolo era usado há muito tempo atrás por um grupo de mestres, que estudavam uma força mágica poderosa, fazendo com que Maria, junto a Lumi, percebam que o emblema trata-se de um mapa da escola! E nele percebem uma nova passagem secreta, uma cabine com chuveiro, onde haviam encontrado os pertences de Agatha no episódio anterior.

Ao abrirem o box, ele parecia vazio, mas Lumi notou novamente o símbolo, desta vez sob o regulador de temperatura. Ao pressioná-lo, a parede se abriu, revelando Agatha do outro lado. Ela explica que descobriu a passagem por acaso em seu primeiro ano e a transformou em seu refúgio. A partir daí, o grupo enfrenta enigmas baseados em truques de mágica. Surpresos, chegam a uma sala com apetrechos de shows e percebem que o chapéu pertenceu a Romeo, O Desvendador, líder do clube de mágica de 1969, que também havia encontrado as passagens e as usava como esconderijo. Lumi percebe que encontrou pessoas que o aceitam e compartilham de seus interesses, que já não precisa de mágica real para ser valorizado. Ao saírem, Maria encontra outro símbolo, desta vez em uma estátua de *Sanctus Iacobus*. Ao ativá-lo, revela-se uma gaveta com o diário de Romeo, cujas páginas estão em branco, exceto a primeira: “A mestria é real.”

05 Dex

Intrigada com mistérios não resolvidos da escola, Maria decide investigar e tenta copiar a chave mestra do faxineiro Dex. Durante a distração, acaba com ele na sala de testes de entrada, onde testemunham uma tensa discussão entre Adam, um segundo-anista convencido que ela conhecia, e o comitê do colégio. O experimento do aluno acaba transformando a escola em um gigantesco escape room, prendendo todos no prédio. Enquanto Anitta, Ken e Lumi ficam presos na nova sede do clube, Maria e Dex enfrentam enigmas para escapar. No fim, ela reinicia o sistema da escola, liberta todos e, conquistando a confiança do faxineiro, consegue copiar a chave, abrindo caminho para novas descobertas.

Maria começa a refletir sobre as questões não resolvidas, como quem construiu os túneis, o significado do símbolo encontrado e a relação que todos esses elementos poderiam ter com a OFF. Ela então decide investigar mais a fundo e, ao avistar Dex, tem a ideia de fazer uma cópia da chave mestra do faxineiro para procurar pistas na sala do diretor. Durante uma tentativa de distrair o velho homem, acaba indo parar na sala de elaboração dos testes de entrada junto do faxineiro, onde presencia uma discussão entre um estagiário, aluno do segundo, de aparência memorável e portando um semblante apreensivo (Adam, o aluno que os “ofereceu” a tour quando chegaram) e o comitê do colégio. Ao mesmo tempo, do outro lado da escola, Anitta, Ken e Lumi decidem decorar a nova sede do clube do banheiro.

A discussão entre os membros do comitê de entrada resulta em uma transformação física do colégio que parece partir de um experimento do segundo anista, transformando todo o prédio em uma série de *escape rooms*, e Maria, agora presa com Dex, deve encontrar um escape ao mesmo tempo que tenta pegar a chave. Após resolver a charada final, ela encontra uma saída alternativa para reiniciar os sistemas da escola, libertando todos com a ajuda de Dex, que confia em seu plano e lhe entrega a chave, a possibilitando fazer uma cópia com seu scanner.

06 O Diretor (Plot Point 1)

Maria retorna ao Clube do Banheiro e revela que agora tem a chave mestra da escola. Movidos pela curiosidade, o grupo pondera ao longo de dias o que fazer e decidem por invadir o gabinete do diretor, mas logo enfrentam armadilhas que revelam habilidades incomuns de Maria. A missão parece fracassar ao descobrirem uma fechadura digital com código, mas, após um momento de conexão e histórias compartilhadas, ela lembra uma forma de abrir a porta. Dentro do gabinete, enquanto buscam pistas, são surpreendidos pela chegada de duas figuras. Invisíveis graças a Lumi, escutam uma conversa reveladora sobre planos secretos envolvendo o uso da mestría nos estudantes.

Maria volta ao banheiro e conta ao Clube o que aconteceu e que agora tem a chave mestra da escola. Incertos sobre como agir, mas ainda repletos de curiosidade, com o passar dos dias constroem entre si coragem o bastante e enfim decidem invadir o gabinete do diretor, um dos locais mais seguros do colégio, para tentarem descobrir o que puderem sobre este enorme prédio. Com seu treinamento, Maria elabora um plano, mas logo enfrentam armadilhas que revelam aos seus amigos que ela não é uma pessoa comum. Quando tentam entrar, descobrem que a fechadura é digital e precisa de um código, frustrando a missão. Apesar da decepção, o Clube a consola e compartilha suas histórias (Maria fala um pouco de sua vida, escondendo que é espiã), ajudando Maria a relaxar e a lembrar de uma forma de abrir a porta. Assim que entram, o grupo procura pistas, mas é surpreendido por um barulho de teclado. Alguém vai entrar na sala. Lumi os torna invisíveis e, escondidos, escutam uma conversa entre uma figura misteriosa e quem aparenta ser o diretor, revelando planos secretos que envolvem, de alguma forma, o uso da mestría na vida dos estudantes.

O segundo Ato, definido também como Confrontação, é um bloco guiado pela necessidade dramática dos protagonistas, sua motivação para continuar (FIELD, 2001). Durante o Ato II os personagens são postos à prova constantemente, passando pela Crise, um momento de impasse no qual o personagem principal é obrigado a tomar uma decisão que culmina no segundo ponto de virada, o Clímax, que é a consequência da escolha tomada na Crise (GALVÃO, 2015).

A estrutura escolhida para o **Clube do Banheiro** envolve 12 capítulos no segundo Ato, sendo explorados nesse documento: os episódios 12 e 13 — que marcam a metade da temporada e são importantes para começar a encaminhar o enredo para um fim — e o 17, episódio da Crise, seguido da finalização no Clímax no episódio 18.

12 As Provas: Parte 1

Chega a metade do segundo mês desde que o clube se estabeleceu na escola, e com as provas bimestrais se aproximando, todos — menos Maria — temem a expulsão. Maria foca no prêmio do primeiro lugar: fazer um pedido ao Diretor, que pode revelar segredos cruciais para sua missão. Mas um anúncio inesperado a abala — o banheiro interditado da piscina, atual sede do clube, será demolido após os testes. Dividida entre seus objetivos como espiã e seu grupo, ela encara um intenso treinamento que a faz questionar suas escolhas, encontrando força na amizade. No dia do exame, determinada a proteger o que construiu, Maria guia o clube e se depara com Adam, agora uma ameaça direta à vitória.

É a metade do segundo mês desde que o clube chegou à escola e se estabeleceu, o que significa que as provas bimestrais estão chegando e todos, menos Maria, parecem estar preocupados com a possibilidade de expulsão. A espiã, na realidade, está pensando no prêmio de primeiro lugar: um pedido para o Diretor. Ela pode usar isso para finalmente descobrir seus planos ou confirmar sua identidade! Entretanto, a menina não esperava que, naquela manhã, enquanto estava com seus amigos na cabine de cadeirantes, fosse ouvir o anúncio de que o banheiro interditado da piscina seria demolido logo após os testes. Agora, a jovem se divide entre salvar a sede que se tornou seu lar e avançar em sua missão como espiã.

O grupo passa por um treinamento intenso e, a cada exercício que realizam, Maria enfrenta questionamentos sobre sua própria vida que se resolvem com a presença de seus colegas e, agora mais do que nunca, amigos. Depois de tudo que passou com essas pessoas, ela já sabia o que faria com o prêmio de 1º lugar. Aos poucos a tensão de Maria se torna uma mistura de raiva e determinação e com ela, guiando seu clube, eles adentram os portões do exame. Lá, encontram ninguém mais, ninguém menos que Adam, que agora, mais do que em qualquer outro momento, é uma ameaça à vitória do clube.

13 As Provas: Parte 2

Durante a misteriosa prova final, os alunos são pareados sem aviso e Maria acaba formando dupla com Adam, seu rival. Apesar das diferenças, os dois colaboram bem e compartilham suas motivações. Chegam à última etapa, um labirinto repleto de obstáculos e questões, e decidem unir forças. Mas a OFF manipula os demais alunos, que perdem o controle de suas mestrias e atacam como fantoches, forçando Maria a usar suas habilidades ao máximo, revelando sua identidade secreta para proteger Adam. Quando tudo parece perdido, Adam empurra Maria pela linha de chegada, salvando-a e encerrando a prova, libertando os demais — e selando uma aliança inesperada.

Ninguém sabia como iam ser avaliados, mas todos tinham noção dos riscos. Logo na primeira etapa os participantes são pareados pelo Sistema e Maria acaba ficando presa com Adam. Apesar das diferenças eles formam uma dupla muito boa e conseguem achar semelhanças entre si. O menino explica que quer pedir uma carta de recomendação do Diretor e precisa garantir uma bolsa em uma boa faculdade, por sua família, e Maria consegue entender um pouco a necessidade que o jovem tem de ser o melhor para seus pais.

Eles alcançam as finais em pé de igualdade e, quando todos os estudantes se separam de suas duplas e começam a última batalha, os dois resolvem fazer uma trégua para vencer o desafio final: correr um labirinto cheio de obstáculos e perguntas acadêmicas. Entretanto, durante a rodada, todos os outros participantes são manipulados pela OFF, por meio do Sistema, e começam a perder o controle de suas mestrias, tornando-se fantoches, agindo contra a própria vontade, fazendo com que Maria tente tomar controle da situação, tentando se proteger de todos os alunos que estão ao seu redor, mas nem ela é tão boa assim. Há uma chance de alcançar a chegada junto de Adam, mesmo que isso signifique mostrar o máximo de suas habilidades, revelando seu disfarce para ajudá-lo. Ela explica a situação e espera que o seu novo colega a abandone, mas o menino fica e promete guardar o segredo de Maria. Agora só há uma coisa a se fazer, finalizar a prova, afinal, dessa forma ela iria acabar, o que, provavelmente, libertaria os estudantes de suas mestrias em descontrole.

Perto da chegada, os fantoches se aproximam rapidamente e, em frente a linha, Maria diz que vai ficar para trás e segurar as criaturas para que Adam possa chamar ajuda. Ele sorri um pouco e engana a espiã ingênua, fazendo-a olhar para o lado e empurrando-a para o outro lado da chegada.

17 O Baile (Crise)

Inicia-se a metade do terceiro mês, e Maria percebe que o grupo está se afastando dela, desconfiados de que ela esconde algo perigoso — exatamente como o Diretor queria. Ao notar o comportamento estranho de Adam, ela suspeita que ele possa ter revelado seu segredo e passa o dia seguindo-o discretamente. Durante a investigação, vê o rapaz encontrando figuras sombrias que quase reconhece, mas que sempre desaparecem. Quando Adam segue para o antigo banheiro do clube ao entardecer, Maria o confronta, pronta para lidar com uma traição. Mas, ao acenderem-se as luzes, ela descobre uma surpresa: todos os amigos estão ali, agora chocados, ajudando Adam a convidá-la para o baile quadrimestral.

É iniciada a metade do terceiro mês e Maria fica preocupada, pois tudo que aconteceu fez com que as relações do grupo fossem fragilizadas, assim como o diretor queria, e os membros começam a se afastar da espiã, pois acreditam que ela esconde algo sinistro. Ela começa a duvidar que Adam tenha exposto seu segredo, pois o menino também tem agido de maneira estranha com ela, o que agita o seu gene de investigação, fazendo com que passe o dia o seguindo, tentando entender o que ele estava planejando, até que percebe que em cada momento do dia ele se encontra com figuras em sombra, que quase consegue reconhecer, mas que sempre escapam.

Ao entardecer, o rapaz faz um caminho diferente para ele, mas já conhecido por Maria, estão indo para o banheiro! Percebendo as luzes apagadas Maria entra na sala o confrontando e dizendo que se ele tivesse comprometido seu disfarce, não haveria mais volta. As luzes acendem, revelando todos os membros do clube, que tinha combinado de ajudar Adam em seu pedido à Maria para ir junto a ele para o baile quadrimestral.

18 A Mestria (Clímax)

Durante o baile, que marca o início do plano final do Diretor, Maria tenta se recompor após revelar seu segredo e se isolar do grupo. A celebração é interrompida quando uma aluna perde o controle de sua mestria, mergulhando o salão no caos. O grupo, mesmo abalado, se une para contê-la, e Lumi, em um ato impulsivo e corajoso, usa sua magia publicamente pela primeira vez para salvar todos. O gesto heroico chama a atenção do Diretor, que, em resposta imediata, arranca Lumi do grupo em meio à fumaça e à repentina distorção da escola. Agora separados e cercados por um labirinto transformado, os amigos encaram um novo cenário onde nada será como antes.

O baile marca o início do plano final do Diretor, enquanto Maria, isolada após confrontar Adam e expor seu segredo, tenta se recompor. A atmosfera de celebração é rapidamente rompida quando uma aluna, tomada por uma súbita manifestação de mestria, perde o controle de seus poderes, atraindo a atenção imediata do Sistema. O caos que se instaura força o grupo a agir, mesmo em meio às tensões não resolvidas entre eles. Para libertar a menina e restaurar a ordem, precisam se unir, e pela primeira vez, Lumi, sem pensar duas vezes, usa sua magia publicamente, assumindo seu poder diante de todos os presentes, os salvando.

O ato heroico, no entanto, não sai impune. Ao intervir, Lumi revela-se como ameaça direta ao Diretor, que imediatamente reage. Em meio a fumaça densa e uma transformação abrupta da estrutura da escola, ele é arrancado do grupo, um desaparecimento súbito que rompe o equilíbrio conquistado. Amigos separados, atônitos diante do novo cenário: a escola mudou, o labirinto agora está diferente e nada será como antes!

O Ato final envolve diretamente o impacto do Clímax na relação com os personagens, acompanhando a jornada dos protagonistas à resolução do problema (FIELD, 2001). Segundo Joni Galvão (2015), o terceiro Ato é o momento em que tudo faz sentido dentro da narrativa, por isso, os quatro últimos episódios de **Clube do Banheiro** trazem uma solução para os problemas previamente apresentados, enquanto ainda deixam abertura para uma possível continuação da história em uma segunda temporada.

19 A Investigação

Desesperados para resgatar Lumi, o grupo busca ajuda de Dex, o único adulto confiável e conhecedor da escola, mesmo em sua forma distorcida. Guiados por pistas enigmáticas que parecem ter sido deixadas por Lumi, eles percorrem corredores transformados e locais familiares sob novas formas, até retornarem à antiga base no banheiro. Lá, transformam o espaço em uma central de investigação, unindo forças como detetives improvisados. No entanto, enquanto seguem as marcas e padrões repetidos, Maria desconfia de um traidor entre eles. Quando a trilha os leva de volta ao banheiro da piscina e as portas se fecham, a verdade vem à tona: Dex era o Diretor o tempo todo — e líder da OFF.

O grupo pede a ajuda de Dex, o único que conheceria todos os ambientes da escola mesmo com as mudanças, e, a essa altura, o único adulto em que confiavam o bastante para falar sobre a base no banheiro. O grupo inicia uma pequena peregrinação, passando por lugares onde já estiveram, mas de uma forma que nunca viram, e lugares onde jamais foram, mas que pareciam familiares, até enfim chegarem ao banheiro.

De volta à base, com a ajuda do faxineiro, assumindo o papel de detetives improvisados, o grupo transforma o banheiro em uma central de investigação. Cada um assume uma função e todos com o mesmo objetivo: recuperar o seu amigo. Ken e Anitta notam que por onde passaram, mesmo com as mudanças, certas coisas se repetiam, marcas, como uma contagem, “Números? Uma ordem? Pistas! E provavelmente deixadas por Lumi”.

Há uma certa hesitação do grupo em seguir imediatamente essas instruções. Maria chega à conclusão que pode existir um traidor entre eles e começa a observar os passos de todos os membros. Eles seguem as dicas deixadas por Lumi em seu caminho para o covil dos sequestradores e se surpreendem ao perceber que voltaram até o banheiro da piscina. Porém, quando entram no local, a trilha desaparece e logo os alunos se veem trancados dentro do lugar. Nesse momento, Maria percebe quem era o infiltrado no grupo, entretanto é tarde demais. Dex tranca todos no banheiro e revela que é o Diretor da *Sanctus Lacobus* e líder de pesquisa da OFF.

20 A OFF

Enquanto o grupo tenta salvá-lo, Lumi é mantido cativo pela OFF, perdendo as esperanças de escapar. Em meio ao desespero, confronta seu captor, Dex Trace, que revela sua verdadeira identidade e passado. Dex conta como cresceu sob a pressão de pais cientistas e viveu uma infância solitária, até encontrar amor e magia ao lado de Samuel, com quem fundou o clube de magia de 1969. Após um acidente revelar a existência da Mestria e o súbito desaparecimento de Samuel, Dex se tornou obcecado em reencontrá-lo, custe o que custar. No presente, Lumi conecta as peças: Dex é Romeo, O Desvendador — e está disposto a tudo para obter o poder de Lumi e trazer seu amor perdido de volta.

Todo o percurso de seus colegas estava sendo observado pelo sistema e sendo mostrado para Lumi pela OFF, fazendo com que o garoto perdesse todas as esperanças. Em meio ao caos de sua cabeça ele questiona seu captor, Dex Trace, que achando já ter vencido o Clube do Banheiro, conta para o menino sua história. O vilão começa a discorrer sobre sua infância, contando como seus pais, cientistas renomados, eram muito rígidos e distantes, interessados apenas em seu aprendizado, o levando à uma vida estritamente acadêmica e solitária. Ao ingressar na *Sanctus Lacobus*, entretanto, ele teve contato com algo além da ciência, algo que ele poderia descrever apenas como magia, cortesia de seu primeiro e último amor, Samuel.

Os dois eram inseparáveis, fundaram juntos o clube de magia de 1969, passaram a se aventurar nos túneis do colégio e treinar suas apresentações. Entretanto, no dia da primeira performance pública da dupla, Samuel é descuidado com seu truque e faz com que parte da estrutura do teto comece a cair sobre Dex. Essa foi a primeira vez que o pequeno cientista viu a Mestria sendo colocada em prática. Samuca logo correu para o amigo nos escombros e uma luz brilhante o envolveu. Enquanto isso, Dex não sentia dor alguma, não conseguia pensar em mais nada além de não ter a mesma capacidade de protegê-lo. Logo depois do incidente o verdadeiro mágico some misteriosamente, fazendo com que a chama de Dex em busca da Mestria aumentasse ainda mais, a fim de reencontrar seu amor perdido. De volta ao presente, Lumi faz a conexão mais óbvia: Dex era Romeo, O Desvendador. Ele era o responsável por tudo que o Clube tinha obtido nos últimos meses e, pelo que foi lhe falado, esse homem à sua frente faria de tudo pelo poder de resgatar seu amor. Tudo pelo poder que Lumi possuía.

21 O Final: Parte 1

Presos no banheiro sem rotas convencionais de fuga, o grupo busca saídas enquanto Maria, inicialmente calma, começa a perder o controle diante dos túneis lacrados e rotas bloqueadas. Em meio à sua crise, Anitta a resgata emocionalmente com palavras de apoio, lembrando-a de que não precisa acreditar em si mesma — basta confiar nos amigos, e eles confiavam nela. Relembrando sua última passagem com Dex, Maria percebe que o faxineiro havia deixado pistas sobre uma saída alternativa. Com base no diário de Romeo e nos objetos imutáveis do banheiro, o grupo identifica a saída de emergência do antigo clube de mágica. Juntos, acionam a passagem e descem pelos túneis desconhecidos, prontos para enfrentar a escuridão e resgatar Lumi.

Maria se encontra calma, afinal ela já havia passado por uma mudança estrutural na escola antes. Buscando todas as outras saídas possíveis, o grupo se separa, mas a passagem da estátua de São Jacobo estava presa e as saídas de ar bloqueadas. A única escapatória que restava eram os túneis embaixo da escola, túneis não mapeados que percorriam todo o terreno da instituição, mas que também estavam lacrados.

A espiã começou a perder a calma, nem todo o seu treinamento havia a preparado para esse momento. Ela começa a duvidar de si mesma, mas Anitta a puxa de lado antes que a menina entrasse demais dentro da própria mente em uma espiral de culpa, dizendo “Você não precisa acreditar em si mesma. É só acreditar na gente e, olha, a gente acredita em você”. Maria fica tranquila e revê seus passos de quando ficou presa com Dex, percebendo que o Faxineiro a guiou por todas as pistas do quarto e indicou saídas que nem ela mesma havia notado. Foi então que ela pensou em algo: uma saída alternativa! O clube de mágica de 1969 tinha que ter alguma saída de emergência caso a porta se fechasse. Ela recorre ao diário de Romeo, O Desvendador e começa a olhar para todos os desenhos que representam o banheiro, e nota que alguns itens nunca mudaram de lugar. Os quatro, juntos, tocam nos itens encontrados e a entrada para os túneis finalmente se abre, agora só é necessário navegar na escuridão e encontrar Lumi.

22 O Final: Parte 2

Guiados por Maria e Adam pelos túneis cheios de armadilhas, o grupo chega ao covil da OFF e elabora um plano para resgatarem Lumi sem serem detectados. Enquanto Ken e Anitta criam uma distração, Maria e Adam invadem a câmara principal, onde confrontam Dex, que os prende e provoca uma reação incontrolável nos poderes de Lumi ao ameaçar seus amigos. Em meio ao caos, Adam conforta Maria e os dois se beijam, inspirando-a a escapar e acalmar Lumi com um abraço. Com o trio reunido e Dex desaparecido, tudo parece resolvido — até uma transmissão revelar um novo inimigo: o verdadeiro líder da OFF. O jogo está longe de acabar.

Os jovens usam os túneis para achar o covil da OFF, sendo guiados por Maria e Adam que, por motivos diferentes, conhecem bem aquelas armadilhas, e chegam ao seu objetivo. Vendo Lumi amarrado, bolam um plano para tirá-lo de lá sem serem vistos, criando uma distração com as artes de Ken e o papo leve de Anitta enquanto Maria e Adam seguem para a câmara principal. Ao chegarem, os dois veem Dex, e a espia confronta o vilão, que prende os jovens em uma jaula. O Diretor sabia muito bem que para ativar a Mestria de alguém, era apenas necessário deixar as pessoas queridas dela em perigo, então o cientista ataca as crianças enjauladas.

Lumi começa a entrar em pânico e seus poderes saem do controle, ameaçando todos na sala. Maria se vê em crise por não saber como resolver a situação, mas Adam a acalma dizendo que basta que ela seja quem ela é. Os dois se beijam pela primeira vez e Maria escapa da jaula com o mesmo truque que usou para entrar na escola e corre para abraçar Lumi que, agora solto de sua cadeira, começa a se acalmar. Os três se reúnem e percebem que o “faxineiro” escapou e, um pouco antes de se retirarem, recebem uma mensagem por vídeo em uma das televisões do laboratório, da pessoa por trás de tudo, superior até mesmo à Dex. É o Diretor da Organização Futuro Final, ligando para avisar que o jogo estava apenas começando.



Figura 5: Line-up dos membros do Clube do Banheiro
Fonte: Próprio Autor

Descrição dos Personagens

Para a construção dos personagens da série, como já citado anteriormente, foram usados como base os princípios narrativos propostos por Field (2001) e McKee (2013), que defendem que figuras ficcionais sólidas são formadas a partir de uma tensão entre desejo e necessidade. Field destaca que todo personagem precisa ter um objetivo claro — o desejo — que impulsiona suas ações ao longo da narrativa. McKee, por sua vez, aprofunda essa ideia ao afirmar que, além da meta externa, é fundamental que exista uma necessidade interna, muitas vezes inconsciente, que revele contradições e camadas emocionais mais profundas. Essa dicotomia foi utilizada como eixo central para a descrição dos personagens do **Clube do Banheiro**, permitindo que cada um se desenvolvesse de maneira orgânica e contribuísse para os conflitos da trama de sua própria forma. Serão descritos, primeiramente, os quatro protagonistas, seguidos do antagonista principal e dos personagens secundários recorrentes na série.

01 Maria dos Santos

Maria é uma menina **focada e inconvençional** que **sente prazer nas coisas pequenas da vida (culpa do seu pai)**, como tirar um cochilo ou comer um pão com manteiga. Sua mãe é diretora da Agência Secreta, o que fez com que a jovem fosse **moldada desde cedo para ser uma espiã**, sendo educada em casa e treinada nos mais diversos tipos de luta. Enquanto Teresa dos Santos a criava para enfrentar as maldades que existem no mundo, seu pai, Rafael Vieira, mesmo deixando sua vida relativamente cedo, desenvolveu seu lado humano, incentivando-a a ir atrás de suas vontades e objetivos. Seu estilo de vida protegido fez com que Maria não tivesse muito contato com outras pessoas além de seus pais e professores, tornando-a um pouco **ingênuo em relação a vida**, mesmo tendo muita informação sobre comportamentos sociais.

Por mais que seja uma espiã, estando **sempre alerta para o combate** e tendo **habilidades técnicas incríveis**, sua personalidade difere muito do que se espera de uma agente altamente treinada. Ela tem uma mente **criativa** (a incentivando a seguir caminhos menos convencionais para se solucionar um problema), **curiosa** (deixando ela agir por impulso) e até mesmo **inconveniente em certos momentos** (principalmente quando tem dúvidas). **Ela enfrenta dificuldades reais quando se depara com panelinhas, fofocas, provas, desilusões amorosas, amizades e com as estranhezas dos membros peculiares do Clube e da própria escola Sanctus Lacobus**. Afinal, essa não é só sua primeira missão, mas sua primeira escola regular.

Maria entra na escola para cumprir um objetivo, mas todos os acontecimentos na escola e a criação do Clube do Banheiro fazem com que ela desenvolva sua personalidade, passando de uma jovem espiã que vive apenas por suas tarefas — sempre buscando a aprovação de sua mãe — para uma nova adolescente que prioriza seus amigos e entende que sua vida só pode ser definida por ela mesma.

Necessidade	Achar o diretor da OFF e ganhar o respeito de sua mãe.
Desejo	Achar pessoas que realmente a aceitem como ela é e respeitem suas vontades e desejos.



Figura 6: Desenho de Personagem da Maria
Fonte: Próprio Autor

02 Anitta Silva Yoshida

Anitta é **organizada**, mas ao mesmo tempo um tanto **malandra**, cresceu na única megalópole brasileira: a queridíssima São Paulo! Onde todos podem ser quem são e, ao mesmo tempo, são julgados se saem do padrão. A menina ajuda os pais na padaria de sua família desde seus 12 anos e, desde sempre, ajuda em casa como pode. Ela cresceu sendo a **responsável filha única**, o que a torna também um pouco **possessiva** com seu espaço e suas coisinhas, tendo uma certa **obsessão**, especificamente, **por sapos**. Por mais que tenha esse ar de **madura**, claro que a nossa pequena adultinha também tinha seus segredinhos e um **gosto por ir atrás do que não deve**, mas obviamente ela nunca foi pega, então ninguém tem certeza de sua verdadeira natureza.

Ademais, ela não necessariamente tenta esconder seu lado malandro e misterioso, mas também não anuncia esse fato, buscando sempre ser discreta com o que sabe e com o que planeja. Seu **exterior é fofo e comportado**, tendo uma estética colorida que não condiz com seu comportamento maduro. A personagem também é muito **protetiva** com os membros do Clube, afinal, foram os únicos amigos que a aceitaram do jeito que ela é e Anitta valoriza isso mais do que tudo.

Necessidade	Ser bem sucedida em sua carreira e ganhar bastante dinheiro para ajudar seus pais.
Desejo	Ser uma criança comum e não ter que se preocupar com o bem estar econômico de sua família o tempo todo.



Figura 7: Desenho de Personagem da Anitta
Fonte: Próprio Autor

03 Ken Diaz (Doors Gates)

Ken é **ingênuo, brincalhão, desatrado e temperamental**, mesmo assim, tem uma energia leve que proporciona **conforto** a quem o cerca. Ele é um personagem Espanhol, advindo de uma família rica, que o pressiona para ser o melhor, pois algum dia será o herdeiro da maior empresa de portas e portões do sul da Espanha, *Doors & Gates.*, fazendo-o ter um recentimento em relação a eles. Contudo, Ken é um verdadeiro **artista**, habilidoso em todas as práticas possíveis, o que não agrada muito seus pais. Além disso, sente uma **raiva contida** que as vezes transparece em seu comportamento, fazendo-o puxar brigas e defender fisicamente quem ama.

Anitta e Ken se conhecem desde o fundamental, quando começaram a trocar mensagens, sendo que os dois só se encontraram pessoalmente no ensino médio, quando descobriram que iriam para a escola que é palco da história do Clube do Banheiro. Com Maria o rapaz sente uma amizade quase que imediata. Sendo um artista, admira muito a impressionante coleção de quadrinhos da espã.

Ken é um homem trans. Para que sua trajetória não se reduza à questão de sua identidade de gênero, a proposta é que essa informação seja revelada de forma sutil apenas ao final da temporada. Elementos visuais, como a paleta de cores associada à bandeira trans, podem ser incorporados ao figurino ou à ambientação como forma delicada de sinalizar sua vivência ao longo da narrativa.

Necessidade	Ser um grande artista que toque o coração das pessoas com sua arte.
Desejo	A aceitação de sua família sobre sua profissão.



Figura 8: Desenho de Personagem do Ken
Fonte: Próprio Autor

04 Luminé Dupont

O personagem mais singular do grupo é o **excêntrico** Luminé Dupont, um garoto francês e **baixinho** que ama magia e tenta sempre impressionar seus colegas mesmo que seja um **amador**. Durante seu período na escola, o estudante se deparou com um chapéu de mago (que ele usa constantemente) que era realmente mágico, aprendendo a usá-lo ao longo da temporada até atingir seu ápice durante a batalha final. A origem do chapéu de mago é desconhecida, mas sabe-se que se pertenceu a uma lenda da escola muito tempo antes do Clube do Banheiro se formar.

O jovem Dupont é um **talento da matemática**, tendo sido escoltado no sétimo ano e pulando duas séries. Além disso, também é um **geniozinho engraçado** que prefere passar todo seu tempo aperfeiçoando seus truques de magia, que nunca dão certo, a estudar ou realmente se dedicar a alguma matéria oficial. Suas mães têm muito orgulho dele, sempre o **mimando e cuidando dele exageradamente**. O menino cresceu com medo de ser rejeitado e acha que a magia será seu porto seguro, entretanto, sua trajetória na escola o faz perceber que existe nele uma força maior do que se pode imaginar. Ele passa por um arco evolutivo, se tornando um membro responsável e amado do Clube do Banheiro.

Necessidade	Ser um grande mágico, que maravilhe milhões.
Desejo	Superar seu medo de rejeição.



Figura 9: Desenho de Personagem do Lumi
Fonte: Próprio Autor

05 Dex Trace

Dex se apresenta como um senhor amigável e sagaz que, apesar de preguiçoso, sempre está disponível para ajudar as crianças com seus problemas. Ele tem acesso a todos os ambientes da escola e pode rondar pelo terreno da *Sanctus Lacobus* em qualquer horário, tornando-o um ídolo para os membros do Clube do Banheiro. Ocasionalmente, ele também participa das aventuras da gangue, mas, honestamente, está tão acostumado com as estranhezas da escola que não se abala mais com os absurdos que vê.

O faxineiro, na realidade, escolheu sua posição, pois sua verdadeira identidade é de líder da Organização Futuro Final e Diretor do colégio *Sanctus Lacobus*. Ele gosta de saber como estão os resultados de suas experiências e de ter noção do que acontece na escola. Imediatamente após conhecer o Clube ele percebeu que suas operações talvez não estivessem sendo tão discretas assim.

Sua motivação principal é o poder que a Mestria pode trazer. Normalmente, essa energia só se manifesta em indivíduos altamente treinados, mestres, por assim dizer, em suas respectivas áreas, mas Dex acredita que é possível cultivá-la, intensificá-la e, até mesmo, extraí-la. Ele tornou sua obsessão em prática e transformou todos os estudantes de seu renomado colégio em cobaias.

Sobre sua infância, seus pais, cientistas renomados, eram muito rígidos e distantes, interessados apenas em seu aprendizado, o levando à uma vida estritamente acadêmica e solitária. Ao ingressar na *Sanctus Lacobus*, entretanto, teve contato com algo além da ciência, algo que ele poderia descrever apenas como magia, cortesia de seu primeiro e último amor, Samuel. Os dois eram inseparáveis, fundando juntos o clube de magia de 1969, eles passaram a se aventurar nos túneis do colégio e treinar suas apresentações. Entretanto, no dia da primeira performance pública da dupla, Samuel é descuidado com seu truque e faz com que parte da estrutura do teto comece a cair sobre Dex. Essa foi a primeira vez que o pequeno cientista viu a Mestria sendo colocada em prática. Samuca logo correu para o amigo nos escombros e uma luz brilhante o envolveu. Enquanto isso, Dex não sentia dor alguma, não conseguia pensar em mais nada além de não ter a mesma capacidade de protegê-lo. Logo depois do incidente o verdadeiro mágico some misteriosamente, fazendo com que a chama de Dex em busca da Mestria aumentasse ainda mais, a fim de reencontrar seu amor perdido.

Necessidade

Conseguir dominar a mestria e vingar seu amor.

Desejo

Encerrar o ciclo vicioso de ódio que o tomou e poder apenas aceitar o sumiço de quem amava

07 Adam Ansari

Adam é o aluno **modelo** da escola, em ambos os sentidos da palavra. Foi moldado desde cedo por seus pais para ser **o melhor** em qualquer atividade que praticasse e mesmo assim nunca conseguiu a aprovação deles, ao mesmo tempo que tem sua **aparência e charme** validados por todos ao seu redor. Está no segundo ano e, mesmo assim, cursa matérias do terceiro, além de **estagiar no Conselho de Elaboração de Testes** e monitorar todos os clubes da escola, sendo uma parte mais pública do Sistema. Ele é **excepcional**, segundo sua visão de si mesmo, mas algumas características (como humildade) deixam a desejar, e Maria ajuda Adam a perceber que nem sempre o que é passado para nós é a visão correta. Ele começa a ser mais questionador em relação aos funcionamentos da escola a partir do momento que passa mais tempo com ela, levando-o até mesmo a ajudar o grupo na batalha final contra a OFF.

Necessidade

Deixar seus pais orgulhosos.

Desejo

Ser amado independentemente de seus feitos.

08 Agatha Morgana Oliveira

Agatha é uma menina cercada de mistérios, uma contradição ambulante, anti-social e envolvida com a antiga arte da bruxaria. Ela está no terceiro ano e pode ser considerada sábia nos funcionamentos da escola. A jovem bruxa se esconde em uma caverna secreta, ligada ao banheiro interdito da piscina através do último box de banho do corredor, onde a luz não funcionava. A bruxinha é atrevida e realmente acredita em suas práticas. Ao contrário do que deixa transparecer, Agatha, na verdade, gosta muito de companhia, coisa que ela não conseguiu muito em seus anos iniciais na escola devido a como os outros exergavam sua natureza, então fica extremamente feliz quando o clubinho se forma em seu banheiro — por mais que ela constantemente fale que não quer eles por lá. A garota é sensível à Mestria, se guiando pelos túneis da escola não por um mapa convencional, mas por coisas que nem todos conseguem ver.

Necessidade

Expulsar o Clubezinho do banheiro da piscina.

Desejo

Formar laços verdadeiros de amizade.

09 *Relação Entre os Membros do Clube*

O Clube é formado por membros que se juntaram perante a necessidade, e se tornaram a família que nenhum deles sabia que precisava. Dito isso, obviamente, cada um deles possui um papel muito especial nessa relação.

Anitta se mostra como a mãe do grupo (por mais que seja a mais malandra dos membros e tão inconveniente quanto o resto deles), sempre tendo que intervir quando Maria não sabe uma deixa social, Ken está com bloqueio criativo e Lumi quer testar uma nova mágica explosiva. Ela mantém o grupo unido, mas não deixa de usar a situação e os próprios membros a seu favor.

Ken é o pai do Clube, bobalhão e desastrado, incentivando sempre que possível as paixões de seus amigos. Conhece a Anitta há muito tempo e, por isso, tem uma relação de cooperação muito boa com a menina, sempre fofocando e tentando manter o grupo em segurança. Sua natureza fofa o torna um pouco ingênuo e suscetível aos planos mirabolantes de Maria, que consegue sempre arrastá-lo para confusões, mesmo com os avisos de Anitta. O garoto também se identifica muito com Lumi, vendo nele seu reflexo de quando era mais novo e querendo o proteger.

Maria é a filha mais velha. É ingênua quanto ao convívio social e é a que tem mais tendências a se meter em confusões (geralmente levada pela sua curiosidade), por isso, acaba sempre pedindo conselhos para Anitta. A espiã não só gosta de buscar aventuras pela escola, ela prefere que seus amigos a acompanhem, então ela sempre convence Ken e Lumi a seguirem seus instintos e suas ideias mais mirabolantes, buscando que o resultado seja completamente novo e interessante.

O caçula da família, Lumi, por ter sido muito mimado por suas mães, espera o mesmo tratamento de seus amigos no clube. Entretanto, os membros do grupo preferem sempre ajudá-lo a sair de sua zona de conforto, inspirando o menino a deixar seus maus hábitos para trás, ainda que Anitta, Ken e Maria sempre busquem mantê-lo seguro por conta de sua idade. O menino enxerga Maria como uma figura de referência, tentando deixá-la orgulhosa e caindo de cabeça em suas façanhas.

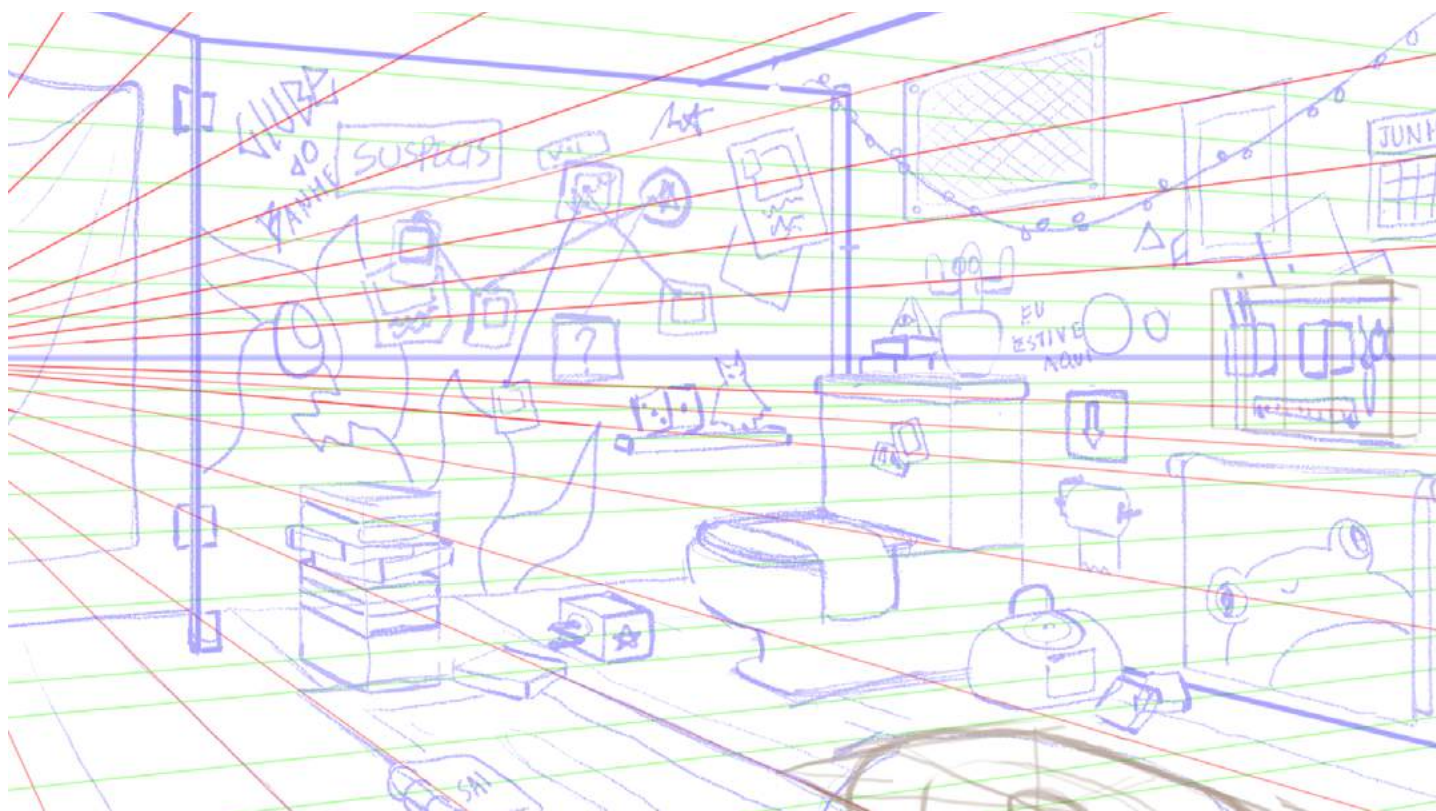


Figura 10: Rascunho de cenário do Banheiro
Fonte: Próprio Autor

Descrição do Universo

O documento original de Flávio Gomes (2022), utilizado como base para o desenvolvimento da metodologia utilizada neste trabalho, não inclui a descrição do universo e mecânicas de mundo da história como essenciais. Entretanto, essas são informações básicas para melhor entendimento da ambientação da *História*, ou seja, para o entendimento de: sua localização, o lugar da história no espaço; sua duração, a extensão da história no tempo; seu período, o lugar da história no tempo; e seu nível de conflito, a posição da história na hierarquia das lutas humanas (MCKEE, 2013).

01 *A Organização Futuro Final (OFF) e a Mestria*

Todo mundo nasce com um pouco de Mestria, uma energia interna que cresce em um indivíduo conforme ele se esforça em uma habilidade. Algumas pessoas conseguem desenvolver mais facilmente a Mestria, tornando-se destaques em suas respectivas áreas. Só o trabalho duro pode fazer com que a energia cresça, e, obviamente, é preciso ter recursos e tranquilidade para que uma pessoa consiga se dedicar; por isso, a Organização recruta crianças de todo o mundo e com todo o tipo de histórico para ingressar na escola, desde que eles tenham o potencial para desenvolver a Mestria.

Os Mestres descrevem que, a partir de certo ponto em suas vidas, a energia só começou a fluir e a direcioná-los ao caminho a seguir. “Era uma força que emanava de todo o seu corpo e, por mais que fosse uma parte de mim, por mais que estivesse dentro, também estava fora. Eu me conectei com o universo”. Claramente, até mesmo os Mestres só conseguem usar essa força ocasionalmente e raros são os casos de aparição dessa energia.

Normalmente, essa energia interna demora anos para se desenvolver e só alcança sua maturidade em pessoas mais velhas, que se tornaram mestres em suas respectivas áreas. Todavia, a existência da Organização Futuro Final, o maior grupo criminoso da Terra, coloca o curso natural das coisas em desequilíbrio. Liderada por uma figura central, desconhecida e sinistra, identificada apenas como A Voz, e sua série de lacaios e cientistas, sendo Dex um dos seus maiores seguidores.

O plano colocado em prática ao decorrer da narrativa pelos vilões é tentar cultivar e reconhecer o mais rápido possível, através de seu tenebroso Sistema, a Mestria nos alunos da escola, com o fim de extraí-la dos estudantes e implantá-la em outras pessoas que garantam poder para a Organização. Nesse contexto, os eventos estranhos que acontecem na escola geralmente são tentativas falhas de aumentar ou de extrair a Mestria, e as mudanças físicas, particularidades e absurdos que acontecem nos corredores são maneiras de camuflar o que realmente ocorre debaixo dos panos.

02 A Escola

O Colégio Internacional *Sanctus Lacobus* é uma instituição conhecida em todo o globo por recrutar os mais diferentes tipos de jovens do mundo para terem uma formação eclética e inovadora, seguindo os ensinamentos do Santo Lacobo, protetor dos lacóbios¹, pessoas verborrágicas, insaciáveis e curiosas.

Inicialmente uma academia de estudiosos da Mestria fundada em 1789, a Ilha Bárbara é um local conhecido por poucos, encontrado por nenhum. Lá, a primeira escola de Mestria foi fundada, elevada ao status de lenda e, enfim, esquecida, até ser reencontrada pela OFF, durante o fim dos anos 1950, onde construíram o Colégio. Nenhum aluno sabe onde a escola fica localizada exatamente, muito menos conseguem identificar onde estão por meio da decoração do local. Dentro dos domínios de Bárbara, muitos acontecimentos extraordinários estão fadados a acontecer. Estritamente falando, o ambiente escolar seria representado dentro da normalidade, com acontecimentos e elementos pontuais que escapem do real, como por exemplo: uma caverna dentro de uma das cabines do banheiro; um corredor secreto atrás de uma estante da biblioteca; uma sala com armadilhas para se escapar, paredes e pisos que mudam de lugar, entre muitas outras coisas. Algumas das referências usadas para a elaboração do conceito por trás da escola foram: *Community*, *A Lei de Milo Murphy* e *Escola Wayside*.

¹ Lacóbio: é uma palavra em desuso que significa uma pessoa muito faladora, insaciável de conversa.

Figura 11: Imagem de divulgação da série *Community*
Fonte: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Community/0TVLOHSISQATR2CMSYIHHMU0L6>



Na série *Community* (Figura 11), criada por Dan Harmon, seis protagonistas se unem para a criação de um grupo de estudos de espanhol e, conforme o tempo passa, todos se transformam em uma família (IMDb). Além disso, a faculdade de Greendale, onde o programa se passa, conta com inúmeras figuras secundárias caricatas, como o Reitor (Jin Rash) e o Señor Chang (Ken Jeong), que ajudam a moldar o ambiente e transformá-lo no cenário surreal que dá palco a diversas atividades (consideradas pouco usuais) dos protagonistas. A escola em si possui vários eventos e ambientes que contribuem para cenas hilárias e absurdas, como: jogos de paintball temáticos, investigações policiais sobre inhames assassinados, fortes de travesseiros gigantes e muitos outros, que, por mais que causem estranheza, encaixam-se perfeitamente no cenário proposto. A instituição molda os personagens e os personagens moldam a instituição, quase transformando-a em um dos membros do grupo.

Figura 12: Imagem de divulgação da série *A Lei de Milo Murphy*

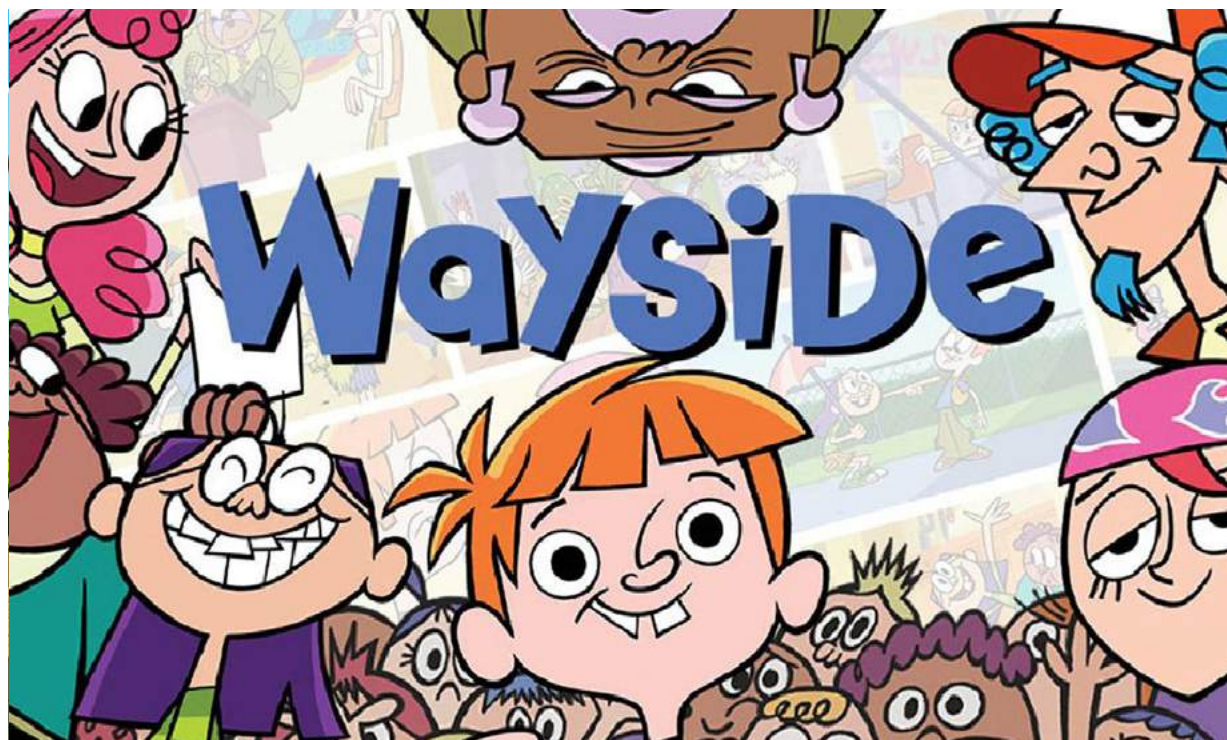
Fonte: <https://www.disneyplus.com/pt-br/browse/entity-5a9fbaf9-15a7-4266-94e4-5693883842ab>



A Lei de Milo Murphy (Figura 12), criada por Dan Povenmire e Jeff Mash — os mesmos idealizadores de *Phineas e Ferb* (IMDb) — foi utilizada como inspiração pelos acontecimentos absurdos que ocorrem durante o programa que mostram como uma situação inacreditável e irreal pode ser adaptada e transmitida por meio da animação. A série em questão acompanha a vida de Milo Murphy, um garoto amaldiçoado pela Lei de Murphy, uma expressão popular, cunhada pelo engenheiro Edward A. Murphy, que se consiste na ideia de que tudo que pode dar errado, dará errado. Junto com seus amigos, Milo passa por situações inimagináveis e sem nexos. Mesmo assim, a história continua clara e fácil de ser compreendida. Em suma, seria uma versão extrapolada e animada de *Community*, onde o ambiente e os personagens se fundem para dar palco a histórias surreais.

Figura 13: Imagem de divulgação da série *Escola Wayside*

Fonte: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Wayside/0LWOV6CSDPSPYJXGR5CDZYW15J>



“Escola Wayside” (Figura 13) é uma série de animação desenvolvida por John Derevlany, baseada na série de livros “Wayside School”, de Louis Sachar, (IMDb) destacando-se no conceito de ambientação através de sua manipulação do cenário para a criação da história. A série animada conta a história de Todd, um aluno normal em uma escola nem um pouco comum. O prédio em que se passa a história possui 30 andares e uma arquitetura confusa inspirada nas obras de Escher². Além disso, todos os estudantes são peculiares e o corpo docente não escapa das loucuras do local. É interessante assistir um desenho onde tudo que parece fora do normal para o protagonista, não passa de um dia normal para o resto do elenco, sem contar, o quão importante é o prédio da escola, em sua estrutura física, para a caracterização do projeto em si, exercendo um papel fundamental ao endossar os comportamentos pouco ortodoxos e estranhos dos habitantes locais.

² M. C. Escher: artista gráfico holandês conhecido por suas ilusões de ótica.
Fonte: <https://mcescher.com/about/biography/>

7 CONCEITOS

Análise de Pitch Bibles

A bíblia é um documento de apresentação, onde o impacto visual e a tradução do material fonte graficamente devem ser elementos cruciais (DUARTE, 2023). Cassiano Zanon (2018) lista alguns tópicos importantes que devem estar contidos em uma *Pitch Bible* (Figura 14). Como dito no capítulo de Finalização da Metodologia, para produzir uma peça gráfica é preciso saber transmitir a ideia visualmente e, por isso, algumas bíblias de animações famosas foram tomadas como objeto de estudo. Para o **Clube do Banheiro** as principais características que devem estar presentes no layout são: a constante interação entre texto e imagem, fazendo com que cada página remeta a série; disposição clara da identidade visual definida no projeto; e coerência entre a história e os elementos gráficos.

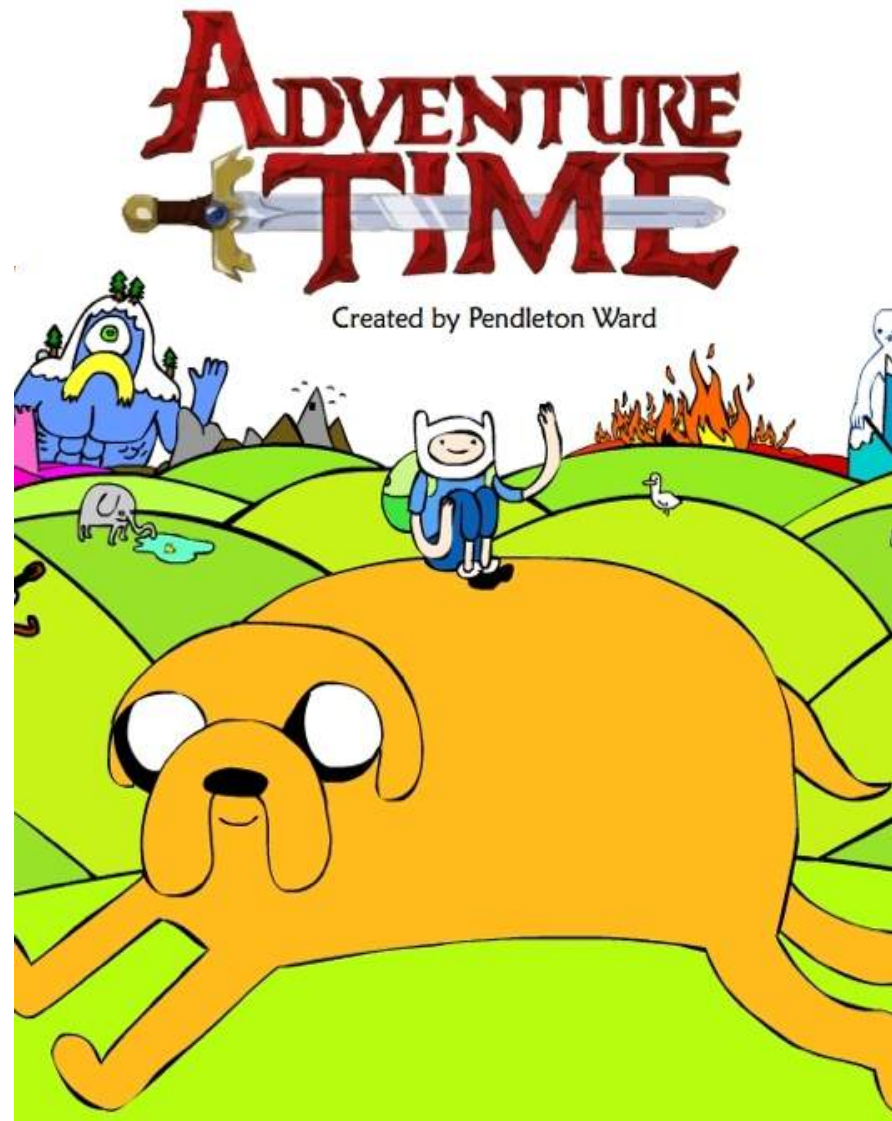


Figura 14: Contracapa da *Pitch Bible* de *Hora de Aventura*
Autor: Pendleton Ward

01 Gravity Falls

A série animada *Gravity Falls* foi criada por Alex Hirsch e produzida pela Disney para exibição no Disney Channel e no Disney XD. Seu primeiro episódio foi ao ar como uma prévia no dia 15 de junho de 2012, tendo seu lançamento oficial no dia 29 do mesmo mês (THE GRAVITY FALLS WIFI, [s.n.]). A animação teve apenas duas temporadas, mesmo que seu criador quisesse que a história se estendesse, tendo seu final em 2015. O desenho consiste de 41 episódios, todos com aproximadamente 30 minutos, 17 curtas e 1 especial. Além disso, o programa acumulou 9 vitórias em premiações de animação ao longo de sua exibição (THE GRAVITY FALLS WIFI, [s.n.]). O programa conta a história de dois irmãos que vão passar as férias de verão com seu tio avô Stan em uma cidade do Oregon chamada Gravity Falls, que guarda muitos mistérios.

No que diz respeito ao aspecto visual, a *Pitch Bible* de *Gravity Falls* não contribui como uma referência viável, pois é diagramada de uma maneira tradicional (Figura 15) que não transmite a ideia da série por si só. Porém, o documento estudado é um bom exemplo na estruturação de seu conteúdo, mostrando a importância de transparecer a personalidade do projeto no texto e incluir desenhos de interação dos personagens em situações específicas que demonstram suas relações e características. Além disso, as *concept arts* criadas para o documento, por mais que não interajam diretamente com o texto como é o desejado no projeto de **Clube do Banheiro**, ajudam a mostrar aspectos básicos das personagens criadas, mesmo com simplicidade, explicando um pouco mais sobre seu funcionamento.

DIPPER

A Big Thinker Trapped In A Small Body



A **clever** and **relentlessly inventive** kid, Dipper has **curiosity** and intelligence beyond his years. He tends to notice details others don't and has an insatiable urge to solve mysteries, riddles, and puzzles of all kinds. He absolutely refuses to sit still when there's a weird, crazy universe out there waiting to be explored. Dipper is happiest when he's got a map in one hand, a flashlight in the other, and a few "No Trespassing" signs up ahead.

Unfortunately, he's 12, and his "awkward years" seem intent on sabotaging any chance he has of being taken seriously by anyone. He's anxious around girls (especially Wendy who works at the Mystery Shack concession stand) and has a few nervous tics, including pacing while thinking (he's always thinking) and constantly chewing on whatever's closest to his mouth.

That being said, if zombies ever attack your town, **Dipper is the first kid you want on your team.** He's **independent, determined, and resourceful**- he'll radio the hospital for first aid, make zombie-proof armor out of duct-tape, and lure the monsters out of town with a giant papier-mâché

brain. Unfortunately, if zombies AREN'T attacking the town, Dipper's enthusiastic desire to vanquish evil tends to make him look a little nuts. It's not that he's crazy- on the contrary; he's easily the **most rational and sane character** in the show- but his highly advanced creativity and love of adventure tends to leave him **restless in everyday situations.** Although he



Figura 15: Imagem da *Pitch Bible* de *Gravity Falls*
Autor: Alex Hirsch

02 The Owl House

A *The Owl House* (Casa da Coruja) foi uma série animada criada por Dana Terrace em meados de 2016, que estreou no Disney Channel no dia 10 de Janeiro de 2020 e foi feita no formato 1080i (HDTV). A animação foi renovada para uma segunda temporada antes mesmo de sua estreia, mas foi cancelada em 2021, finalizando com três especiais de 48, 50 e 55 minutos, respectivamente. Além disso, o desenho animado estudado acumulou 9 premiações ao longo de sua exibição (THE OWL HOUSE WIKI, [s.n.]). Sua narrativa acompanha Luz, a humana, em sua jornada para se tornar uma bruxa junto a Eda e King nas terras mágicas das Boiling Isles.

A bíblia de *The Owl House* é interessante em sua estruturação. Assim como em *Gravity Falls*, o documento em si é limpo e as imagens não interagem com o texto. Mas o destaque do texto foram as seções explicando a relação entre os personagens (Figura 16), mostrando o mundo e suas mecânicas e descrevendo os temas tratados durante a temporada. Baseando-se na bíblia da animação supracitada, adicionou-se ao projeto uma página dedicada apenas à explicação da Mestria (como poder existente no mundo apresentado), além de um tópico explorando a relação entre os personagens, como foi dito anteriormente sobre seu funcionamento.

RELATIONSHIPS

LUZ AND EDA

Most of the series follows Luz and Eda and how they help each other to grow.

Eda never thought for a second that Luz could become a witch, especially since it's so much more difficult for a human. But seeing Luz learn and grow despite her shortcomings makes Eda think that maybe SHE has room for growth as well.



In the beginning their relationship is, for the most part, tyrannical boss vs put-upon employee. Despite that Luz looks up to Eda's quick wit and magical skill. She's so similar to the heroine in her favorite fantasy series! As time moves on Eda takes note of Luz's fervent efforts to survive and thrive in the Demon Realm without magical powers and it reminds Eda of herself as a child.

Eda was a late bloomer, magic-wise. When most witches inherited their powers as toddlers Eda got hers as a young adult. This made her an easy target for bullying and hungry monsters so she had to learn to be smart and creative like what Luz is doing now. From this they develop a sister-like bond with one another.

...But that bond will be put to the test when Eda learns that the only way to cure her Aging Curse is through the use of a human soul. Will Eda sacrifice her new friend to gain the youth she's been chasing? How will Luz handle this betrayal? This will be the crux of their relationship.

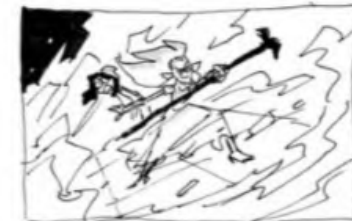


Figura 16: Imagem da *Pitch Bible de Gravity Falls*
Autor: Alex Hirsch

03 *O Incrível Mundo de Gumball*

O Incrível Mundo de Gumball, criado por Ben Bocquelet, foi lançado no ano de 2011 com uma proposta visual e estrutural completamente inovadora. A série estreou na Cartoon Network, mostrando a família de Gumball e Darwin, um gatinho e um peixe, que vivem aventuras na cidade de Elmore, onde todos os moradores são únicos (BOCQUELET, [s.n.]).

Graficamente, a Bíblia do show é uma ótima referência de layout, pois ela transparece a identidade visual da animação em cada página (Figuras 17, 18, 19 e 20), passando claramente o tom do desenho animado. Além disso, são mostradas fases do processo de criação dos personagens. Estão presentes no documento desenhos iniciais dos personagens e rascunhos que ajudam a entender um pouco melhor o processo dos criadores, algo bom de ser adaptado ao projeto final deste trabalho. Por fim, também é importante ter um número razoável de *concepts* de cenário, sendo a ideia principal para o **Clube do Banheiro** realizar desenhos de personagens interagindo com o *background*, para adicionar uma camada de interpretação às imagens.

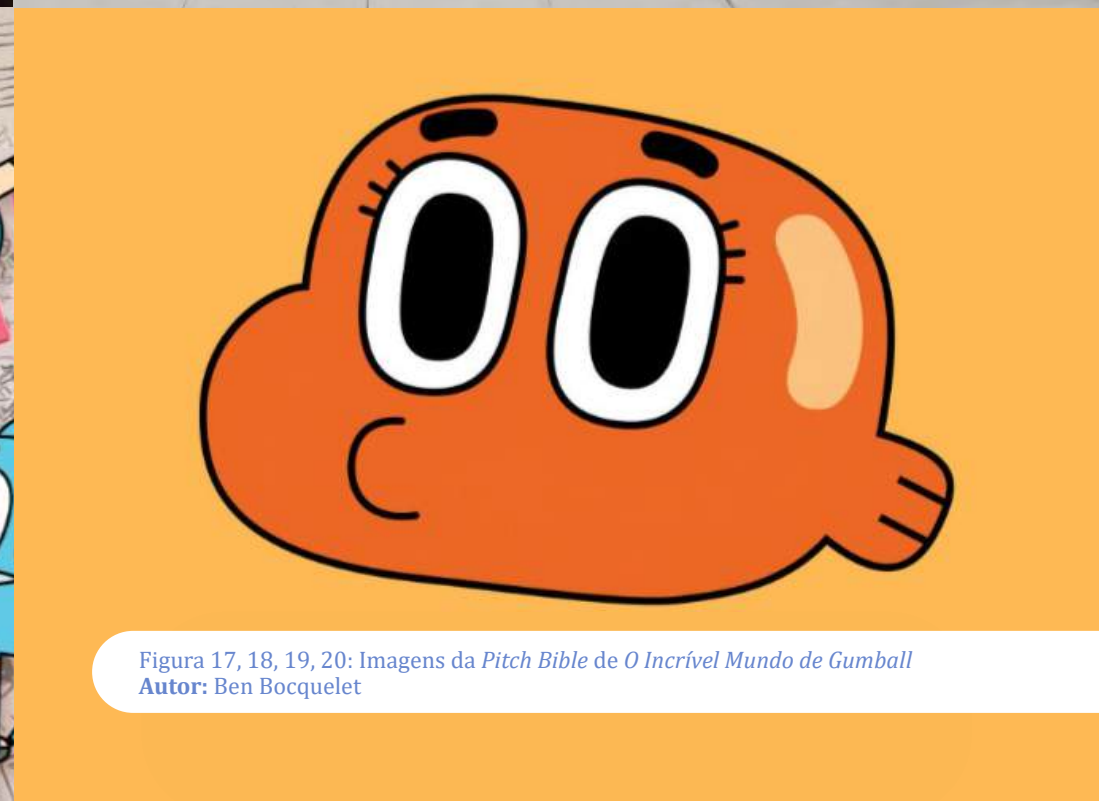
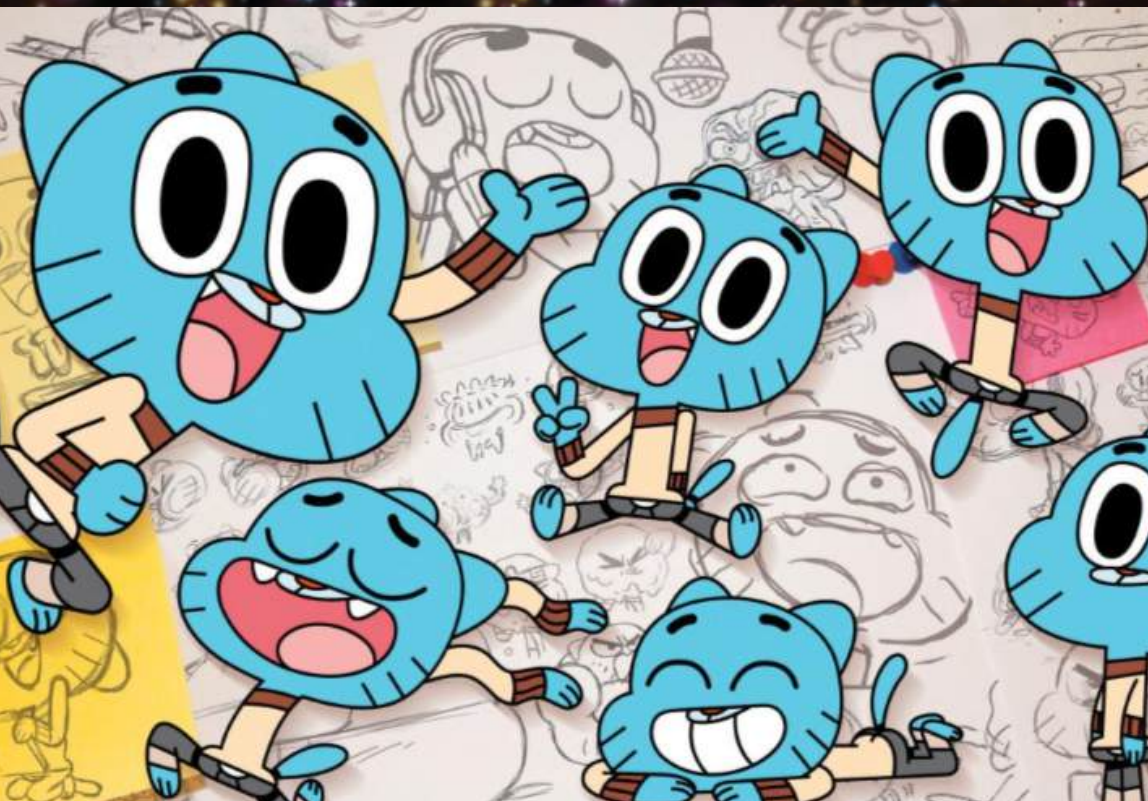


Figura 17, 18, 19, 20: Imagens da Pitch Bible de *O Incrível Mundo de Gumball*
Autor: Ben Bocquelet

04 *Jaci*

A bíblia do projeto *Jaci*, criada como um trabalho por alunos de um curso da escola Arte Revide, fundada por Doug Lira (ARTE REVIDE, 2024), é uma das referências visuais mais importantes para definir o caminho a ser seguido no desenvolvimento do **Clube do Banheiro**. Além de ter uma estética apelativa, que traduz muito bem as ideias do programa hipotético (Figuras 21, 22, 23 e 24), cada centímetro do documento de *Jaci* conta uma parte da história e traz coerência visual ao produto fazendo com que, ainda que as informações escritas sejam escassas, seja possível saber que o programa se trata de uma aventura misteriosa e mágica infanto-juvenil de uma menina que é amiga dos animais.

O arquivo estudado, por mais que não tenha as informações necessárias em uma bíblia de desenho animado, focando na porção gráfica, consegue trabalhar a identidade visual harmoniosamente, um ponto importante considerado neste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC): transportar o leitor para o universo da animação, criando uma ambientação que suporte as escolhas visuais. Um tópico muito interessante desenvolvido pelos alunos da escola Arte Revide foi a definição de uma logo com paleta específica, apresentando o nome do projeto junto a marca e dando uma primeira impressão direta do que o desenho se trata (Figura 8). Além disso, a integração entre personagens, cenários e informações acontece naturalmente no documento, tornando essa Pitch Bible uma referência visual valiosa para o **Clube do Banheiro**.

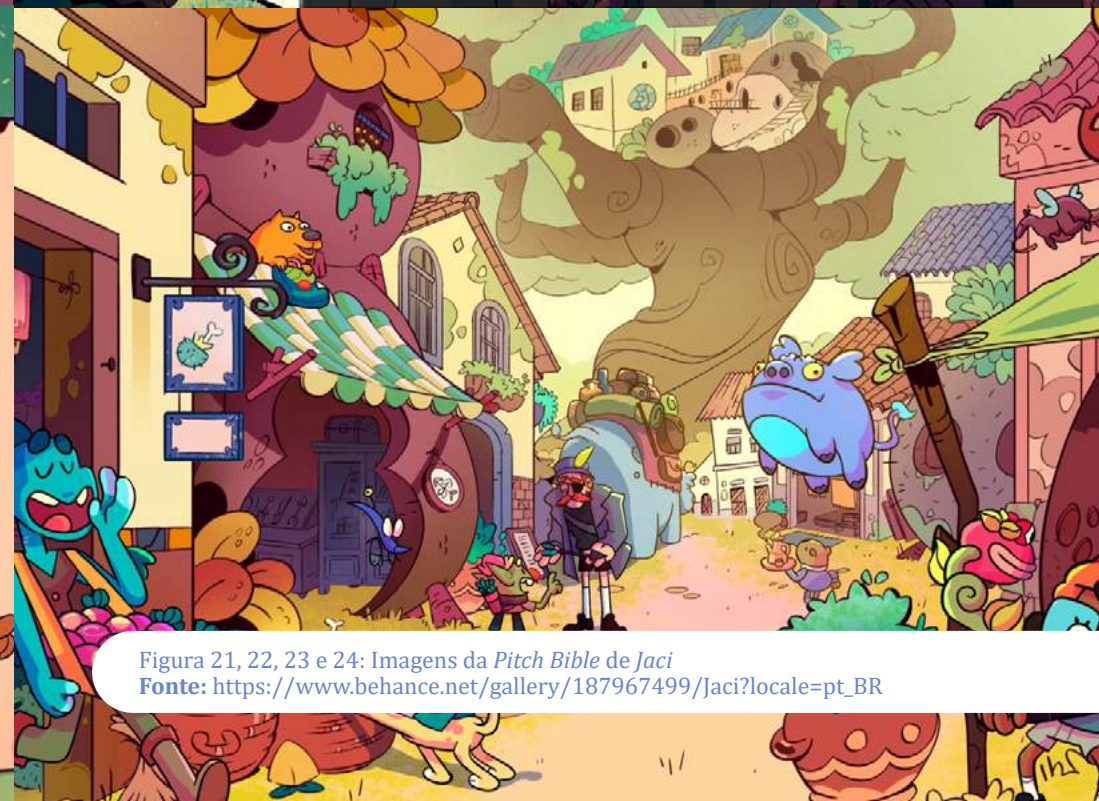


Figura 21, 22, 23 e 24: Imagens da Pitch Bible de Jaci
Fonte: https://www.behance.net/gallery/187967499/Jaci?locale=pt_BR

Análise de Identidades Visuais (IDV)

01 Gravity Falls

A logomarca do programa *Gravity Falls* (Figura 25), série previamente apresentada neste documento, evoca um sentimento específico assim que é visto: um cartão postal de uma cidade cheia de natureza dos Estados Unidos. Ellen Lupton (2013) diz que a Retórica, ou seja, a arte da comunicação, pode ser usada tanto na escrita quanto no mundo gráfico, e os designers aplicam as figuras de linguagem disponibilizadas para argumentações em suas produções, para evocar sentimentos de persuasão e atração. No caso estudado, a figura encontrada é a Alusão, uma maneira simples de referenciar fenômenos específicos a um novo público.

Para entender ao que o trabalho faz alusão, é necessário voltar para a década de 1908, nos EUA, onde um alemão chamado Curt Teich, por meio de sua empresa, começou a fabricar cartões postais, e no ano seguinte eles se tornaram os mais populares no ramo no mundo inteiro. Teich foi o pioneiro em impressão offset e por seus cartões terem maior qualidade e textura macia passaram a ser chamados de cartões de linho (WORLD POSTCARD DAY, [s.n.]). Alguns designs da companhia passaram a ser impressos para dar boas vindas a diversas cidades americanas, e se tornaram muito marcantes na cultura estadunidense (Figura 26). A animação estudada, claramente, utiliza essas peças gráficas como referência para a fonte e estética.

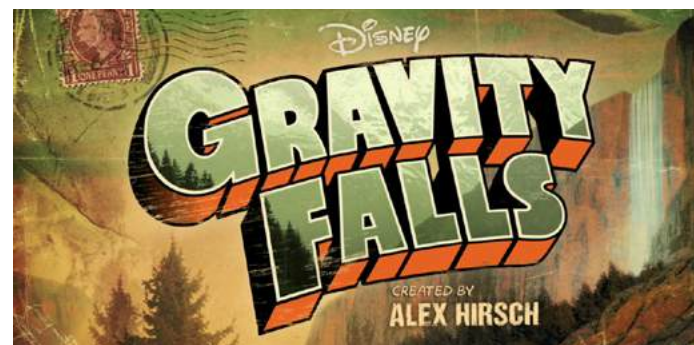


Figura 25: Logo de *Gravity Falls*

Fonte: <https://www.dafont.com/pt/forum/read/145088/gravity-falls-logo-fon>



Figura 26: Cartão postal estadunidense

Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0b/BK-1%2C_Greetings_from_%28NBY_10077%29.jpg

O fundo da logo do de *Gravity Falls*, que representa um grande cenário natural, e a paleta (Figura 29) tendendo para tons alaranjados e verdes remetem ao Oregon, local em que se passa a história da animação. O estado norte-americano é conhecido por seus desertos com canyons, cachoeiras, lagos, florestas e uma abundância de vida natural no geral, sendo um uma terra que “compreende uma área de surpreendente diversidade física, desde as florestas tropicais úmidas, montanhas e vales férteis de seu terço ocidental até os desertos orientais naturalmente áridos e climaticamente severos.” (HIGHSMITH & MCNAMEE, 2025). Nesse contexto, faz sentido com a atmosfera da ambientação do desenho que essa paleta tenha sido escolhida para carregar a identidade visual da animação.

A partir dos princípios da Gestalt, apresentados no livro *Gestalt do Objeto* (GOMES FILHO, 2000), foi possível entender um pouco melhor sobre os conceitos de Equilíbrio e Tensão, quando relacionados a uma imagem. Peças gráficas tensionadas não possuem eixos bem-marcados, enquanto peças equilibradas, sim. No caso da logomarca de *Gravity Falls* é possível perceber, de acordo com a Figura 28, que a mensagem se encontra desenhada em uma malha ortogonal em perspectiva. Os eixos do projeto estão muito bem equilibrados e as letras do título são elementos modulares³. A modularidade ajuda a organizar uma informação na imagem, o que garante estabilidade para a peça, o que pode ser visto muito claramente na logo estudada.



Figura 28: análise visual da Identidade Visual de *Gravity Falls*
Fonte: Próprio Autor



Figura 29: Paleta da Identidade Visual de *Gravity Falls*
Fonte: Próprio Autor

³ Módulo: a menor unidade dentro de um sistema que funciona por meio da combinação de tais estruturas (MARTINS, 2002)

02 *Infinity Train*

A animação *Infinity Train* embora não tenha sido mencionada anteriormente, traz uma perspectiva nova em relação a criação de uma identidade visual. O desenho é uma série antológica criada por Owen Dennis, lançada em 2016 pela Cartoon Network (THE INFINITY TRAIN WIKI, [s.n.]), que conta histórias de pessoas que passaram pelo Trem Infinito, uma locomotiva infinita que corre em um universo árido e paralelo, feita para ajudar aqueles que precisam encontrar seus caminhos. A IDV do projeto (Figura 29) com certeza é interessante, pois nenhum dos elementos incorporados na logomarca do programa é escolhido por acaso, trazendo informações importantes do próprio show.

Primeiramente é necessário fazer a análise dos elementos simbólicos apresentados. Definitivamente, a logo expressa suas mensagens principais visualmente de maneira clara, misturando a ideia de “infinito”, representada pela lemniscata, e “trem”, representada por meio da linha que secciona o símbolo do infinito (Figura 30), relacionando-a a uma ferrovia (Figura 31).



Figura 29: Logo da série *Infinity Train*
Fonte: https://logos.fandom.com/wiki/Infinity_Train

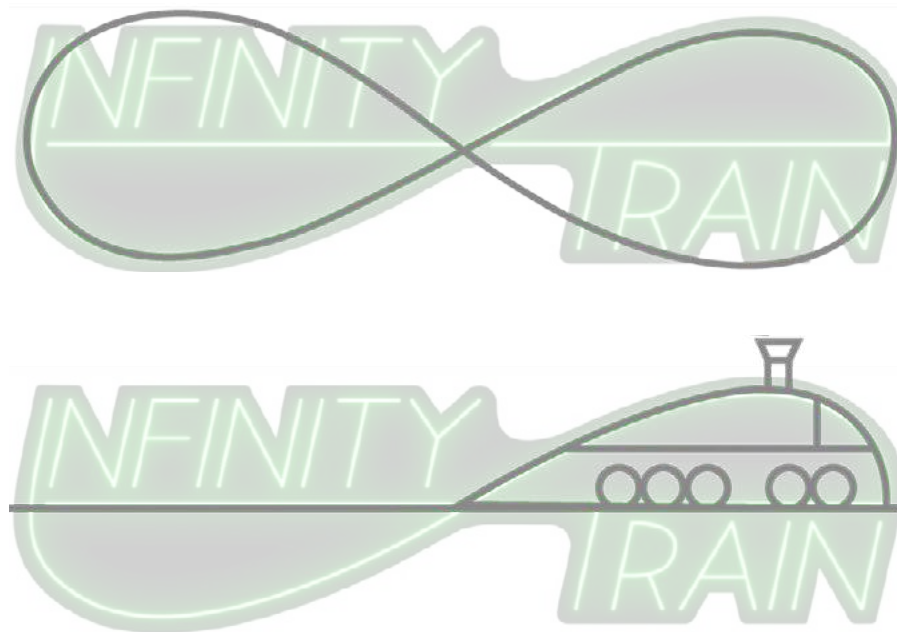


Figura 30 e 31: Análise da Logo da série *Infinity Train*
Fonte: Próprio autor

Quanto à escolha da paleta e aos elementos em neon utilizados na logo, pode-se dizer que essa estética foi propositalmente pensada para remeter à itens importantes da narrativa do desenho. Ao entrar no trem, o passageiro ganha um número em sua mão (Figura 32), esboçado com a mesma aparência da logomarca da série. O número é um mistério ao longo das histórias apresentadas na antologia estudada e é uma chave importante para que os passageiros possam sair do trem, por isso é nítido assim que a logomarca é apresentada que a identidade visual da série realmente abraça seu enredo. A Tipografia é mais um exemplo de como cada detalhe foi pensado na fachada de *Infinity Train*, pois apesar da fonte apenas seguir o padrão neon apresentado, o texto se encontra em itálico e próximo à linha do trem representada na logo, evocando o movimento da locomotiva.



Figura 32: Imagem do desenho *Infinity Train*
Fonte: <https://pirs.medium.com/sobre-infinity-train-c00b4ea76c9d>

Quanto à análise sintática da IDV apresentada, os eixos da logomarca são estáveis (Figura 33). Verticalmente, o esqueleto do projeto se encontra em uma malha inclinada, que garante coerência com a ideia de movimento que o desenho procura mostrar com sua identidade. Além disso, existe uma simetria diagonal: Em cima do eixo horizontal o texto está na esquerda e a porção pictórica se encontra na direita, enquanto abaixo do eixo, ocorre o contrário; sendo essa uma estratégia interessante para chamar a atenção do espectador uma vez que, segundo o livro *Gestalt dos Objetos* (2000) objetos simétricos tendem a ser percebidos mais facilmente. Horizontalmente, uma linha bem marcada corta o centro da peça gráfica, emulando, como dito anteriormente, o trilho de um trem.

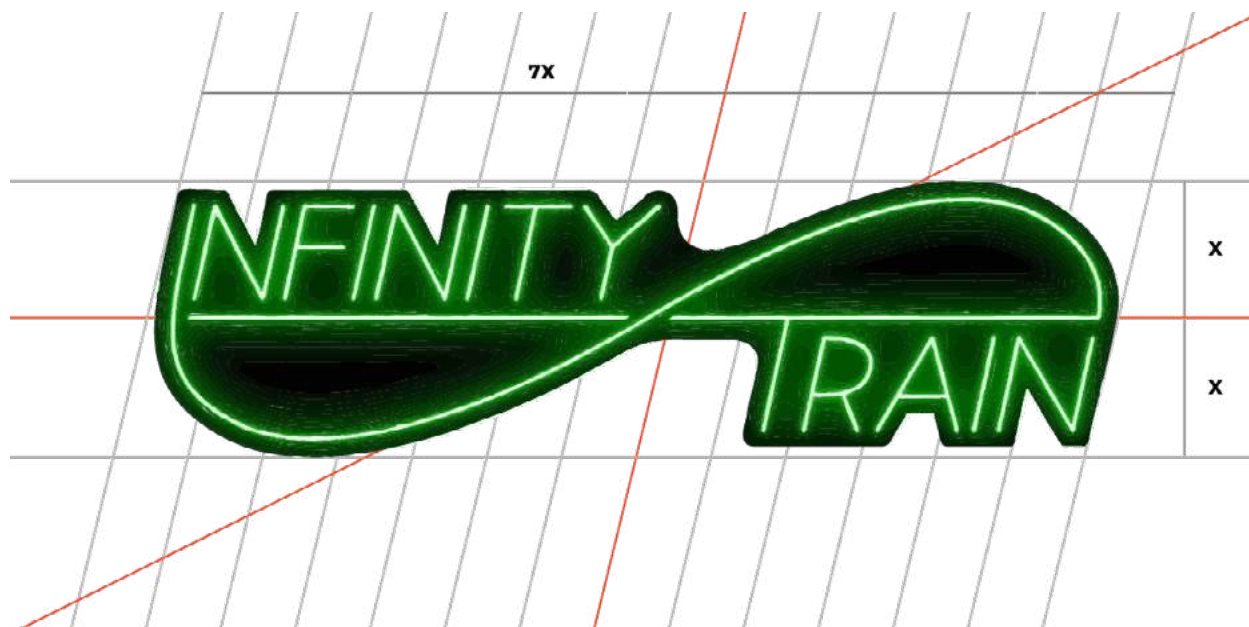


Figura 33: Análise Visual da IDV de *Infinity Train*
Fonte: <https://pirs.medium.com/sobre-infinity-train-c00b4ea76c9d>



Figura 34: Divulgação de *Infinity Train*
Fonte: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Infinity-Train/0T1UND0DW5I5M1OQBBAHU6APVM>

03 Conclusão da Análises

Nas duas análises feitas, fica claro a intencionalidade dos designers de realmente representar suas séries de maneira digna. Em ambos os casos, elementos da animação são embutidos na identidade visual apresentada (Figura 34), trazendo a mensagem de suas narrativas para o espectador antes mesmo dele começar a assistir o seriado. A partir das pesquisas, alguns pontos foram levantados: o uso de figuras de linguagem visual pode ser interessante para garantir mais uma camada de interpretação na simbologia da logomarca do Clube do Banheiro, assim como a manutenção de eixos estáveis e a escolha de uma paleta que transmita a ambientação do desenho.

Nuvem de Palavras e Moodboard

01 Nuvem de Palavras

O conceito de “Nuvem de Palavras” é utilizado em diversos ramos para a organização de informações e coletas de dados. O termo é definido como uma “descrição visual de palavras” (RAMDSEN & BATE; 2008;Tradução livre), na qual palavras de maior importância se destacam daquelas com menos significado em forma e tamanho. Dessa maneira, é possível ordenar as prioridades visualmente e, no caso desse projeto, evidenciar quais seriam as ideias guias na criação da identidade visual da animação trabalhada. As palavras selecionadas (Figura 35) buscam expressar qual será a essência e ambientação da série, buscando criar um alicerce para a estruturação de um Moodboard.



Figura 35: Nuvem de Palavras do “Clube do Banheiro”
Fonte: Próprio Autor

Concepts de Personagens

Na metodologia de Flávio Gomes (2022), é importante que na etapa de Conceito (*Concept*, em inglês) tenha-se o desenvolvimento do esboço de personagens, o início da concepção das formas e possíveis destrinchamentos. No caso do **Clube do Banheiro**, a história já havia sido desenvolvida pela autora para a disciplina de Introdução a Animação (ECA-USP, 2023), ministrada pelo docente João Paulo Schilittler. Portanto, a etapa de ideação de personagens para o projeto já havia sido realizada, com esboços datados do ano da matéria (Figura 37)."



Figura 37: Rascunho dos personagens do **Clube do Banheiro**
Fonte: Próprio autor

No contexto original, os rascunhos serviram para o desenvolvimento final dos personagens (Figura 38). Entretanto, embora o resultado fosse satisfatório à época, tornou-se necessário realizar um redesign dos membros do clube, a fim de adaptá-los à nova linguagem estética do programa, desenvolvida no tópico 8 deste documento. Um apontamento importante na análise dos designs feitos para a matéria de Introdução a Animação foi a falta de coesão visual entre os protagonistas, o que os distancia, fazendo com que não pareçam pertencer ao mesmo desenho animado. Além disso, a paleta e as formas escolhidas para os desenhos trazem um tom de maturidade ao projeto, algo não desejado na versão atual do **Clube do Banheiro**.



Figura 38: Design original dos personagens do **Clube do Banheiro**
Fonte: Próprio autor

Concepts de Cenários

Os *Concepts* de cenários, também presentes na metodologia de Flávio Gomes (2022), foram, assim como os personagens, desenvolvidos para a disciplina ministrada por João Paulo Schilittler em 2023. Entretanto, assim como nos *concepts* de personagens, os *backgrounds* feitos na época devem apenas ser usados como referências para o projeto do **Clube do Banheiro**, passando por modernizações para se adaptar ao novo contexto. A maior crítica feita aos cenários originais foi a ausência de personalidade e da presença de traços dos personagens em cena.



Figura 39: Concept de cenário, de 2023, do **Clube do Banheiro**
Fonte: Próprio autor

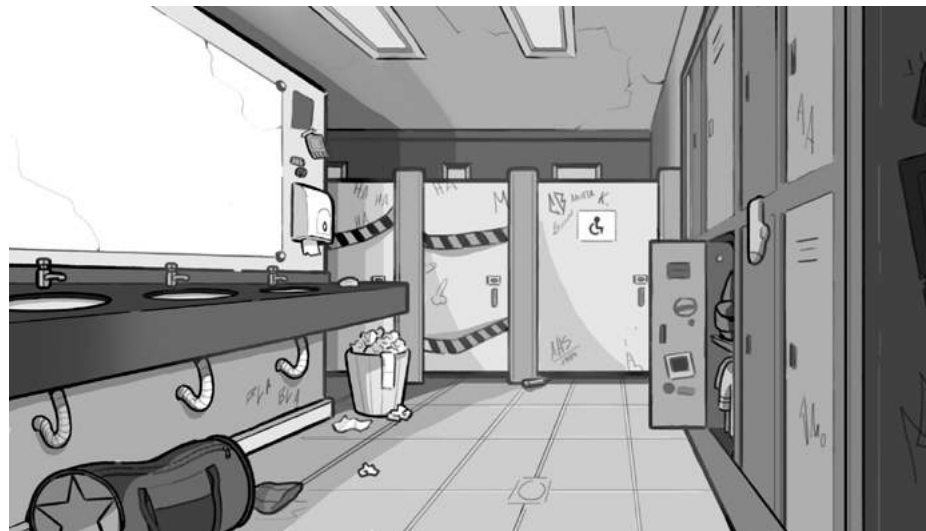


Figura 40: Concept de cenário, de 2023, do **Clube do Banheiro**
Fonte: Próprio autor

8 CONSTRUÇÃO DO MUNDO

Os Personagens

No livro *Creative Character Design* (2011), Bryan Tillman apresenta diretrizes fundamentais para o desenvolvimento visual de figuras narrativas, organizando sua abordagem em temas centrais que auxiliam o leitor no processo criativo. O primeiro tópico abordado são os arquétipos, definidos como modelos ideais, com traços marcantes que os identificam dentro de categorias recorrentes. Baseando-se nos estudos de Carl Jung, o autor destaca os tipos mais utilizados na construção de enredos:

- **O Herói:** figura corajosa e destemida;
- **A Sombra:** opositor enigmático e obscuro;
- **O Tolo:** companheiro inocente;
- **O Animus:** objeto de paixão;
- **O Mentor:** conselheiro e guia;
- **O Brincalhão:** elemento de ruptura e transformação na narrativa.

Embora frequentemente associados a funções fixas na trama, Tillman ressalta que essas estruturas não limitam o papel que cada um pode exercer — qualquer arquétipo pode ocupar posições centrais ou antagonistas, como ilustra o exemplo de Darth Vader na franquia *Star Wars*, um protagonista temporário que personifica a Sombra.



Figura 41: Exemplo de arquétipo de herói
Fonte: *Creative Character Design*, 2011

Na sequência, o autor enfatiza a importância da história individual de cada criação ficcional, considerada essencial para gerar engajamento com o público. O *background* dos personagens deve transparecer em seu exterior, guiando as escolhas visuais do design. Para orientar essa construção, Tillman propõe um conjunto de perguntas básicas: quem é essa figura? O que ela faz? Em que tempo e espaço se insere? Quais são suas motivações? E como realiza suas ações? Essas questões formam a base para delinear um perfil coerente e interessante. Tillman também propõe uma divisão dos dados que auxiliam no desenvolvimento do perfil em cinco categorias:

- **Informações básicas** (nome, idade, altura, peso);
- **Características distintivas** (estilo, hábitos, maneirismos);
- **Aspectos sociais** (classe, ocupação, relações familiares);
- **Atributos e atitudes** (nível de confiança, inteligência, trajetória escolar);
- **Dimensões emocionais e espirituais**, bem como o papel que exerce na trama.

Neste projeto, optou-se por adaptar essas categorias para a criação de fichas gráficas, com o objetivo de representar visualmente elementos selecionados das histórias individuais de cada integrante do elenco.

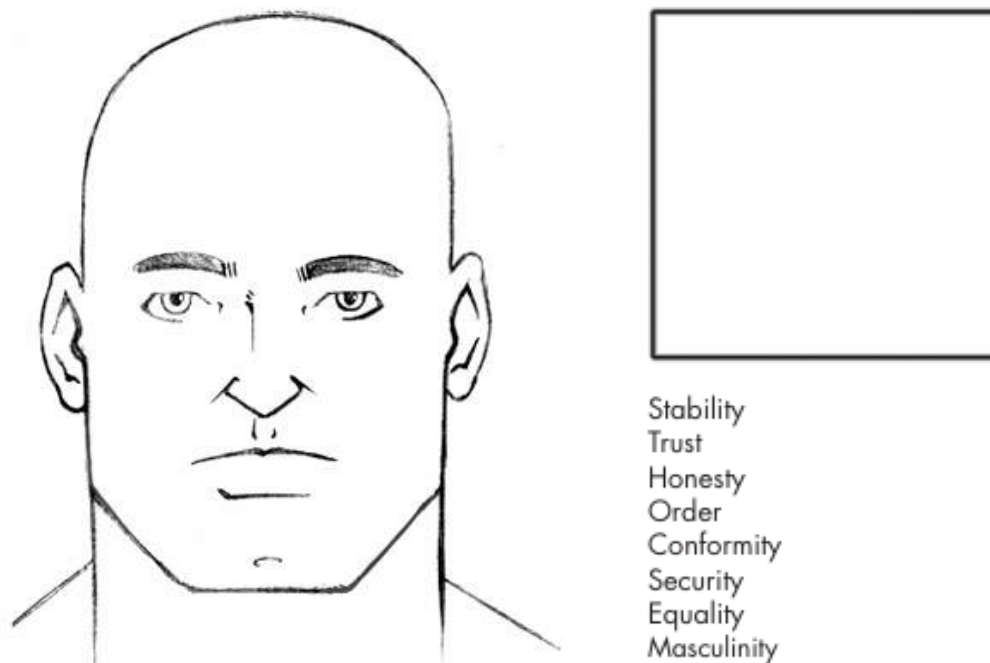
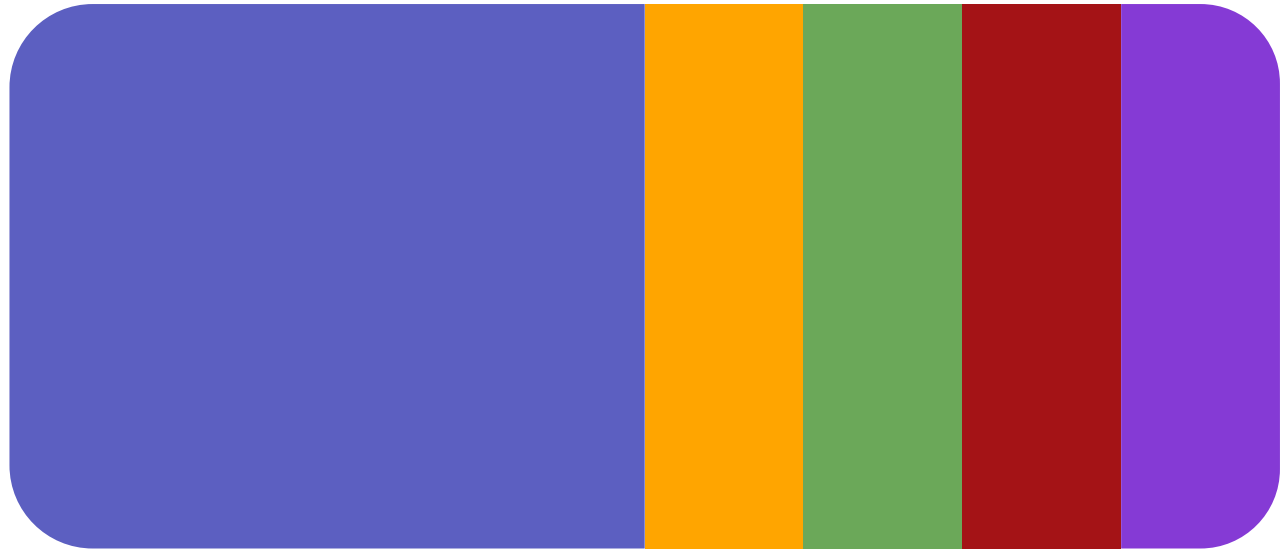


Figura 42: Exemplo de aplicação do uso da forma
Fonte: *Creative Character Design*, 2011

A partir do capítulo 5 da obra, Tillman (2011) destaca a importância de criar composições graficamente atraentes, propondo duas ferramentas básicas: as formas e a silhueta. Primeiramente, o uso de formas variadas, tais como círculos, triângulos e quadrados (Figura 42), para o desenvolvimento primário do *character design*, evoca sentimentos diferentes podendo trazer à tona sensações como conforto, agressividade ou seriedade, ajudando a expressar o arquétipo e a história do personagem (TILLMAN, 2011). Em segundo plano, a silhueta (Figura 43) é um recurso utilizado para tornar seu desenho reconhecível, tornando claro visualmente para o leitor quem está sendo mostrado em qualquer situação. O Batman é um bom exemplo de sua utilização direta: identificável por pessoas de todas as idades até mesmo se for simplificada. (TILLMAN, 2011).



Figura 43: Exemplo de aplicação de silhueta
Fonte: *Creative Character Design*, 2011



Por fim, no capítulo 7 da obra, Tillman discute o papel da estética no design, definida como o primeiro elemento percebido pelo público. Ele destaca a importância de criar composições visualmente atraentes e propõe duas perguntas norteadoras: “Qual é o público-alvo da sua produção?” e “Qual o gênero da animação?”. Tais questões servem como ponto de partida para estabelecer uma identidade visual coesa com os objetivos narrativos do projeto. No caso do **Clube do Banheiro**, o público-alvo determinado foi a partir de 10 anos, por isso, o *character design* da série começa a se distanciar do simplista, incluindo mais detalhes e proporções mais próximas ao mundo real (TILLMAN, 2011), e seu gênero é mistério e aventura, o que garante uma série de clichês a serem explorados dentro da trama para manter o engajamento daqueles que gostam desse tipo de conteúdo (TILLMAN, 2011). Terminando essa porção do livro, o autor finaliza com a importância da cor para a determinação de uma estética, dizendo que, assim como as formas, cada uma evoca um sentimento (TILLMAN, 2011). Para a série autoral desenvolvida, determinou-se o azul como predominante e presente em todos os protagonistas, por simbolizar lealdade, confiança e remeter à representação de banheiros, com cada um dos personagens representado por uma cor complementar diferente, além da principal.

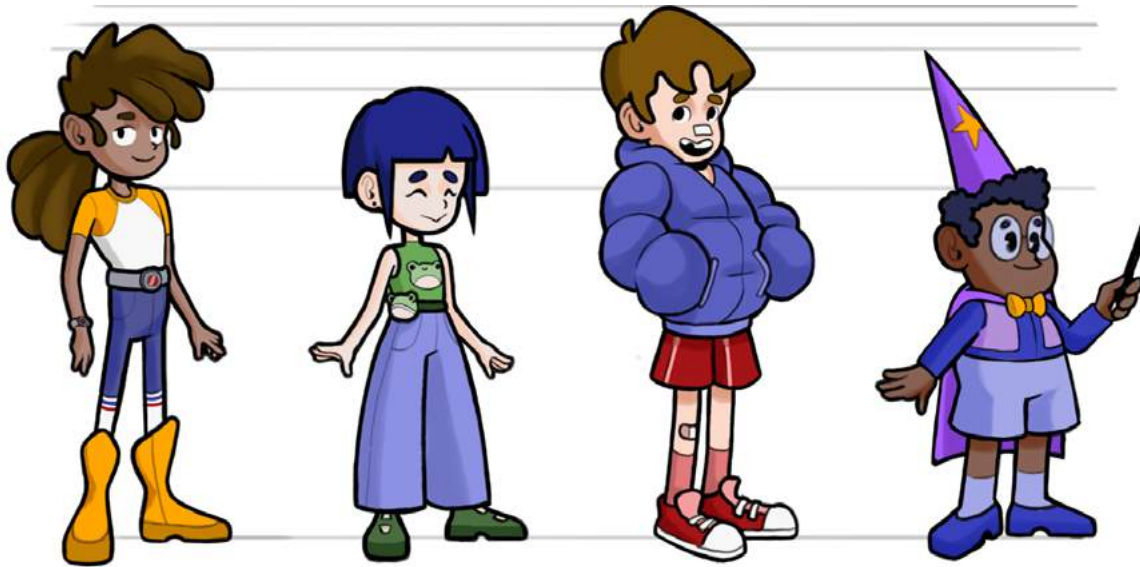


Figura 44: Line-up dos protagonistas do **Clube do banheiro**
Fonte: Próprio autor

Tillman (2011), descreve os principais pontos a serem considerados no design dos personagens: arquétipos, história, forma, silhueta e estética. No contexto do **Clube do Banheiro**, os protagonistas idealizados (Figura 44) desempenham papel de *Heróis* e suas formas são arredondadas, para despertar jovialidade, unidade, proteção e ludicidade, com uma ilustração aproximada de proporções realistas — por ter um público alvo acima dos 10 anos.

Procurou-se também traduzir visualmente as histórias individuais de cada um no design final, adicionando traços dos personagens em sua representação. Em relação à silhueta, tentou-se criar figuras claras (Figuras 45, 46, 47 e 48), identificáveis em qualquer cenário, com o objetivo de reforçar a marca. Por fim, a estética da série se inspira em animações como *Gravity Falls* e *The Owl House*, que representam muito bem a misticidade e o mistério que se procura nesse projeto, além de serem bons modelos de animações com identidades visuais que são reconhecidas em âmbito internacional, algo muito desejado para o **Clube do Banheiro**. A somatória desses elementos garante uma coesão visual entre os membros do grupo central à trama. As decisões singulares tomadas para cada um dos protagonistas foram traduzidas visualmente por meio de fichas simples (Figuras 49, 50, 51 e 52).

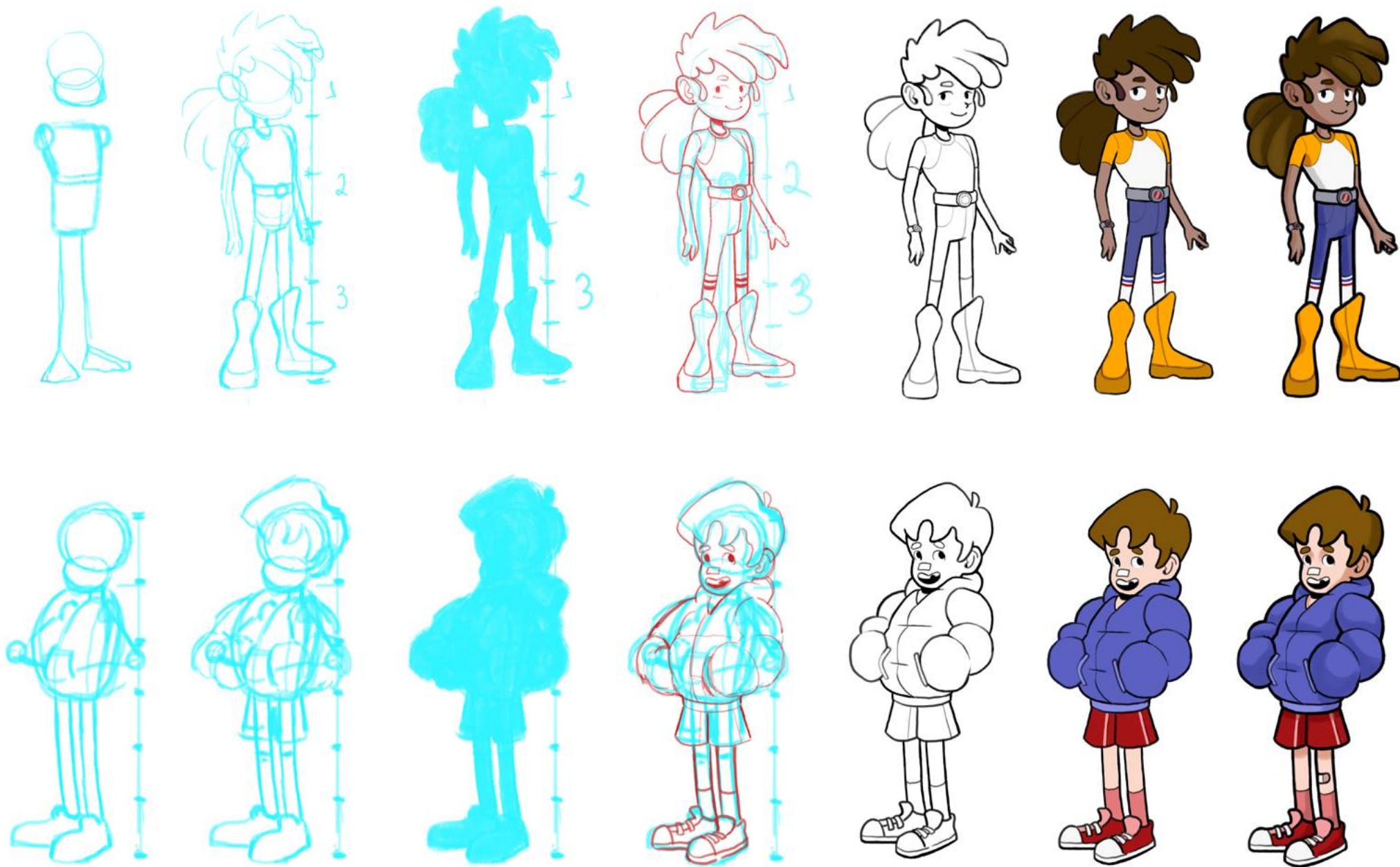


Figura 45 e 46: Processo de criação de Maria (Acima) e Ken (Abaixo)
Fonte: Próprio autor



Figura 47 e 48: Processo de criação de Anitta (Acima) e Lumi (Abaixo)
Fonte: Próprio autor



Figura 49: Design original do **Clube do Banheiro**
Fonte: Próprio autor



Figura 50: Design final do **Clube do Banheiro**
Fonte: Próprio autor

MARIA

Figura 51: Ficha da personagem Maria
Autor: Próprio Autor

#FFA600

#AB6202

#B08979

#515596

#353A8C

ESTILO

Se veste como acha que uma adolescente se vestiria, sem muita ideia do que faz, mas com certeza sempre preparada para se movimentar.

APETRECHOS

Como uma boa espia, ela sempre anda preparada: seu relógio e seu cinto são apetrechos espionagem disfarçados!

OMBROS LARGOS

Maria treina em vários estilos de luta desde pequena, por isso sua porção superior é maior.

PALETA



Como todos os personagens, ela possui o azul básico acompanhado do amarelo, pois é alegre e curiosa.

BOTAS ESPECIAIS

Suas botas parecem galochas de chuva, mas são um de seus apetrechos, possuindo um propulsor.



ANITTA

Figura 52: Ficha da personagem Anitta
Autor: Próprio Autor

#6CA859

#4A6E40

#2B4923

#8C91E3

#23288C

FORMAS

Por mais que seus traços sejam arredondados, para dar-lhe um ar jovial e fofo, seu design também possui retas e quinas, para mostrar seu outro lado.

ESTILO

Seu estilo é casual clean girl chic (pelo menos é assim que ela descreve). Basicamente uma calça jeans de cintura alta com alguma blusinha colorida interessante e fofo.

SAPOS

Sua obsessão por sapos fica clara em seu figurino, carregando sua bolsinha de sapinho para todos os lugares e usando uma blusa com estampa de sapo.

PALETA

Sua paleta conta com o verde, uma cor de segurança, crescimento e harmonia .



KEN

Figura 53: Ficha do personagem Ken
Autor: Próprio Autor

#A61416

#87090C

#F59FA1

#5D60C2

#484DA8

ESTILO

Se veste de maneira simples, sempre pronto para se sujar, seja com tinta ou com a lama das brigas que compra.

CASACO

Seu casaco arredondado transparece o tanto de conforto e a fofura que o personagem traz. Ao mesmo tempo, é um artifício para deixá-lo com proporções maiores e mais confiante.

CURATIVOS

Ken é um menino muito desastrado e seu nariz sempre sangra sob pressão. Além disso, suas brigas ocasionais o deixam um pouco machucado, por isso, o menino está sempre com um curativo.

PALETA

Sua paleta contrasta bastante, com o azul para simbolizar a calma e vermelho representando sua paixão pelas artes e sua raiva que às vezes demonstra.



LUMI

Figura 54: Ficha do personagem Lumi
Autor: Próprio Autor

#AB5CFF

#843ECF

#A5A9E8

#3941BD

#232CA6

PALETA

O menino é um mágico, por isso, sua paleta exigia tons de roxo e azul para garantir um tom místico ao personagem.



ESTILO

Se veste de uma maneira engomadinha e arrumada (o estilo que suas mães gostam) sempre acompanhado de sua capa, um item que todo mágico deve ter.

CHAPÉU

Lumi acha seu chapéu de mago no seu primeiro dia na escola e o menino não para de usa-lo desde então.

VARINHA

É um dos elementos essenciais para mostrar que Lumi, além de possuir a mestria e fazer magia de verdade, é realmente fascinado por magia amadora, sendo essa sua principal atividade.



Os Cenários

Em seu livro *Framed Ink* (2010), Marcos Mateu-Mestre trata cenários como personagens, tendo que transparecer a personalidade daqueles que o habitam e podendo variar conforme sua história. Dependendo da posição da câmera, iluminação e enquadramento, o *background* pode trazer uma carga emocional diferente para a cena (MATEU-MESTRE, 2010).

Tod Polson (2013), em sua obra, *Nobbie Approach*, diz que todos os elementos de apoio (como cenários e *props*) devem ser apropriados para o *character design*, coesos com o ambiente, complementando o tom da série. Em relação ao **Clube do Banheiro**. Foi desenvolvido um cenário para aplicação no projeto final (Figuras 53, 54 e 55): o banheiro que serve como plano de fundo para as histórias do grupo, sendo cada objeto disposto em cena um reflexo das características dos protagonistas. No que tange às decisões tomadas para o design da sede do clube, buscou-se criar um local relativamente pouco iluminado, com mofo e itens quebrados, que os personagens transformaram em sua casa, adicionando decorações para tornar o lugar mais amigável. O quartel-general dos jovens deve trazer conforto e, ao mesmo tempo, proporcionar um tom de mistério e magia.

Figura 55: Espaço da *Concept Art 1*
Autor: Próprio Autor

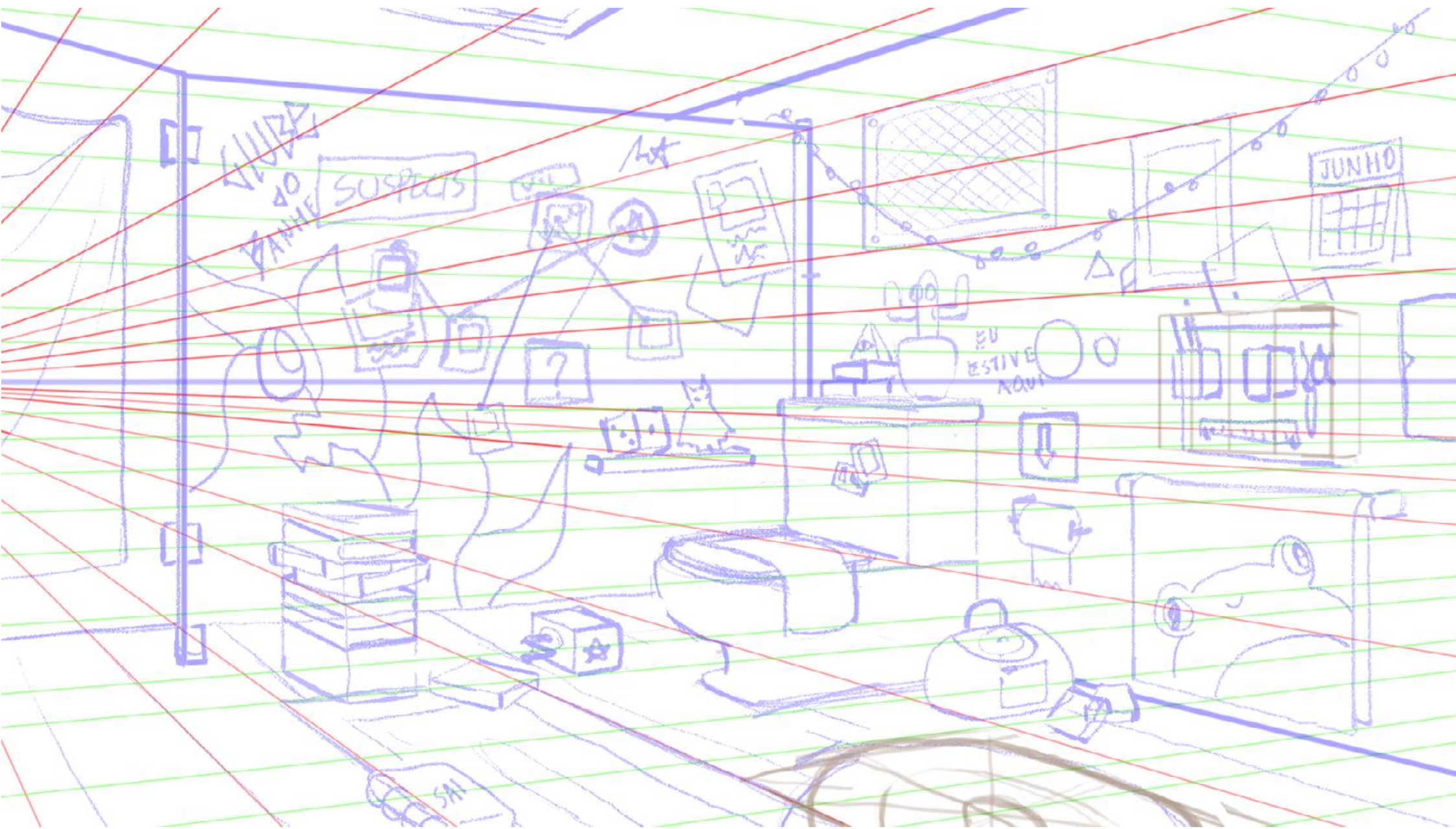


Figura 56: Lineart da Concept Art 1
Autor: Próprio Autor



Figura 57: Escala de cinza da *Concept Art 1*
Autor: Próprio Autor

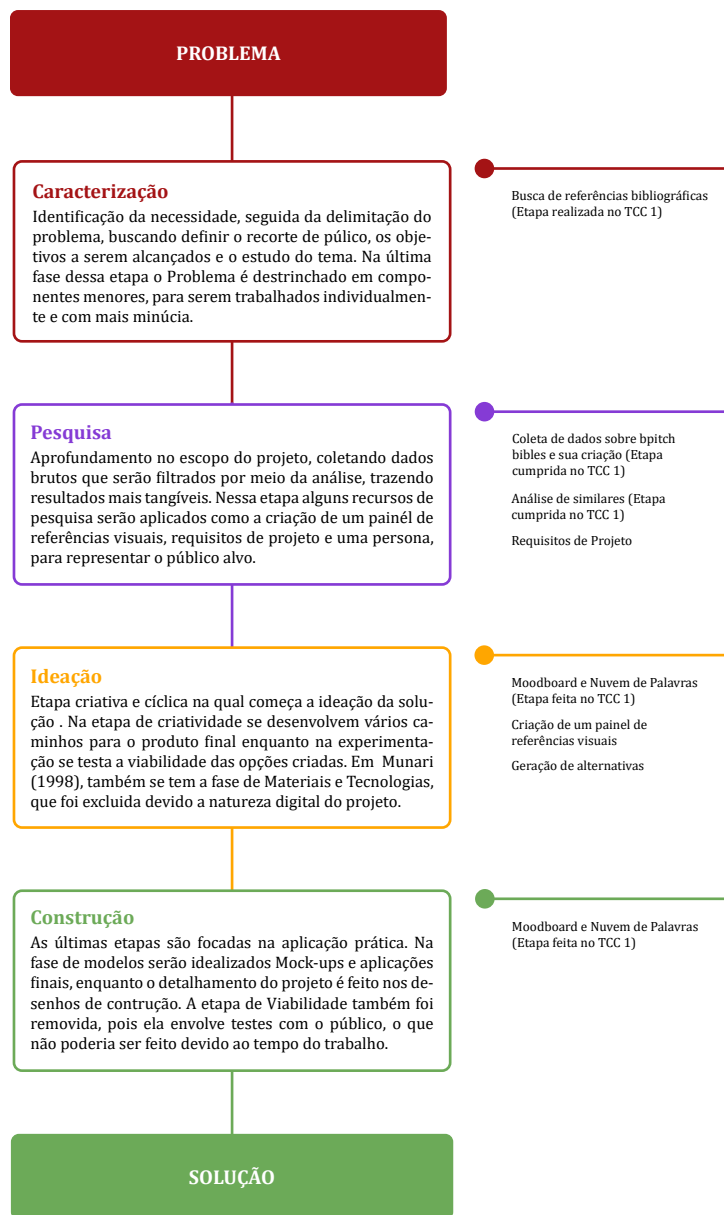


A Identidade Visual (IDV)

A Identidade Visual do **Clube do Banheiro** foi desenvolvida adaptando os passos sugeridos por Bruno Munari em seu livro *Das Coisas Nascem as Coisas* (1998). Munari (1998), sugere 12 etapas (Figura 58), das quais apenas 10 foram realizadas (Figura 59). A metodologia escolhida é flexível e mutável de acordo com o projeto, por isso, para a *Pitch Bible* criada compilou-se as etapas em quatro grandes fases, algumas das quais já foram iniciadas e concluídas previamente, estando expostas neste documento. O trabalho também usou como base o Projeto de Conclusão de Curso (PCC) de Júlia Pedrosa (2022), *À Flor da Pele*, que adapta as etapas de Munari para a produção de um livro infanto-juvenil.



Figura 58: Passos originais de Brno Munari (1998) contidos na obra de Júlia Pedrosa (2022)
Autor: Júlia Pedrosa da Silva, 2022



Foi feito um diagrama (Figura 59) instrucional, que elabora cada fase pensada para o trabalho, demonstrando graficamente a ordem de execução dos passos, começando na definição do problema e acabando em sua solução, mantendo a dualidade que guia o projeto apresentada por Munari (1998). Algumas das etapas apresentadas ao lado já foram exibidas neste documento, tendo sido desenvolvidas até esse ponto a **Caracterização** e parte da **Pesquisa**.

A **Caracterização** envolve a definição e delimitação do problema, que no caso do projeto seria “Como desenvolver uma *Pitch Bible* coerente para o **Clube do Banheiro**?”. Na etapa seguinte, tem-se a **Pesquisa** sobre o assunto, desenvolvendo o que seria uma bíblia de animação, quais os componentes necessários para formá-la, e exemplos de identidades visuais interessantes, ou seja, componentes aprofundados nos momentos anteriores do TCC desenvolvido.

Figura 59: Metodologia para desenvolvimento de identidade visual
Autor: Próprio autor

A partir dos dados coletados, finaliza-se a fase de **Pesquisa**, criando os Requisitos de Projeto, guias usados para delimitar funcionalidade, capacidades e características de um projeto para garantir que ele abarque as necessidades do usuário e da empresa (INTERACTION DESIGN FOUNDATION, [s.n.]). O termo se refere aos requerimentos necessários para o produto final, abrangendo necessidades e informações descobertas durante a coleta de dados. Foram então determinados, utilizando a pesquisa feita, requisitos imprescindíveis, necessários e desejáveis ao projeto, organizados de acordo com a importância dos itens para o desenvolvimento do projeto (Figura 60).

IMPRESINDÍVEIS	O banheiro é a sede do Clube e palco principal da história, por isso, deve ser retratado na IDV.	Os enigmas e a magia são um componente principal da história, então a IDV deve evocar fantasia.	O projeto tem que ser visualmente voltado para o público alvo do trabalho, que seriam crianças acima dos 10 anos.	Usar informações da história e dos personagens para criação de apoio gráfico.	é importante que a linguagem visual escolhida para a ID final siga o estilo de desenho escolhido para os personagens.
NECESSÁRIOS	É necessário que a Identidade visual complemente o texto necessário para uma <i>Pitch Bile</i> .	É necessário que seja expresso um sentimento de conforto no produto final, para relacionar com o tema principal das famílias escolhidas	A tipografia deve complementar as imagens, trazendo simplicidade e remetendo a fontes usadas em animações	A paleta do projeto final deve refletir os personagens	
DESEJÁVEIS	O projeto é primariamente digital, mas é desejável que também possa ter sua IDV adaptada a mídias impressas.	Por ser feito para crianças, é desejável que o produto seja colorido e vibrante, para chamar a atenção do público	Seria desejável poder adaptar a identidade visual ao personagem mostrado.		

Figura 60: Requisitos de projeto para a identidade visual
Autor: Próprio autor

A partir do proposto, inicializou-se a etapa de **Ideação**, na qual se desenvolvem as possibilidades visuais do trabalho. O Moodboard da série e a Nuvem de Palavras foram feitos no início do projeto e serviram como guia em um primeiro momento, a partir deles, criou-se painéis de referência para determinar graficamente qual seria a estética da *Pitch Bible*, seguidos da geração de alternativas para a logomarca da animação. Os painéis nas páginas seguintes foram utilizados como inspiração gráfica, sendo dois deles voltados para a determinação de um estilo de cenário e objetos de cena, e o último para a criação do produto final, avaliando qual seria a melhor forma para representar a história visualmente.

As telas 1 e 2 (Figura 61 e 62) mostram diversos *backgrounds* e *props*⁴ com algumas características similares que foram absorvidas neste TCC, como: o uso da cor na lineart, que geralmente é preta, mas se adequa em relação aos pontos de luz; formas com cantos arredondados, que garantem um ar infante-juvenil ao desenho ainda que a cena seja sombria ou misteriosa; a caracterização do espaço, que reflete os habitantes do local; e, por fim, a iluminação pontual e a paleta pouco saturada, que proporcionam um ar enigmático à muitas das imagens. Já o painel 3 (Figura 63), traz as ideias para a editoração do projeto. O objetivo final da bíblia, esteticamente, é proporcionar uma imersão do leitor no mundo proposto, criando a sensação de que se está olhando um documento que faz parte do universo, por isso, buscou-se adaptar o conceito das colagens, com sobreposições e escritas diferentes, para algo que as crianças produziram.

⁴ *Prop*: é uma abreviação para a palavra “propriedade”. São objetos ou itens que são usados pelos atores durante uma cena para ajudar a contar a história.
Fonte: https://comandogeek.com.br/blog/glossario/o-que-e-prop/?srsltid=AfmBOoqspuCKAMSTq_-hCxBehCQsDzTr1sB5VoAE3zq27F16n5Ffo2NV



Figura 61: Painél de referência 1
Autor: Próprio autor (apenas junção das imagens)

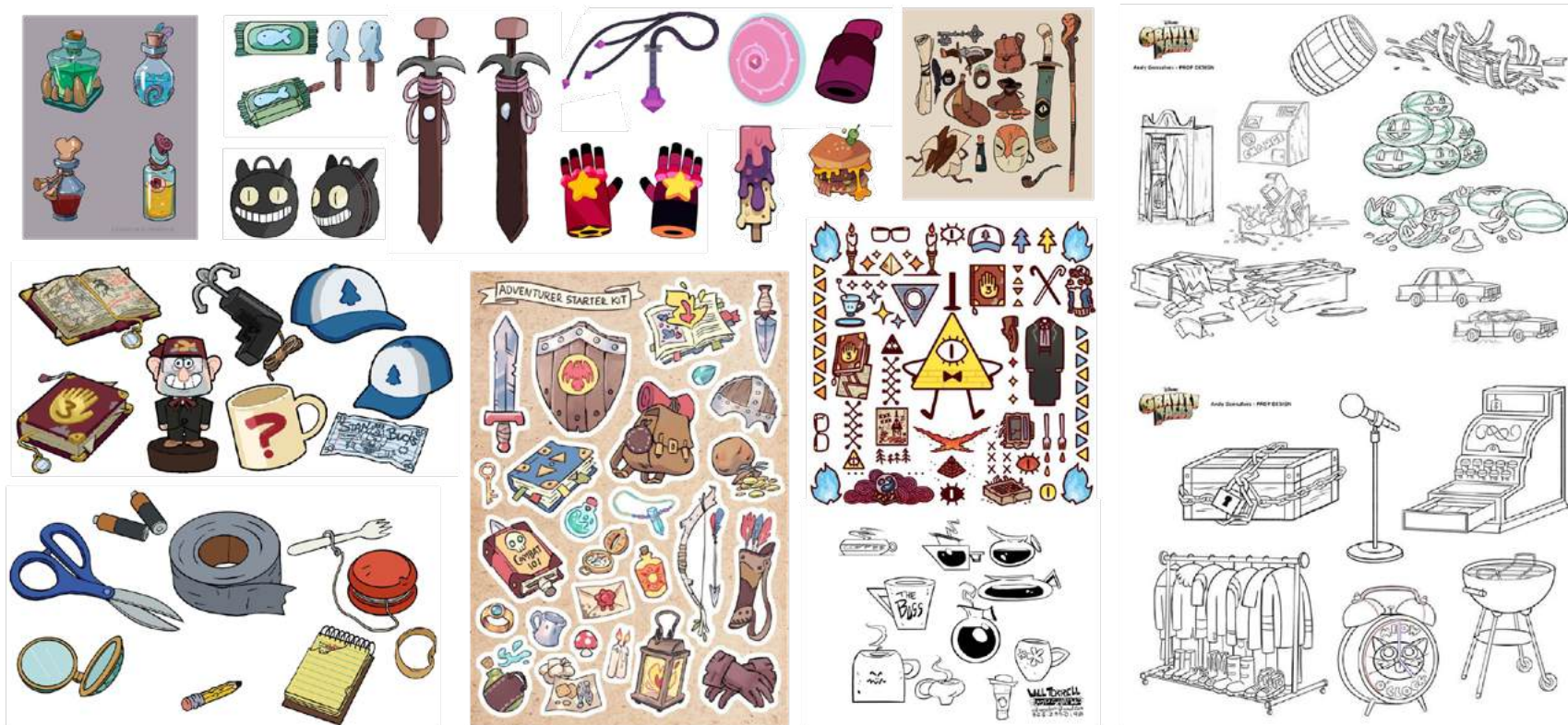


Figura 62: Painél de referência 2
 Autor: Próprio autor (apenas junção das imagens)

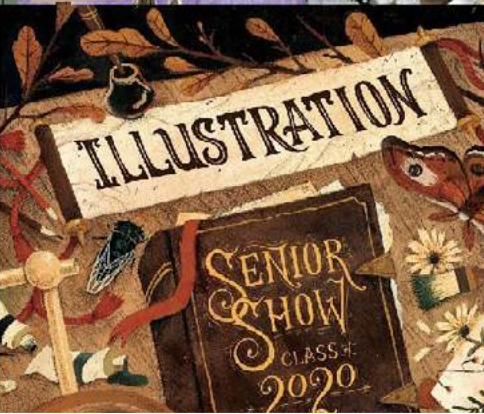


Figura 63: Painél de referência 3
 Autor: Próprio autor (apenas junção das imagens)

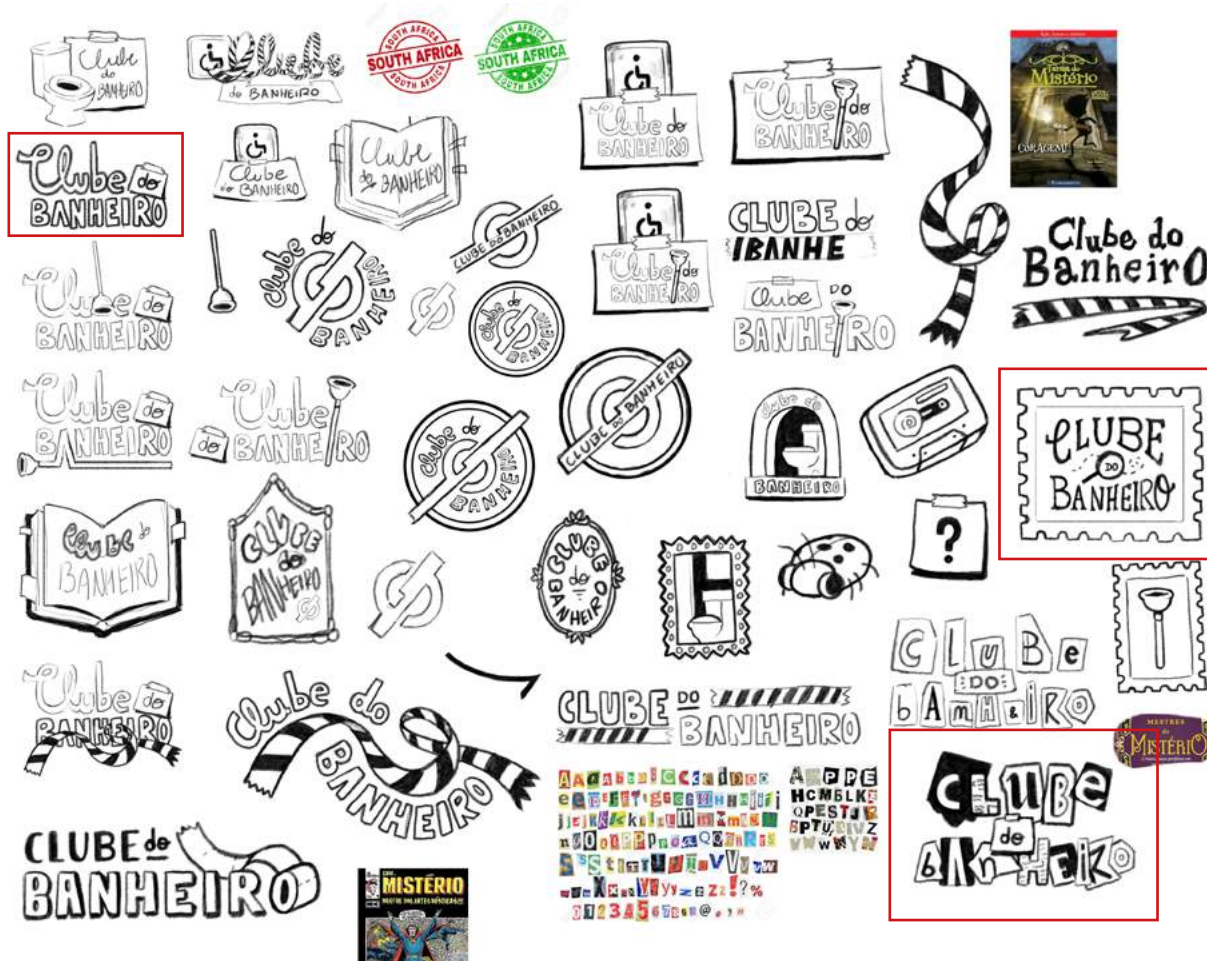


Figura 64: Geração de alternativas para a logomarca do **Clube do Banheiro**
 Autor: Próprio autor

Para a geração de alternativas da logo, tentou-se expressar os requisitos de projeto dentro da linguagem da animação, trazendo os elementos dos painéis criados como recortes de jornal, selos, quadros e pedaços de papel. Além disso, explorou-se a tipografia manual, para criar opções que remetessem a crianças escrevendo o nome de seu clube.

Das alternativas ao lado, três foram selecionadas (assinaladas pelos retângulos vermelhos) para serem exploradas e refinadas, a fim de melhorar a visualização das possibilidades e definir os objetos de apoio da identidade visual do projeto.



Figura 65: Alternativa 1 para a logo do **Clube do banheiro**
Autor: Próprio autor



Figura 66: Alternativa 2 para a logo do **Clube do banheiro**
Autor: Próprio autor

Algumas das ideias desenvolvidas foram aperfeiçoadas no *software* Adobe Illustrator, vetorizando as possibilidades mais coerentes.

A primeira opção (Figura 65) atende a maioria dos Requisitos de Projeto, trazendo a ideia de colagens misteriosas, mas não remete ao Banheiro, elemento imprescindível dentro do escopo do projeto. Além disso, a legibilidade da peça é comprometida por conta da quantidade de informações advindas das cores, texturas e tipografia diferenciada; e ela não é bem traduzida para a variação em preto e branco (Figura 67).



Figura 67: Alternativa 1 em preto e branco para a logo do **Clube do banheiro**
Autor: Próprio autor

A segunda opção (Figura 66) expressa muito bem as ideias propostas anteriormente, mas possui uma falha fundamental: é lida em primeiridade como um objeto antigo e formal, que contraria a ideia do **Clube do Banheiro** de ser um grupo de crianças inconventionais se ajudando na modernidade, por isso, não se deu continuidade a essa alternativa.

A versão escolhida (Figura 68) é composta por três tipografias diferentes a mão-livre, simbolizando as letras da Anitta, Lumi e Maria, enquanto os desenhos foram feitos pelo Ken. A imagem possui alguns elementos que se referem ao banheiro, parte crucial da história, além disso, a logo se encontra em desequilíbrio, apoiada em um eixo diagonal (Figura 69), para criar a sensação que o desentupidor está voando como uma vassoura, trazendo o conceito enigmático e mágico da narrativa. A paleta escolhida acompanha as cores do Moodboard inicial (Figura 36), sendo refletida na estética da personagem principal, Maria. O amarelo predominante traz uma sensação de alegria e vivacidade, mas é acompanhado do azul e do vermelho, que proporcionam emoções mais complicadas como raiva e dor (TILLMAN, 2011). Por fim, foi feita uma *lineart* preta, que simulassem *cartoons* antigos e complementassem o estilo dos personagens.

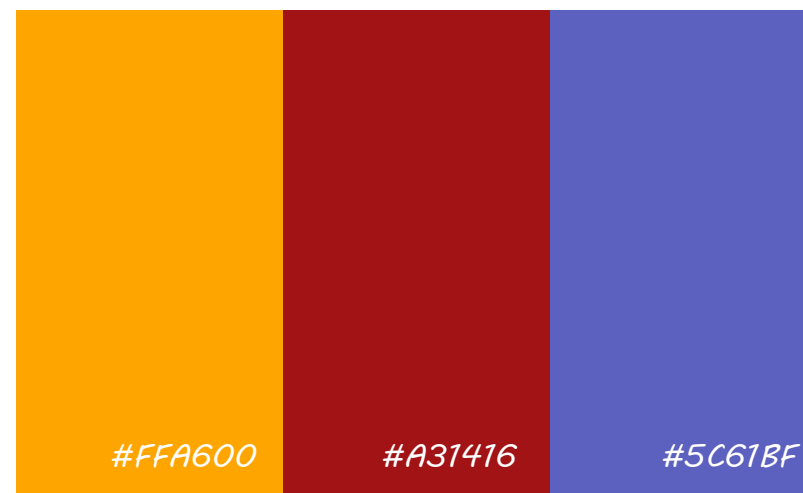


Figura 68: Alternativa escolhida para a logo do **Clube do banheiro**
Autor: Próprio autor



Figura 69: Paleta de cores e análise de eixos para a logo do **Clube do banheiro**
Autor: Próprio autor



Figura 70: Objetos de Apoio para a Identidade Visual do **Clube do Banheiro**
Autor: Próprio autor

A partir da logo criou-se objetos de apoio (Figura 70) para serem usados na diagramação da *Pitch Bible* final. Seguindo o quadro de referências número 3 (Figura 63), tentou-se mesclar os traços da série à ideia de colagem e produção manual, por isso, buscou-se replicar fotos antigas, selos e outros elementos de papelaria, em conjunto com alguns símbolos que representassem o mistério (como a lupa e as pegadas) e o banheiro (como o papel higiênico e o desentupidor). A linguagem visual escolhida se inspira também nas séries estudadas na etapa de pesquisa

Para a Tipografia foram selecionadas fontes diferentes, que mudam de acordo com o contexto dentro da *Pitch Bible*, com o objetivo de mostrar que mais de uma pessoa participou da criação do documento, adicionando mais uma camada simbólica ao projeto.

Prater Sans Bold

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
1234567890

- Fonte usada para títulos;

P22 Kaz Pro

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
1234567890

- Fonte usada para corpo de texto, tendo sido escolhida por lembrar a escrita manual de crianças;

Hilde Sharp Regular

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
1234567890

- Fonte usada para corpo de texto, tendo sido escolhida por lembrar a escrita manual de crianças;

Cascadia Mono

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
1234567890

- Fonte usada para corpo de texto, tendo sido escolhida para ser aplicada em páginas que se assemelham a documentos oficiais da ÁS;

9 FINALIZAÇÃO

A Pitch Bible

Para começar o projeto final, separou-se quais páginas e elementos gráficos seriam necessários para a criação da Bíblia (Figura 71). As folhas devem incluir as informações pertinentes desenvolvidas em etapas anteriores em conjunto a peças novas, como *concepts* de interação da série e ilustrações dos personagens (*turnarounds*, que seriam os desenhos de rotação do personagem em um eixo de 360°, com todas as poses nos principais ângulos; fotos que mostrem a personalidade exterior dos protagonistas; e figurinhas que reflitam seu interior). No total, foram contadas 28 páginas, contando com a capa, e 4 ilustrações, além dos desenhos específicos da seção “Personagens” apresentada na próxima figura.

Figura 71: Imagem de um quadro de páginas e elementos gráficos a serem produzidos.

Fonte: Próprio autor.

1	CAPA	<input type="checkbox"/>
1 página	Título	<input type="checkbox"/>
	Logline	<input type="checkbox"/>
	Desenho da capa	<input type="checkbox"/>
2	SINOPSE	<input type="checkbox"/>
2 páginas	Desenho de apresentação	<input type="checkbox"/>
	Sinopse da Série	<input type="checkbox"/>
3	PERSONAGENS	<input type="checkbox"/>
2 páginas	Página da Maria: - Turn-Around - Figurinha - Fotografia	<input type="checkbox"/>
	Página da Anitta: - Turn-Around - Figurinha - Fotografia	<input type="checkbox"/>
	Página do Ken: - Turn-Around - Figurinha - Fotografia	<input type="checkbox"/>
2 páginas	Página do Lumi: - Turn-Around - Figurinha - Fotografia	<input type="checkbox"/>
	Página do Dex: - Turn-Around - Figurinha - Fotografia	<input type="checkbox"/>
	Concept de interação com o Vilão	<input type="checkbox"/>
4	ESCOLA/MESTRIA	<input type="checkbox"/>
2 páginas	Apresentação da Mestria	<input type="checkbox"/>
	Concept mostrando o Clube investigando	<input type="checkbox"/>
2 páginas	Apresentação da Escola	<input type="checkbox"/>
	Concept mostrando a Escola	<input type="checkbox"/>
5	ÁS E OFF	<input type="checkbox"/>
2 páginas	Apresentação da Ás	<input type="checkbox"/>
	Apresentação da OFF	<input type="checkbox"/>
6	STORYLINES	<input type="checkbox"/>
2 páginas	Storylines de Episódios	<input type="checkbox"/>
7	CONTRA CAPA	<input type="checkbox"/>
1 página	Desenho com título	<input type="checkbox"/>
	TOTAL	0

Primeiramente, finalizou-se a *Concept Art* 1, o banheiro que da nome à série. Por ser a sede dos protagonistas da história, a ilustração supracitada foi pensada para ser usada como objeto de destaque na *Pitch Bible*, assim como a Bíblia de Jaci, que também utiliza um cenário como *key-visual*. Partindo da escala de cinzas utilizada, aplicou-se as cores pré-estabelecidas, matizando a pintura com o vermelho que está presente na identidade visual, para manter a coerência estética entre a cena e os outros elementos do documento. Abaixo (Figura 72), é possível ver o cenário colorido e, na próxima página, a imagem completa com os personagens (Figura 73).



Figura 72: Cenário colorido da *Concept Art* 1
Autor: Próprio autor.

O cenário proposto na etapa de Criação do Universo foi pensado antes da idealização dos painéis de referência 1 e 2 (Figuras 61 e 62), mas todos foram incorporados na etapa de colorização para criar o visual chave da animação. A ilustração final adapta a *lineart*, antes preta, aos pontos de luz estabelecidos previamente (clareando-se em áreas iluminadas), além de explorar as cores das paletas dos personagens, que marcam tanto o local como pertencente àquele grupo, quanto mostram os donos dos objetos espalhados pelo banheiro.



Figura 73: *Concept Art 1*
Autor: Próprio autor.

Utilizando a *Concept Art 1* como base, mesclando os elementos de apoio feitos para a Identidade Visual, começou-se a última etapa do processo de criação de uma identidade visual: a **Construção**. Nesta fase, são aplicadas as ideias até então produzidas em exemplos práticos, começando pela capa do projeto, que deve contar com o Título, a *Logline*, a classificação indicativa, o número de episódios pensado para a série e o autor da animação.



É a página mais importante, por ditar a primeira impressão de quem está entrando em contato com o material, estabelecendo a estética. Por isso, na versão final (Figura 74) incorporou-se todas as ideias até então apresentadas ao cenário da *Concept Art 1*, que se torna plano de fundo para a logo e informações, mostrando apenas um pouco do conteúdo visual que pode ser encontrado na *Pitch Bible*, a fim de aumentar a curiosidade do leitor.

A logo se encontra hierarquicamente em primeiro lugar, em um post-it amarelo para garantir o contraste em relação aos outros objetos da cena. A folha é emoldurada como uma capa de álbum ou caderno e as informações pertinentes se encontram em recortes de papel, para introduzir a ideia de colagem mostrada no painel de referências 3 (Figura 63).

Figura 74: Capa da *Pitch Bible* do Clube do Banheiro
Autor: Próprio autor

Nas páginas seguintes (Figura 75) temos o verso da capa e a folha de rosto, que mostram mais informações sobre o projeto, aprofundando um pouco mais a identidade visual criada, e com um convite misterioso para instigar a curiosidade do leitor. A mensagem foi escrita reutilizando a linguagem de recortes de tipos pensados para a Alternativa 1 (Figura 65), pois, por mais que a escrita não seja adequada para uma logomarca, ela encaixa com o restante dos objetos de apoio criados para o trabalho.

A Sinopse, apresentada logo em seguida (Figura 76), reafirma a IDV estabelecida, utilizando recortes e um fundo de página de caderno para emoldurar o texto escrito na etapa de Roteiro (Página 16). Ela é acompanhada da *Concept Art 1* (Figura 73), agora completa com seus personagens, registrada como uma fotografia.

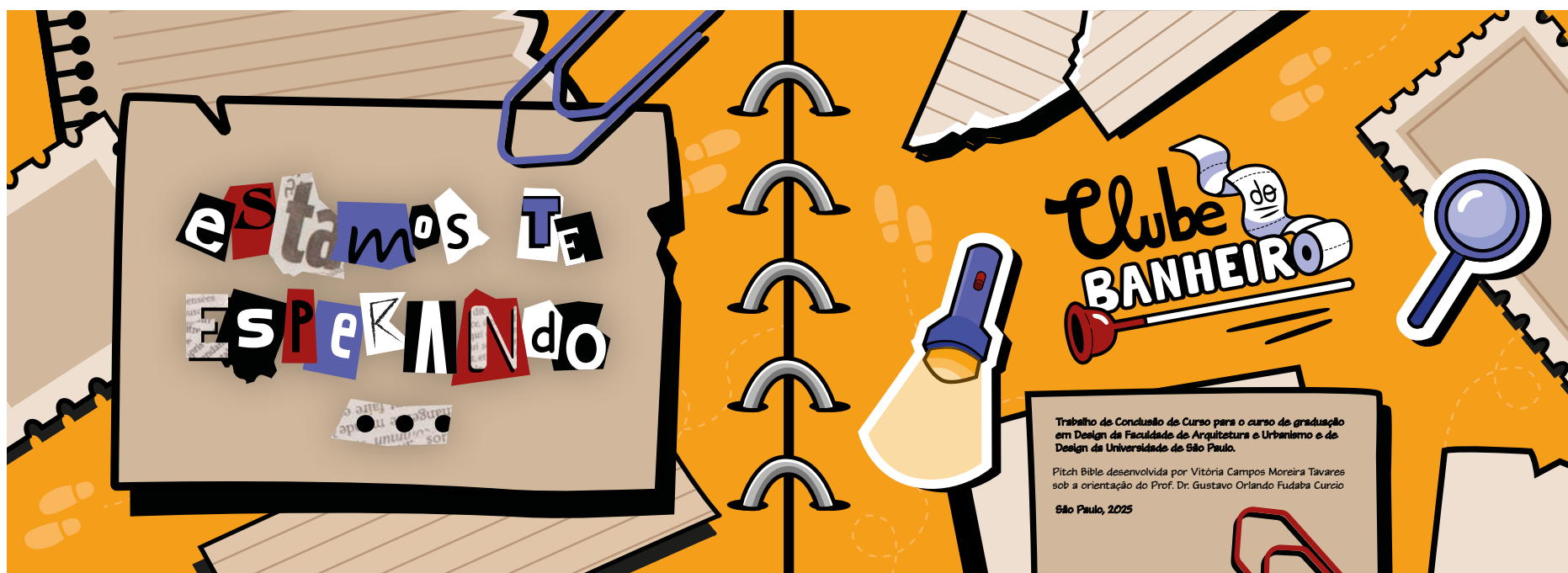


Figura 75: verso da capa e rolha de rosto da *Pitch Bible* do **Clube do Banheiro**
Autor: Próprio autor



Figura 76: Sinopse da Pitch Bible do Clube do Banheiro
Autor: Próprio autor

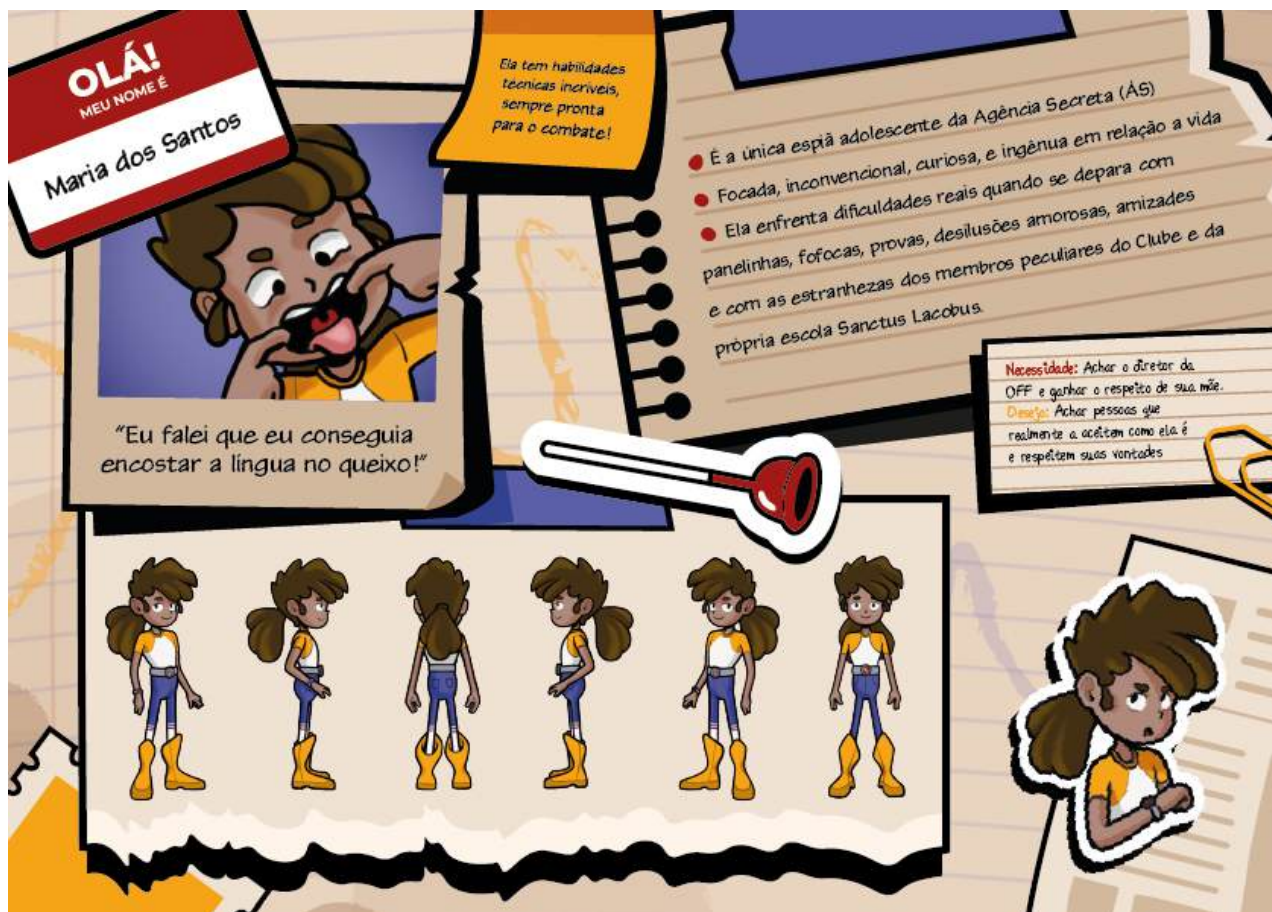


Figura 77: Teste de identidade visual.
Autor: Próprio autor

Em seguida, começou-se o desenvolvimento da seção “Personagens” com a realização de um teste de aplicação da IDV na página de apresentação da protagonista Maria (Figura 77). Essa porção do projeto precisou de mais elementos de apoio específicos, além dos já produzidos. Ademais, o capítulo contém um grande número de informações singulares que devem ser constadas de uma maneira visual interessante, o que abriu margem à experimentação.

A concepção inicial foi interessante e muito de sua essência foi aproveitada no produto final: as colagens; o uso do preto marcante; diversas fontes para informações diferentes; e ilustrações como o *turnaround*, a foto de apresentação e o adesivo. Entretanto, foi observado que uma quantidade muito grande de informações por página poderia dificultar a absorção do conteúdo, então uma atualização foi feita, separando uma página dupla para descrever a personagem.

Para a versão final das primeiras páginas da seção (Figura 78), tentou-se incrementar os conceitos anteriores adicionando espaços vazios para a leitura, dividindo o conteúdo dos personagens em duas folhas. No caso da Maria, também criou-se um papel indicando o início da apresentação dos membros do Clube. O idealizado era produzir um documento pertencente ao mundo do **Clube do Banheiro**, por isso, com o redesign das ideias iniciais, aproximou-se o produto ainda mais a um caderno que poderia pertencer ao grupo, utilizando diversas tipografias e explorando todas as possibilidades dos objetos de apoio produzidos para a IDV.

A protagonista é mostrada à esquerda com seu nome e uma foto (Figura 79), que mostra sua personalidade exterior (uma menina extrovertida e brincalhona), junto a uma citação dita pela própria agente e um título, que define sua posição dentro da história. À direita, tem-se um aprofundamento da personalidade, acompanhado de: um adesivo (Figura 80) que expõe a persona interior da menina (uma espiã sempre atenta e desconfiada); um *turnaround* (Figura 81); um papel explicando a necessidade e o desejo de Maria; e um post-it adicionando uma informação importante. Além disso, a cor da capa reflete sua paleta, com a figurinha contendo o nome sempre em azul.



Figura 78: Páginas finais de apresentação da Maria
Autor: Próprio autor

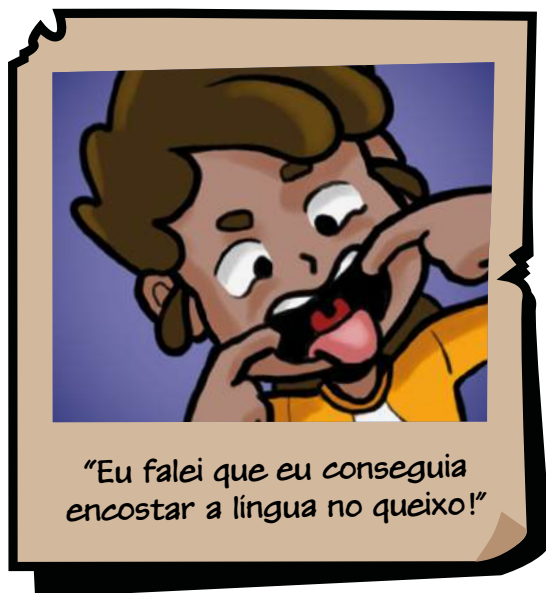


Figura 79 (Figura superior esquerda): Fotografia da Maria
Autor: Próprio autor

Figura 80 (Figura superior direita): Adesivo da Maria
Autor: Próprio autor

Figura 81 (Figura inferior): Turnaround da Maria
Autor: Próprio autor



Seguindo a página dupla da Maria como modelo, foram concluídas as páginas dos personagens Anitta (Figura 82), Ken, Lumi e Dex. Em cada uma das imagens foram feitos *turnarounds* (Figura 85) e adicionados elementos que mostrassem a personalidade daquele sobre quem a peça trata, por exemplo: a página de Anitta é verde e contém adesivos de sapos, para mostrar sua obsessão pelo animal. Além disso, sua fotografia (Figura 83) mostra a clássica pose feita por jovens brasileiras com o símbolo da paz, expondo Anitta como uma pessoa fofa e dentro dos padrões. Enquanto isso, seu adesivo (Figura 84), expressa sua verdadeira natureza: de uma estrategista sagaz.

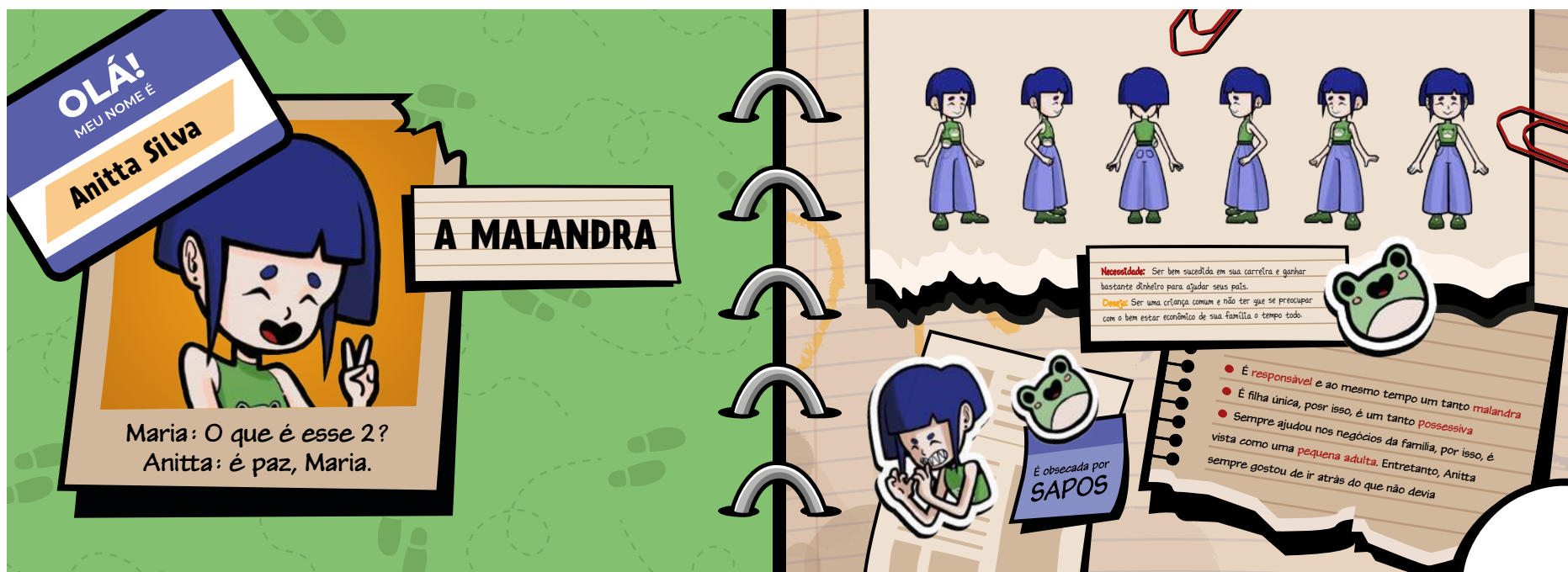


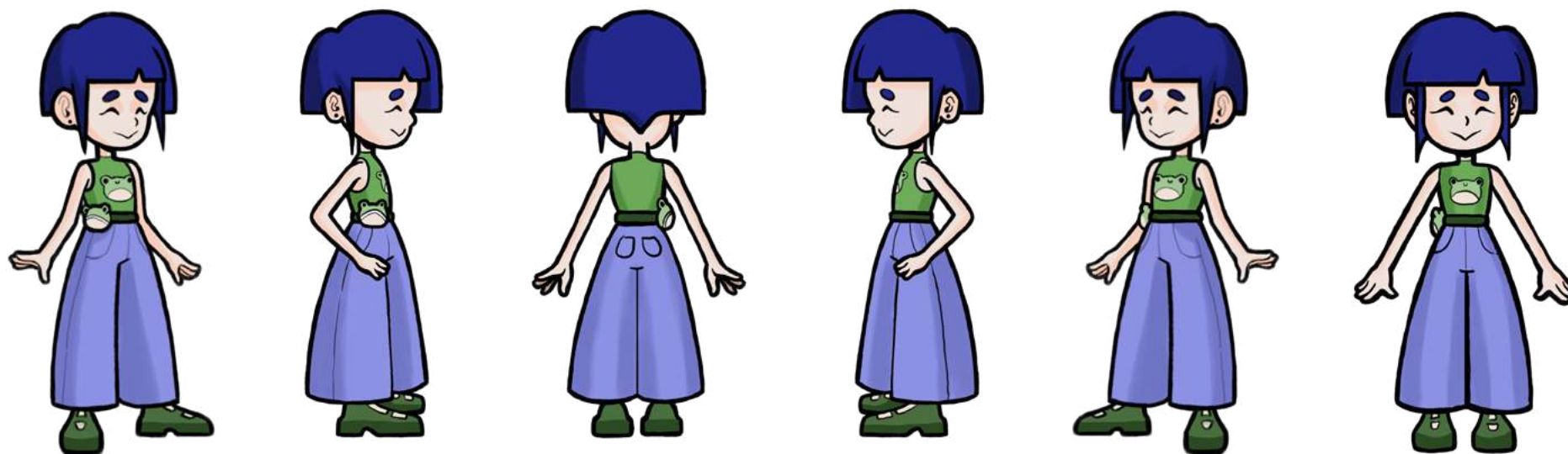
Figura 82: Páginas finais de apresentação da Anitta
Autor: Próprio autor



Figura 83 (Figura superior esquerda): Fotografia da Anitta
Autor: Próprio autor

Figura 84 (Figura superior direita): Adesivo da Anitta
Autor: Próprio autor

Figura 85 (Figura inferior): Turnaround da Anitta
Autor: Próprio autor



As páginas duplas do Ken (Figura 86) são vermelhas, espelhando a paleta do personagem, e têm predomiância de ícones gráficos, com a ausência de post-it para dar espaço aos elementos visuais, como as explosões pensadas para mostrarem tanto seu lado de artista quanto de lutador. A fotografia do menino (Figura 87) o mostra um pouco acanhado, enquanto em seu adesivo se posiciona em uma pose de ataque (Figura 88), explicando o motivo de ser o Batedor na narrativa. Assim, como na descrição de suas amigas, o Ken conta com um desenho de seu *turnaround* (Figura 89), com suas vistas rotacionando o menino em 360°.

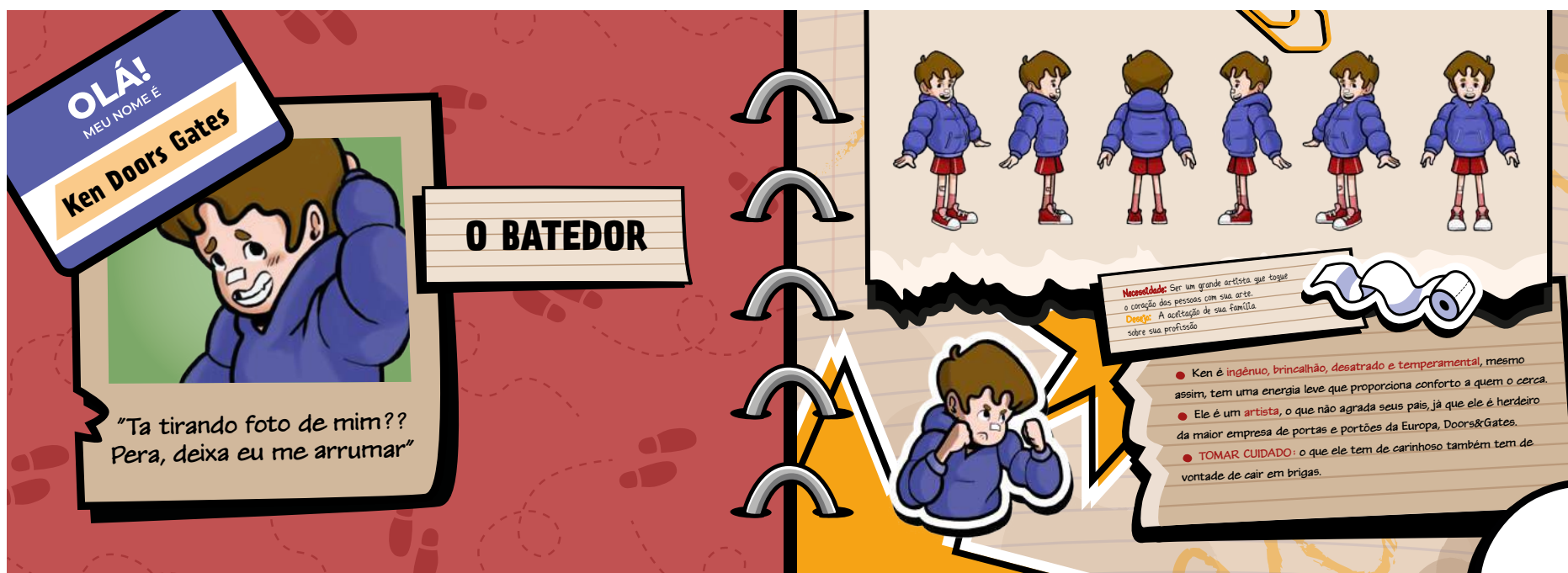


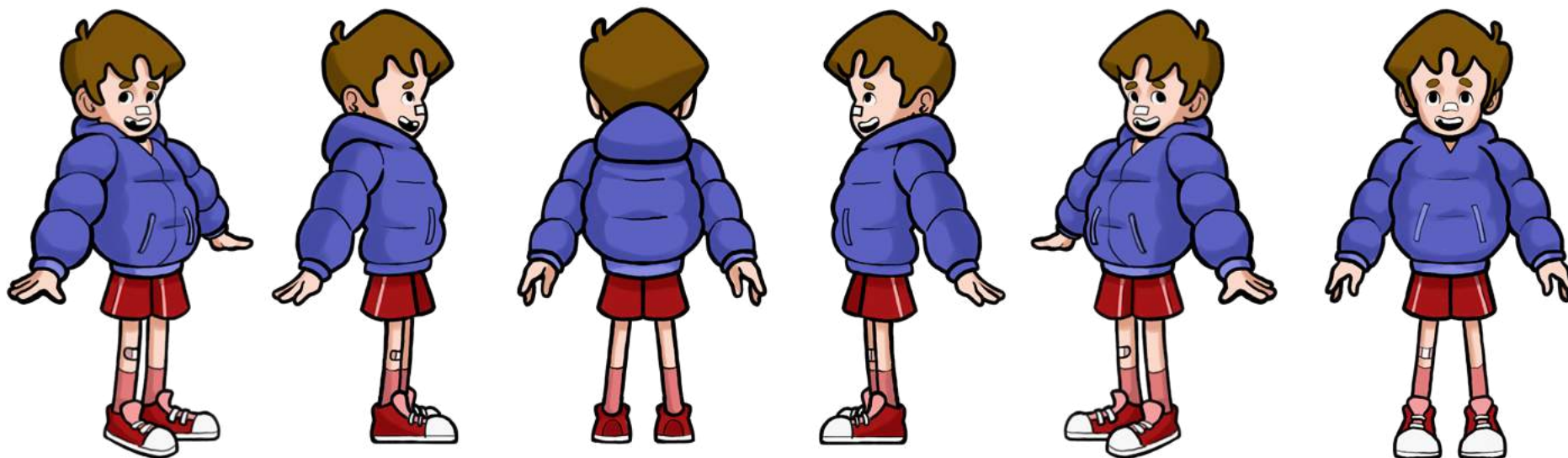
Figura 86: Páginas finais de apresentação da Ken
Autor: Próprio autor



Figura 87 (Figura superior esquerda): Fotografia do Ken
Autor: Próprio autor

Figura 88 (Figura superior direita): Adesivo do Ken
Autor: Próprio autor

Figura 89 (Figura inferior): *Turnaround* do Ken
Autor: Próprio autor



O Lumi tem em suas páginas (Figura 90) o roxo como cor principal, que predomina na paleta, como é possível ver no *turnaround* (Figura 93), sendo seus elementos de apoio as estrelas que estão presentes em todos os itens pertencentes ao personagem. Sua foto (Figura 91), expressa seu lado de mágico amador atrapalhado enquanto a figurinha (Figura 92) representa seus poderes de usuário de Mestria.



Figura 90: Páginas finais de apresentação do Lumi
Autor: Próprio autor



Figura 91 (Figura superior esquerda): Fotografia do Lumi
Autor: Próprio autor

Figura 92 (Figura superior direita): Adesivo do Lumi
Autor: Próprio autor

Figura 93 (Figura inferior): *Turnaround* do Lumi
Autor: Próprio autor



Assim como na página da Maria, que introduz os membros do Clube, as páginas do Dex (Figura 94) também contém informações adicionais, por mostrar o vilão da série. Ele é um personagem que já havia sido introduzido em texto anteriormente, possuindo agora a representação gráfica consolidada de um faxineiro italiano, com bige lustroso, corcunda e misterioso, como visto em seu *turnaround* (Figura 97) e em sua fotografia (Figura 95), para se revelar ao final como um “cientista maluco” careca e sem bigode, assim como seu adesivo (Figura 96). O post-it de destaque se encontra na esquerda nessa composição por ser uma informação crucial do personagem, que deve ser absorvida pelo leitor desde o princípio da apresentação do Dex.



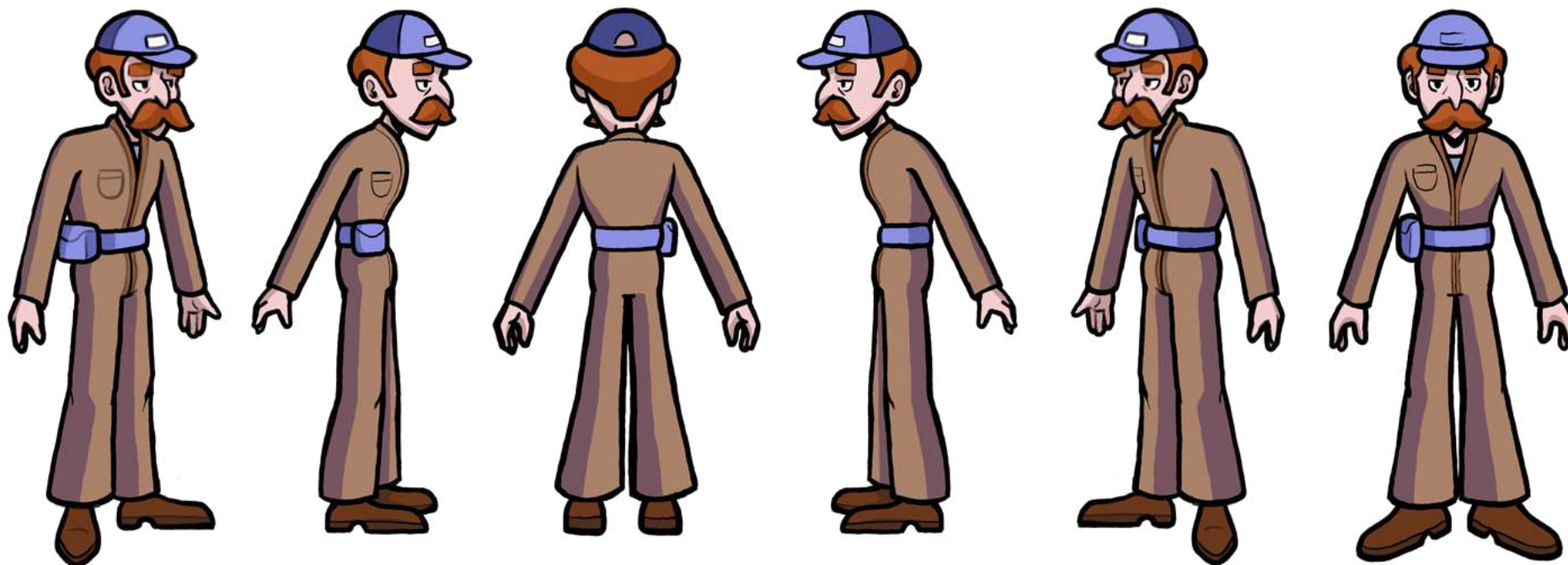
Figura 94: Páginas finais de apresentação do Dex
Autor: Próprio autor



Figura 95 (Figura superior esquerda): Fotografia do Dex
Autor: Próprio autor

Figura 96 (Figura superior direita): Adesivo do Dex
Autor: Próprio autor

Figura 97 (Figura inferior): Turnaround do Dex
Autor: Próprio autor



Para completar a seção “Personagens” fez-se uma página dupla (Figura 98) com a *Concept Art 2* (Figura 102), cuja construção pode ser vista nas páginas seguintes (Figuras 99, 100 e 101). A ilustração busca explorar a relação das personagens com o vilão da série, mostrando os protagonistas se esgueirando enquanto o faxineiro olha um documento proibido da OFF. As mesmas técnicas da *Concept Art 1* (Figura 73) foram aplicadas ao desenho, como o clareamento da *lineart* em áreas iluminadas, o uso de preto para as sombras e a matização com uma das três cores da paleta da Identidade Visual mostrada anteriormente (Página 90). O projeto impresso contará com camadas de acetato sobre a página que cotêm apenas o cenário, sobrepondo a imagem com o racunho do desenho com sua *lineart*.



Figura 98: Páginas finais de apresentação do Lumi
Autor: Próprio autor



Figura 99: Esboço da *Concept Art 2*
Autor: Próprio autor

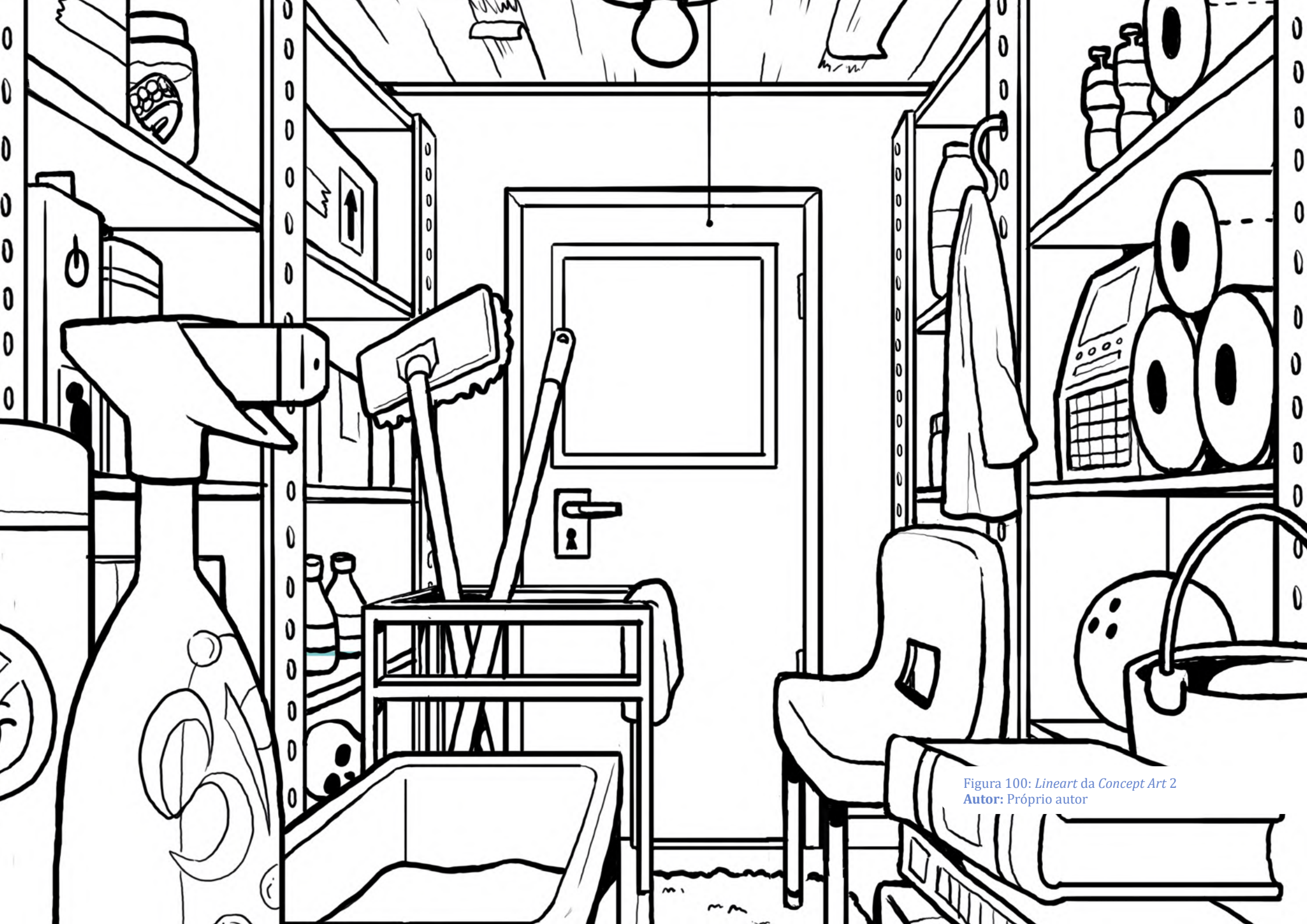


Figura 100: *Lineart da Concept Art 2*
Autor: Próprio autor



Figura 101: Cenário colorido da *Concept Art 2*
Autor: Próprio autor



Figura 102: *Concept Art 2*
Autor: Próprio autor

Na seção “Universo” estão presentes explicações sobre a Á.S., a O.F.F., o Colégio *Sanctus Lacobus* e a Mestria, explorando detalhes do mundo com textos originais criados para o documento. Tentando simular um objeto pertencente à animação, buscou-se emular um arquivo confidencial na página dupla (Figura 103), com informações mais detalhadas que contextualizam o leitor, e elementos que garantam a coerência da Bíblia (recortes de papel, adesivos e desenhos).

Para a Agência Secreta, definiu-se como símbolo o naipe de Espadas, pois eles são a espada da humanidade, seu ás na manga. Enquanto a Organização Futuro Final é representada por um botão de desligar, já que querem apagar o mundo, cobri-lo com uma grande sombra de caos e medo. Na página da direita é possível ver uma figura misteriosa, que é a forma em que Dex se apresenta como Diretor.



Figura 103: Páginas de apresentação da Á.S. e da O.F.F.
Autor: Próprio autor

A página dupla em relação a escola (Figura 105) segue o modelo de sua antecessora, com uma marca d'água sutil contendo o símbolo presente em todo o colégio que está conectado à Mestria. As informações vêm acompanhadas da *Concept Art 3* (Figura 109), cuja construção está disposta a partir da página 117 (Figuras 106, 107 e 108) mostrando a interação entre os personagens em sala de aula. A coerência visual entre as ilustrações é mantida por meio do traço arredondado da animação, junto à paleta dos personagens aplicada ao cenário e à matização com o vermelho #A31416 da Identidade Visual da série.

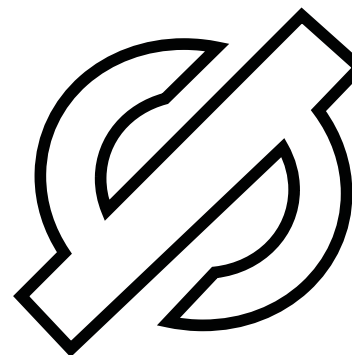


Figura 104: Símbolo da Mestria
Autor: Próprio autor

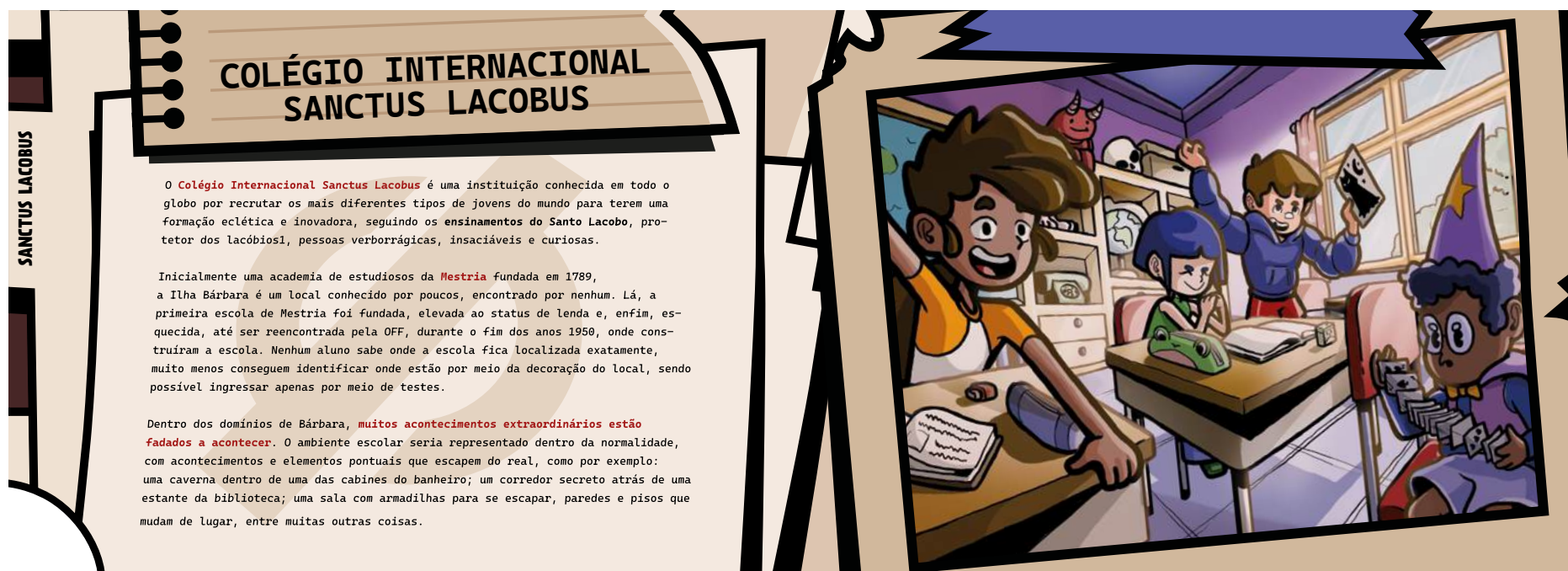


Figura 105: Páginas de apresentação do Colégio Internacional Sanctus Lacobus
Autor: Próprio autor

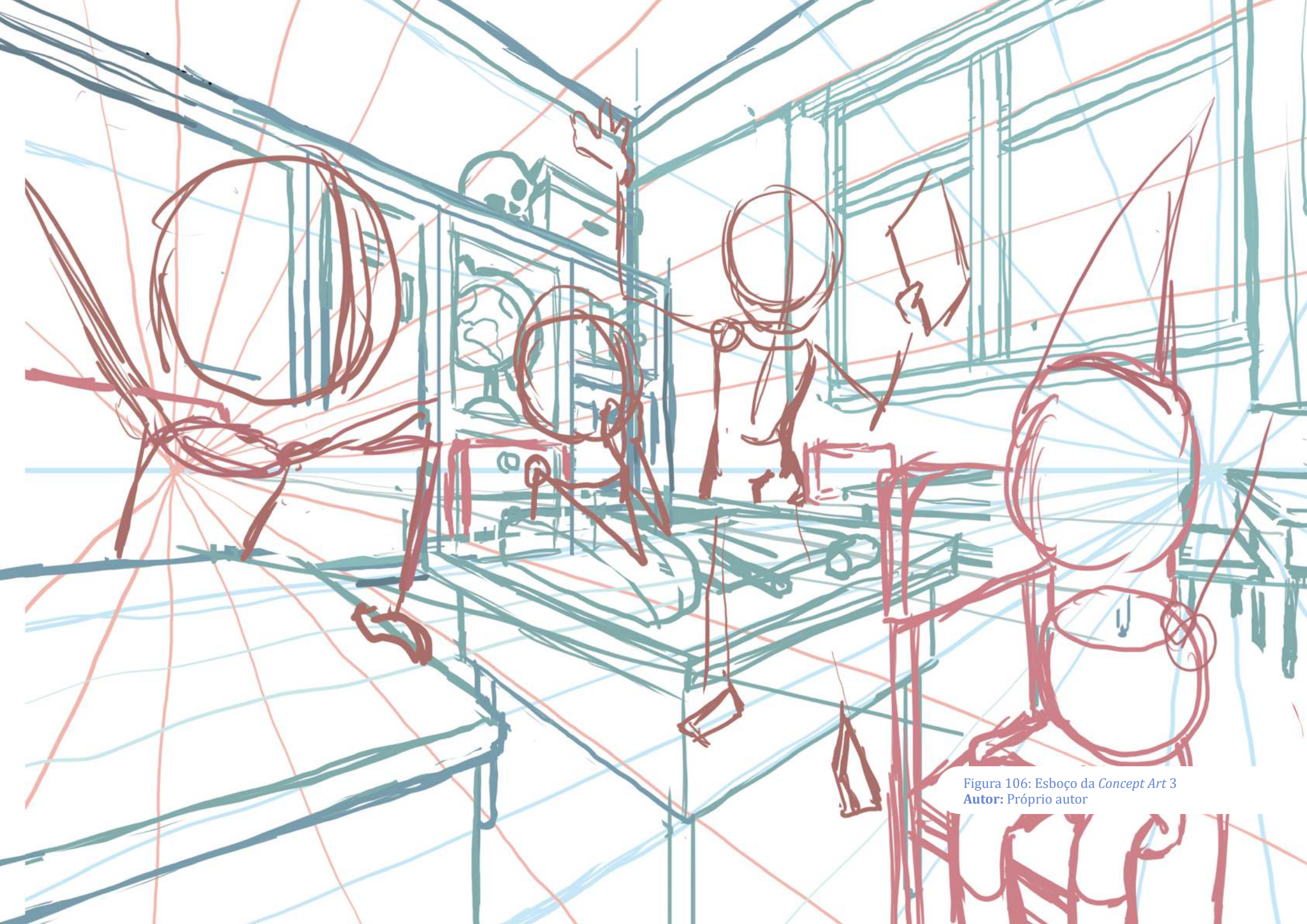


Figura 106: Esboço da *Concept Art 3*
Autor: Próprio autor

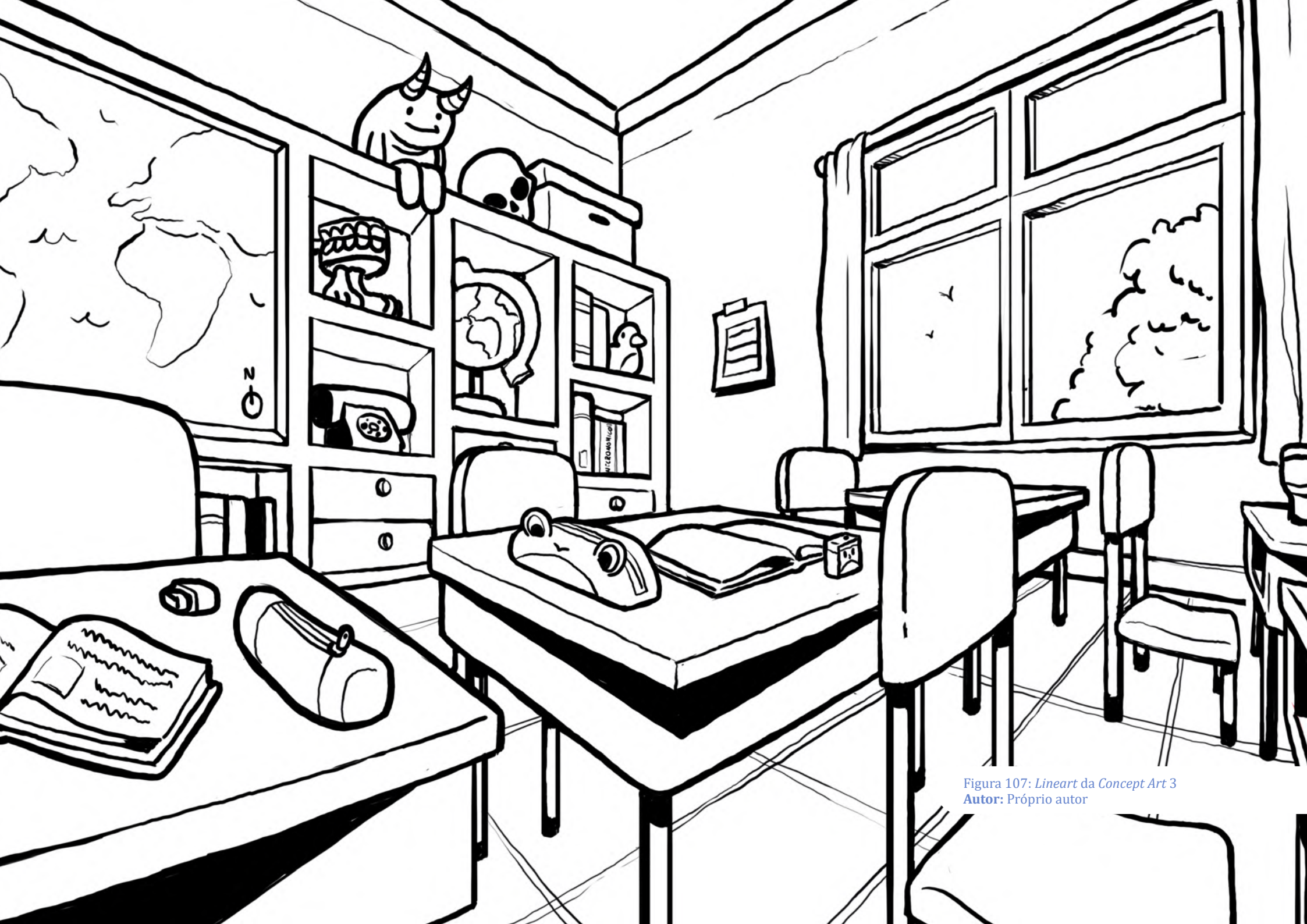


Figura 107: Lineart da Concept Art 3
Autor: Próprio autor



Figura 108: Cenário colorido da *Concept Art 3*
Autor: Próprio autor



Figura 109: *Concept Art 3*
Autor: Próprio autor

Na página dupla da Mestria (Figura 110), buscou-se um maior aprofundamento no sistema de magia do mundo, explicando essa força poderosa que está presente durante toda a história, mas ainda é pouco conhecida. A *Concept Art 4* (Figura 114), último desenho feito para o projeto, traz o lado investigativo da série, que é cercada de enigmas e mistérios, principalmente, o da força mágica que apenas Lumi consegue controlar. O verde neon foi escolhido como cor predominante na ilustração por ser muito associado a fenômenos sobrenaturais em filmes e séries, preferindo também retratar a escola a noite para reforçar o ambiente macabro proporcionado pela paleta.



Figura 110: Páginas de apresentação da Mestria
Autor: Próprio autor

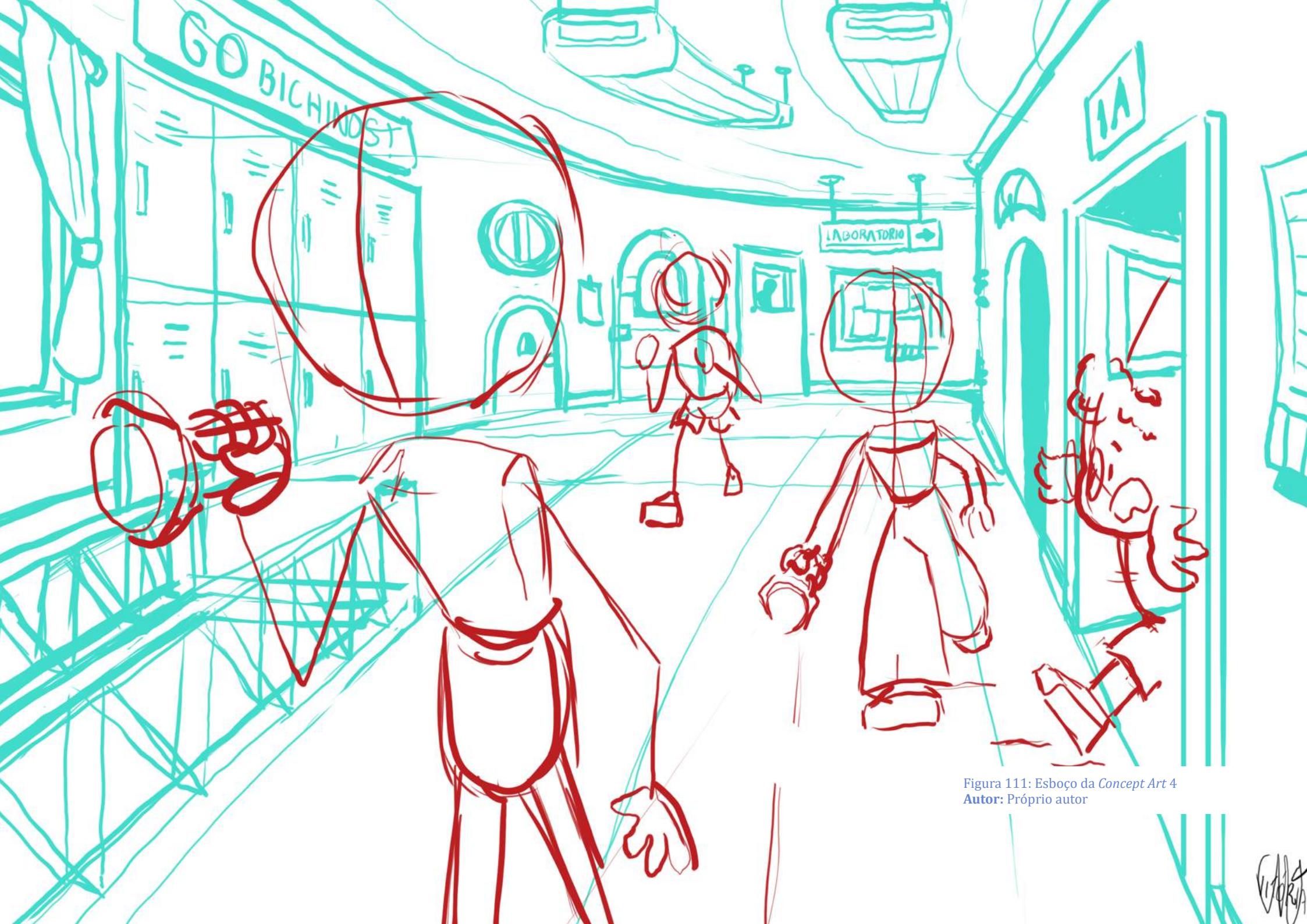


Figura 111: Esboço da *Concept Art 4*
Autor: Próprio autor

Vitoria



Figura 1112: Lineart da Concept Art 4
Autor: Próprio autor

VICTORIA



Figura 113: Cenário colorido da *Concept Art 4*
Autor: Próprio autor



Figura 114: *Concept Art 4*
Autor: Próprio autor

As últimas informações que são disponibilizadas na *Pitch Bible* são as *Storylines* de alguns dos episódios da série. Na página dupla em questão (Figura 115), tentou-se simplificar a quantidade de informações visuais para dar destaque aos episódios selecionados entre os desenvolvidos na etapa de Roteiro (Página 17), sendo eles: o episódio 2, no qual o banheiro é introduzido e o Clube se forma; o episódio 4, no qual a Mestria é introduzida; o episódio 6, que estabelece o Diretor como vilão; o episódio 17, a Crise da série; e o episódio 19, que encaminha a história para seu final e revela Dex como um traidor.

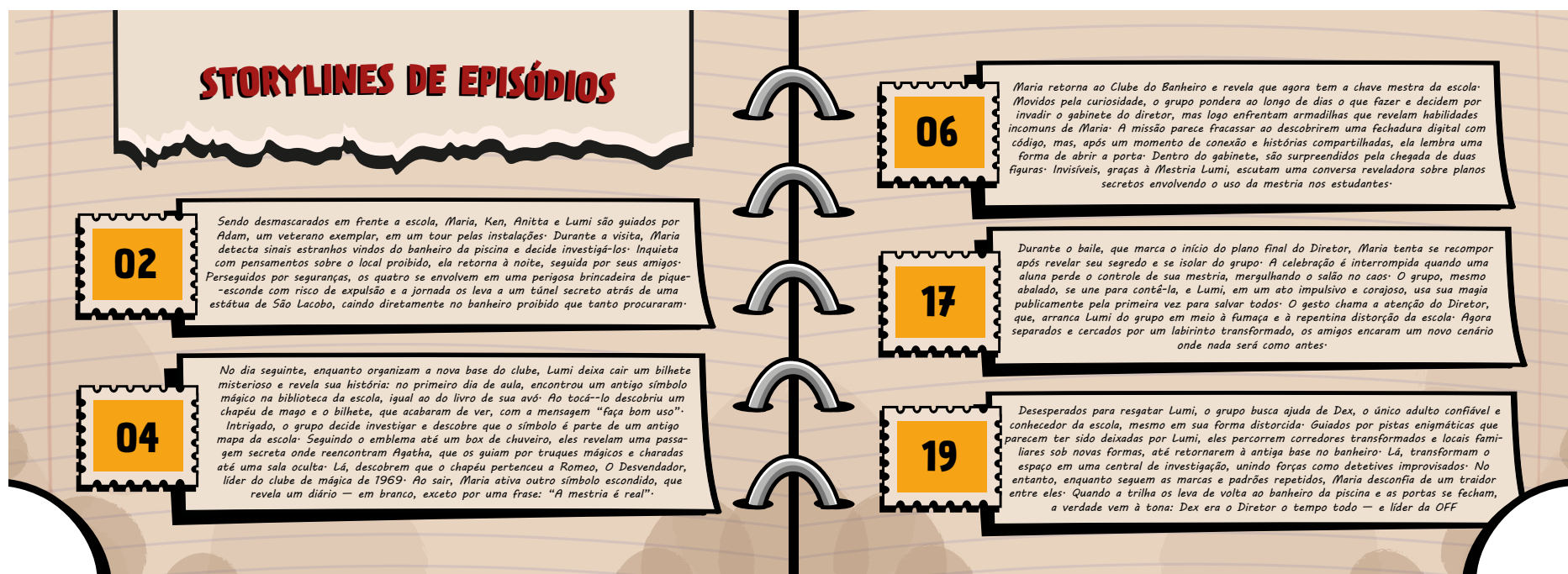


Figura 115: Páginas de *Storylines*
 Autor: Próprio autor

Por fim, tem-se a última folha de rosto com o verso da Contra-Capa (Figura 116), e a Contra-Capa (Figura 117), que seguem a mesma lógica do início do documento, agora mostrando o cenário da *Concept Art 4*, uma sala de aula vazia, que representa o fim da experiência e o começo de novas aventuras, afinal, se a sala está vazia, o recreio começou.



Figura 116: Folha de rosto e verso da Contra-Capa
Autor: Próprio autor

Figura 117: Contra-Capa da *Pitch Bible* do **Clube do Banheiro**
Autor: Próprio autor



Trabalho de Conclusão de Curso feito para o curso de graduação em Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo Da Universidade de São Paulo.

Pitch Bible de uma animação autoral, criada por Vitória Campos.

Mockup

Para completar a etapa de **Construção** da metodologia de Munari (1998) é necessária a criação de mockups (Figuras 118, 119, 120, 121 e 122) e testes de impressão para consolidar a estética do produto e identificar possíveis erros de produção que devem ser consertados.

Os modelos gráficos encerram o projeto, mostrando para os produtores uma ideia de como o produto seria finalizado.



Figura 118: Mockup 01 da Pitch Bible do **Clube do Banheiro**
Autor: Próprio autor

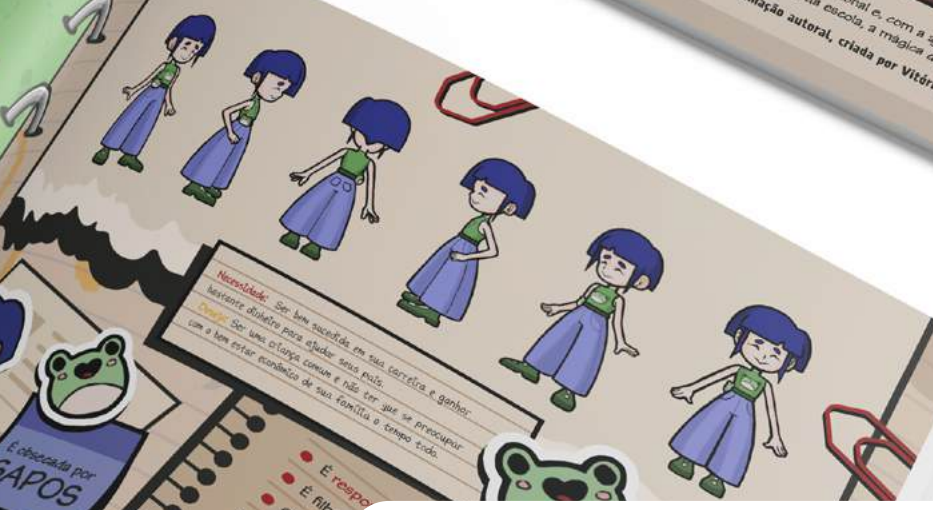


OLÁ!
MEU NOME É
Anitta Silva



Maria: O que é esse 2?
Anitta: é paz, Maria.

A MALANDRA



Personalidade: Se bem sucedida em sua carreira e ganhar bastante dinheiro para ajudar seus pais.
Objetivo: Ser bem sucedida e não ser que se preocupar com o bem estar econômico de sua família o tempo todo.

É obsediada por SAPOS

- É respe
- É filha d
- Sempre g

... sempre gostou de ir atrás do que não devia

[O CLUBE]

... a única copila adolescente da Agência Secreta (AS)

- Focada, inconventional, curiosa, e ingenua em relação a vida
- Ela enfrenta dificuldades reais quando se depara com panelinhas, fofocas, provas, deslizes amorosos, amizades e com as estranhezas dos membros peculiares do Clube e da própria escola Sanctus Lacobus.

04



A jovem espia Maria se infiltra em um colégio internacional e, com a ajuda de colegas improváveis, forma um clube de investigação para entender os enigmas da escola, a magia da Mestría e os planos da temida OFF

Pitch Bible de uma animação autoral, criada por Vitória Campos.

Animaci
Temporad
com

Figura 119: Mockup 02 da Pitch Bible do Clube do Banheiro
Autor: Próprio autor



Figura 121: Mockup 04 da Pitch Bible do Clube do Banheiro
Autor: Próprio autor



Figura 122: Mockup 05 da Pitch Bible do Clube do Banheiro
Autor: Próprio autor

Impressão

A impressão é o último passo a ser completado para finalizar a metodologia de Munari (1998), finalmente chegando na **Solução** do problema proposto, criando fisicamente o produto idealizado. Além de informações básicas, discutiram-se possíveis maneiras de incrementar a Bíblia impressa, chegando na conclusão do uso do acetato como sobreposição às imagens do documento. Escolheu-se esse método para evocar as colagens e a ideia de múltiplas camadas de informações que estão muito presentes na Identidade Visual do projeto.

Primeiramente, foi preciso determinar os parâmetros fundamentais para a confecção da *Pitch Bible* pela gráfica, sendo elas:

- **Número de páginas, incluindo a capa:** 28;
- **Tipo de impressão:** Impressão 4x4 cores, ou seja, impressão utilizando as 4 cores do sistema CMYK⁵;
- **Formato:** A4 horizontal fechado, 59,4x21cm aberto;
- **Tipo de papel e acabamento:** Papel couchê fosco;
- **Gramatura do papel:** Capa com 210g e miolo com 170g;

As escolhas tomadas para o projeto gráfico foram feitas com o intuito de destacar as ilustrações do documento. Por exemplo, o formato A4 horizontal é relativamente incomum de ser encontrado em publicações, mas é importante para esta *Pitch Bible* por proporcionar uma área maior de trabalho, permitindo que os desenhos do produto também sejam grandes e recebam a atenção do leitor na página. Além disso, as *Concept Arts* foram idealizadas no sentido horizontal e feitas com detalhes pequenos, para que possam ser apreciados todos os espaços da cena, imagens que seriam acentuadas por um formato expandido. Ademais, o acabamento fosco facilita a visualização do conteúdo e auxilia na representação fotográfica do produto, enquanto o papel de gramatura mais alta garante a qualidade e durabilidade do objeto impresso.

⁴ Sistema CMYK: CMYK é a abreviação de cian (c), magenta (m) e yellow (amarelo - y), sendo que o “k” representa a cor preto e recebe esta simbologia por ser a cor chave, que em inglês é key. Este sistema de cores é utilizado para todos os tipos de impressão, já que é composto por cores pigmento.

Fonte: <https://www.printi.com.br>

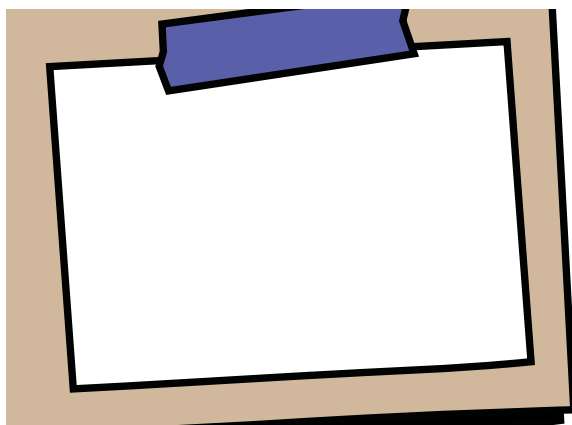


Figura 123: Capa sem o acetato
Autor: Próprio autor



Figura 124: Elementos gráficos que estarão no acetato
Autor: Próprio autor

Para o acetato, foram separados os elementos que iriam ser impressos no plástico transparente daqueles que estariam no papel. Para a Capa (Figura 123) selecionou-se o post-it com o título e o pedaço de papel com informações da animação (Figura 124) do fundo, que seria uma capa de álbum, com o cenário completo do banheiro. Uma das apreensões iniciais do professor orientador deste trabalho foi a falta de destaque dos objetos, principalmente a logo, na capa, por isso optou-se por uma impressão mais complexas, adicionando camadas ao produto final.



A partir da Capa foram feitos modelos para a impressão dos acetatos com molduras fotográficas em todas as páginas que continham ilustrações, com a primeira (Figura 125) sobrepondo a *Concept Art 1*, que acompanha a Sinopse do desenho. Abaixo, é possível ver a página para impressão no papel sem a moldura (Figura 126).

Figura 125: Moldura fotográfica para a *Concept Art 1*
Autor: Próprio autor



Figura 126: Páginas da Sinopse sem a moldura
Autor: Próprio autor

Desde que seu pai foi embora, Maria fez de tudo para conquistar o respeito — e, quem sabe, o amor — de sua mãe, a implacável Chefe da Agência Secreta (ÁS). Submeteu-se a treinamentos intensivos de espionagem, estudou em casa sob rígida supervisão e tentou seguir à risca cada regra, ainda que fosse curiosa e imprevisível demais para o gosto da Chefe. Nada parecia ser o bastante. Mas tudo mudou quando uma reunião foi feita com urgência: haviam finalmente localizado o esconderijo do misterioso líder da OFF, a Organização Futuro Final, considerada a mais sorrateira e perigosa rede criminosa do planeta. Confusa com o chamado, Maria logo entende sua importância na missão ao ouvir da própria mãe que o líder da OFF estaria escondido no Colégio Internacional Sanctus Iacobus, uma escola de elite tão secreta e misteriosa que só pode ser acessada por meio de testes rigorosos e quase impossíveis. A única maneira de investigar era infiltrando um estudante, e Maria não hesita em se voluntariar. Essa é sua chance de provar seu valor, e ela não pode falhar. Durante os testes, ela forma uma aliança inesperada

com três outros candidatos excêntricos — Anitta, Ken e Lumi — e juntos entram na escola. Lá dentro, o desafio vai além da espionagem: Maria precisa decifrar os mistérios da estranha instituição, esconder sua identidade e, pela primeira vez, aprender a lidar com amizades, novos laços familiares, sentimentos e um mundo social, que desconhece — e que tem a tendência de não gostar do que não for convencional. Ela, porém, não era a única com dificuldade de se encaixar, e junto a seus novos amigos excluídos, esquisitos e fora do padrão, Maria cria o Clube do Banheiro, um grupo secreto que investiga os enigmas sombrios da escola a partir de um esconderijo improvável: o banheiro interditado da piscina. Entre mistérios, descobertas pessoais e perigos crescentes, Maria descobre a Mestria, uma força poderosa que pode estar motivando a Organização vilanesca. Tendo que investigar, ela precisa equilibrar suas duas identidades — a de uma agente em missão e a de uma adolescente que, talvez, só queira pertencer a algum lugar, escondendo seus objetivos e enfrentando conflitos emocionais que a dividem entre seus amigos e sua própria mãe.

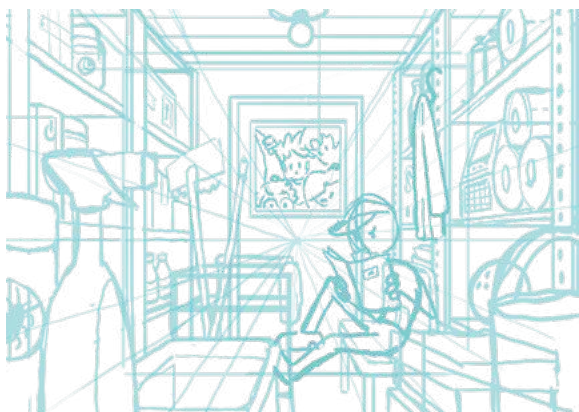


Figura 127: Esboço da *Concept Art 2*
Autor: Próprio autor

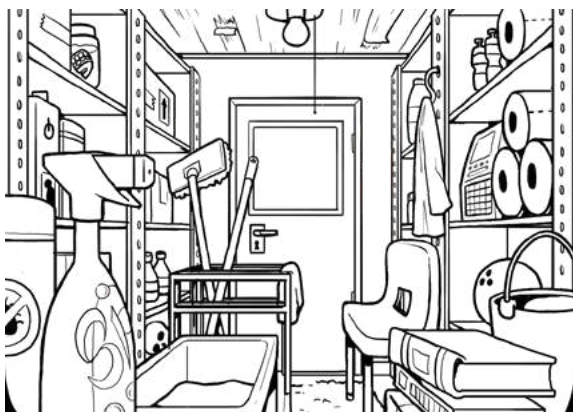
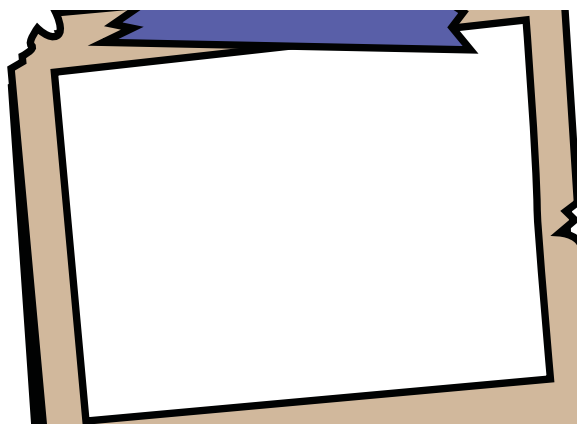


Figura 128: *Lineart* da *Concept Art 2*
Autor: Próprio autor

Para a página 13 (Figura 129), que conta apenas com o cenário da *Concept Art 2*, foram pensados dois acetatos para serem sobrepostos à imagem: um contendo o esboço da cena (Figura 127) e o outro com a *lineart* do desenho (Figura 128). O objetivo principal da criação dessas camadas é demonstrar ao leitor o processo de desenvolvimento da ilustração, evidenciando suas etapas construtivas.



Figura 129: Páginas da Sinopse sem a moldura
Autor: Próprio autor



Assim como nos outros casos, esta página apresenta o Colégio acompanhado da Concept Art 3, sem a moldura (Figura 131), juntamente com a fotografia impressa em acetato, conforme o modelo ao lado (Figura 130).

Figura 130: Moldura fotográfica para a *Concept Art 3*
Autor: Próprio autor

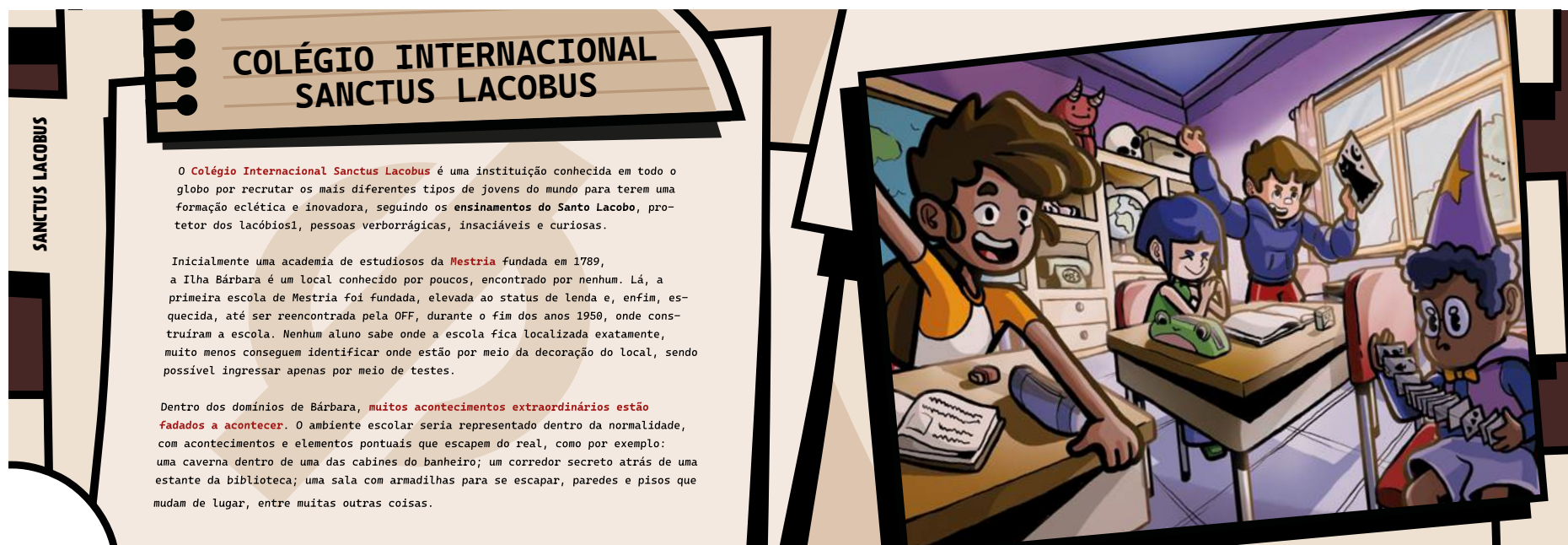
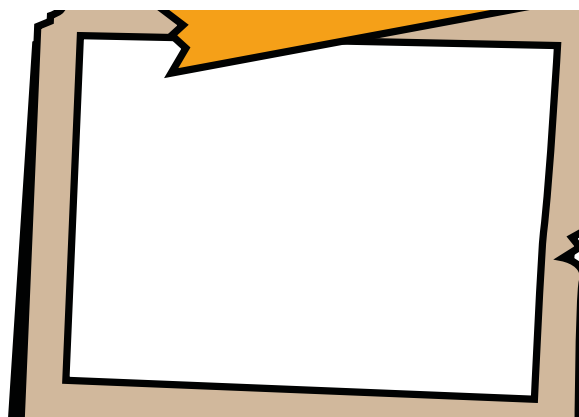


Figura 131: Páginas da escola sem a moldura
Autor: Próprio autor



A última página que contou com a impressão especial foi a página referente à Mestria (Figura 133) que, assim como as outras, seguiu o modelo de uma moldura de acetato criando a ilusão de uma fotografia (Figura 132), a fim de destacar ainda mais a *Concept Art* número 4.

Figura 125: Moldura fotográfica para a *Concept Art* 1
Autor: Próprio autor



Figura 133: Páginas da Mestria sem a moldura
Autor: Próprio autor

Bíblia Impressa

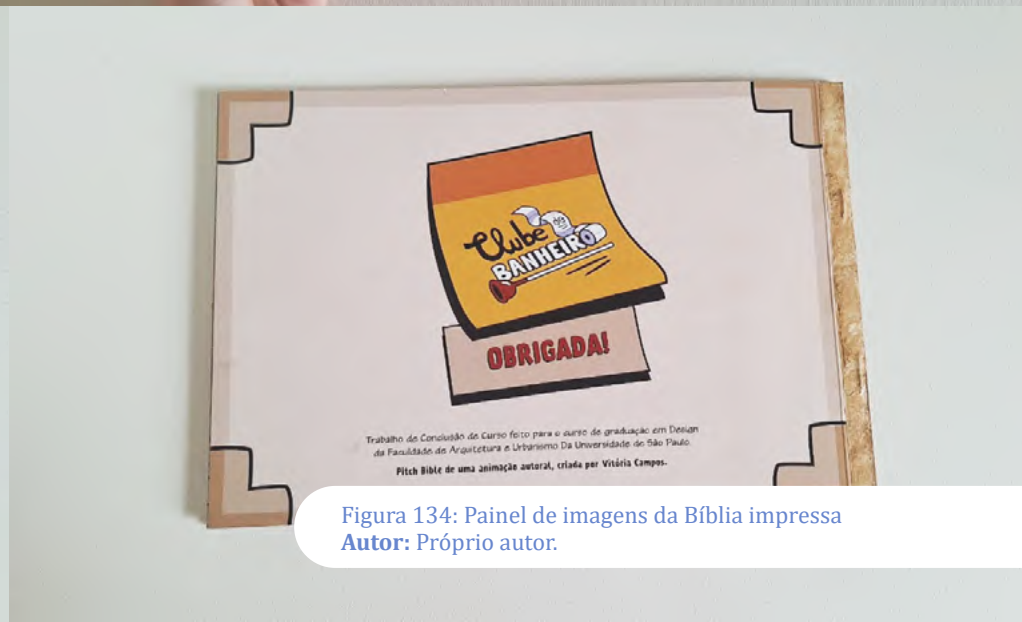


Figura 134: Pannel de imagens da Bíblia impressa
Autor: Próprio autor.



Figura 135: Página de Sinopse da *Pitch Bible* de *Clube do Banheiro*
 Autor: Próprio autor.



Figura 136: Ilustração da página de Sinopse da *Pitch Bible* de *Clube do Banheiro*
 Autor: Próprio autor.



Figura 137: Página do Ken da *Pitch Bible* de **Clube do Banheiro**
 Autor: Próprio autor.



Figura 138: Página do Dex da *Pitch Bible* de **Clube do Banheiro**
 Autor: Próprio autor.



Figura 139: Página de construção da *Concept Art 2*
Autor: Próprio autor.

ONAL
S

conhecida em todo o mundo para terem uma do Santo Lacobo, pro- e curiosas.

ndada em 1789, ntrado por nenhum. Lá, a status de lenda e, enfim, es- dos anos 1950, onde cons- alizada exatamente, rção do local, sendo



Figura 140: Página da *Concept Art 3*
Autor: Próprio autor.

10 CONCLUSÃO

Depois da realização do projeto, analisou-se os objetivos iniciais estabelecidos a fim de confirmar a conclusão da tarefa. O Objetivo Geral de produzir uma *Pitch Bible* autoral para apresentação a produtores foi finalizado e, conseqüentemente, os objetivos específicos de compreender a estrutura de uma Bíblia de animação, criar uma identidade visual original e desenvolver uma narrativa desde seu princípio também foram completados.

A partir da fusão das metodologias de Munari (1998) e do Prof. Dr. Flávio Gomes (2022), foi possível criar um plano de projeto com as etapas de Roteiro, Conceitos, Construção de Mundo, Animação e Finalização, que guiou os estudos realizados a um resultado coeso e inovador, com todas as informações necessárias para o entendimento do leitor e uma Identidade Visual singular, para manter a unidade do documento.

Com o fim do projeto, inicia-se o momento de planejar os próximos passos, que, no contexto deste trabalho, incluiriam a apresentação a produtores de serviços de streaming, conforme mencionado no início desta monografia. Além disso, seria relevante buscar estúdios privados para a elaboração de um orçamento tangível para a produção, como o *Combo Studio*, o *Split Studio* ou o *Flambo Studio*. Por fim, pretende-se começar a produzir os materiais técnicos necessários para a pré-produção, como *model sheets*.



Figura 127: Recorte do cenário da *Concept Art 3*
Fonte: Próprio autor.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AZEVEDO, Bruna. CEVEY, Jéssica; AMARANTE, Matheus; CARDOSO, Nicholas; MORAES, Rick. **Jaci**. Behance. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/187967499/Jaci?locale=pt_BR. Acesso em: 7 de Junho de 2025.
- BOCQUELET, Benjamin. **The Amazing World of Gumball's Pitch Bible**. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/0B9FfXOTRn_xfRWZkLXdCcjdHLXM/view?resourcekey=0-MwG1znCO9vIspWQ5GSTUvA. Acesso em: 7 de Junho de 2025.
- CÂMARA DOS DEPUTADOS. **PL 2331/2022 – Projeto de Lei**. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2425487&filename=Avulso%20PL%202331/2022. Acesso em: 7 de Junho de 2025.
- CÂMARA Sergi. **O Desenho Animado**. Lisboa, Editora Estampa, 2005.
- DUARTE, Amanda. **First step to Hollywood pitch bible**. Medium, 2023. Disponível em: <https://medium.com/gencitylabs/first-step-to-hollywood-pitch-bible-d2fcf92aa51> Acesso em: 7 de Junho de 2025.
- ELERT MUNK, J.; SØNDERSKOV, J.; LAURSEN, L. N. Visual boards: mood board, style board or concept board? In: BUCK, L.; BOHEMIA, E.; GRIERSON, H. (ed.). DS 104: Proceedings of the 22nd International Conference on Engineering and Product Design Education (E&PDE 2020). Herning, Dinamarca: Design Society, 2020. p. 163727. Disponível em: <https://doi.org/10.35199/EPDE.2020.47>. Acesso em: 7 de Junho de 2025.
- FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro, Objetiva, 2001.
- GALVÃO, Joni. **Super-Histórias no Universo Corporativo**. 1ª edição, São Paulo, Panda Books, 2015.
- GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. São Paulo: Escrituras Editora, 2000. 144 p.
- GOVERNO DO BRASIL. **Na América Latina, o Brasil lidera o consumo de streaming, mas enfrenta desafios de representatividade de conteúdo nacional**. Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/na-america-latina-o-brasil-lidera-o-consumo-de-streaming-mas-enfrenta-desafios-de-representatividade-de-conteudo-nacional>. Acesso em: 7 de Junho de 2025.

- HIGHSMITH, Richard; MCNAMEE, Gregory Lewis. **Oregon**. Britannica, 2025. Disponível em: <https://www.britannica.com/place/Oregon-state>. Acesso em: 7 jun. 2025.
- HIRSCH, Alex. **Gravity Falls' Pitch Bible**. 2010. Disponível em: <https://drive.google.com/drive/folders/15-KHWnR6zd6qdChdiQU5Tg2qlAVVthgX>. Acesso em: 7 jun. 2025.
- **HISTORY of postcards**. Disponível em: <https://worldpostcardday.com/history>. Acesso em: 7 de Junho de 2025.
- IMDb. **Community**. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt1439629/> Acesso em: 7 de Junho de 2025.
- IMDb. **A Lei de Milo Murphy**. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt5439480/> Acesso em: 7 de Junho de 2025.
- IMDb. **Wayside School**. Disponível em: https://www.imdb.com/pt/title/tt1059741/?ref_=nv_sr_srsrg_0_tt_1_nm_0_in_0_q_escola%2520wayside Acesso em: 7 de Junho de 2025.
- **INTERACTION DESIGN FOUNDATION**. Design Requirements. [S.l.]: Interaction Design Foundation, [s.n]. Disponível em: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-requirements>. Acesso em: 19 de Julho 2025.
- LUPTON, Ellen. **Intuição, ação, criação: graphic design thinking**. São Paulo: GGili, 2013.
- MADBOOGIE. **About**. 2011. Disponível em: <https://www.madboogie.com/about>. Acesso em: 7 de Junho de 2025.
- MARTINS, João Carlos. **Introdução ao Design de Produto Modular: considerações funcionais, estéticas e de produção**. 2002. 116 p. Tese (Mestrado em Engenharia) – Faculdade de Engenharia, Universidade do Porto, Porto, 2002.
- MATEU-MESTRE, Marcos. **Framed Ink: Drawing and composition for visual storytellers**. 1. ed. Waltham, MA: Design Studio Press, 2010. Acesso em: 7 de Junho de 2025.
- MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros**. Curitiba: Arte & Letra, 2013.
- MEIMARIDIS, Melina; MAZUR, Daniela; RIOS, Daniel. **A empreitada global da Netflix: uma análise das estratégias da empresa em mercados periféricos**. Revista GEMInIS, São Carlos: UFSCar, v. 11, n. 1, p. 04–30, 2020. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/492>. Acesso em: 7 de Junho 2025.

- MOSCIBROCKI, Cassiano Zanon. **Guia de criação de bíblia para pitching de série animada**. Florianópolis: Repositório Institucional da UFSC, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/187581/Guia%20Pronto.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 7 de Junho de 2025.
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- MUNRAMSDEN, A.; BATE, A. **Using word clouds in teaching and learning**. Bath: University of Bath, 2008.
- OLIVEIRA, Flávio Gomes de. **Metodologia de animação para designers e artistas**. Universidade Federal de Goiás, 2022. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/ANAIS_V_SIPACV-528-538.pdf. Acesso em: 7 de Junho de 2025.
- POLSON, Tod. **The Noble Approach**. 1. ed. 2013. Acesso em:
- SILVA, Júlia Pedrosa da. **À Flor da Pele: Projeto de um livro-objeto infantojuvenil**. 2022. TCC (Graduação em Design) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Florianópolis, 07 dez. 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/242846>. Acesso em: 15 jul. 2025.
- TARRECE, Dana. **The Owl House's Pitch Bible**. 2016. Disponível em: <https://archive.org/details/owl-house-pitch-bible/page/n13/mode/2up..> Acesso em: 7 de Junho de 2025.
- **The Gravity Falls Wiki**. Disponível em: [https://gravityfalls.fandom.com/wiki/Gravity_Falls_\(TV_series\)](https://gravityfalls.fandom.com/wiki/Gravity_Falls_(TV_series)). Acesso em: 7 de Junho de 2025.
- **The Infinity Thtrain Wiki**. Disponível em: [https://infinity-train.fandom.com/wiki/Infinity_Train_\(series\)](https://infinity-train.fandom.com/wiki/Infinity_Train_(series)). Acesso em: 7 de Junho de 2025.
- **THE OWL HOUSE WIKI**. Disponível em: [https://theowlhouse.fandom.com/wiki/The_Owl_House_\(series\)](https://theowlhouse.fandom.com/wiki/The_Owl_House_(series)). Acesso em: 7 de Junho de 2025.
- WARD, Pendleton. **ADVENTURE TIME: Series Presentation**. Disponível em: <https://archive.org/details/adventure-time-series-presentation>. Acesso em: 7 de Junho de 2025.