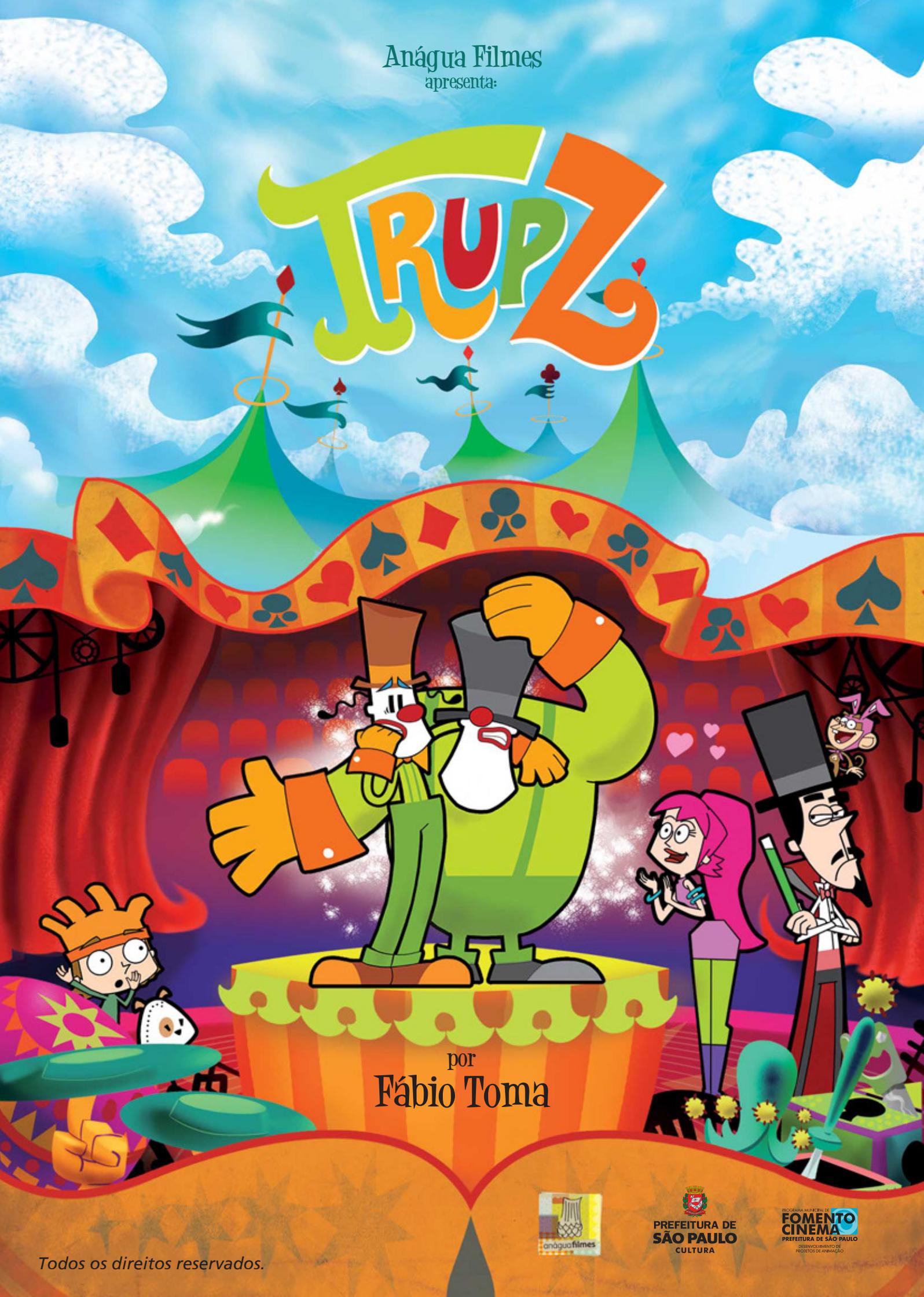


Anágua Filmes
apresenta:

TRUPZ



por
Fábio Toma



Todos os direitos reservados.

◆ Conceito ◆ Geral

Trimiliki e Trapizomba são palhaços gêmeos, porém nada parecidos, e a atração principal do fantástico circo TRUPZ, onde todos já nascem predestinados com o talento e a aparência de acordo com a sua função.

Eles não sabem, mas perderam a graça devido a uma magia lançada pelo apaixonado e ciumento mágico Kazan, que não aceita tamanha admiração e amizade que sua assistente Wanderléia Regina tem pelos dois palhaços.

Trimiliki e Trapizomba farão de tudo para recuperar suas graças enquanto enfrentam as constantes sabotagens do vilão Kazan.



◆ Apresentação ◆

Trimiliki e Trapizomba são palhaços gêmeos, porém nada parecidos, e a atração principal do circo TRUPZ. Neste circo os artistas já nascem com a aparência e as características de sua função. Lá a mulher barbada já nasce com barba, os bebês mágicos nascem com bigodes pontudos, cabelos engomados e cheio de habilidades, e os palhaços são engraçados antes mesmo de aprender a falar.

TRUPZ era a grande atração das cidades onde passava. Acontece que o mágico do circo, Kazan, por ciúmes da amizade entre sua ajudante de palco Wanderléia Regina e os palhaços, lançou uma magia para que eles perdessem a graça.

Agora Trimiliki e Trapizomba terão que buscar seu talento perdido e recuperar a sua autoestima. Para isso, contarão com a ajuda de Zé, um menino de rua de 8 anos de idade, fã incondicional dos palhaços, que sempre terá um plano mirabolante para ajudá-los.

Kazan, por sua vez, não desiste nunca de perseguir os palhaços, mas suas mágicas tortas acabam sempre por ajudá-los e fazem crescer a admiração de sua amada, Wanderléia Regina, pelos seus maiores, porém involuntários, inimigos. Motivo este para Quico, um mico que expulsou o coelho da cartola do mágico e tomou o seu lugar, viver azucrinando Kazan.

Tema

TRUPZ retrata a vida circense ao pé da letra. Todos os personagens nasceram do jeito que são, isto é, Trimiliki e Trapizomba são palhaços desde o berço, nasceram numa família de palhaços e não usam maquiagem, são daquele jeito mesmo! Pais palhaços, avós palhaços, bisavós palhaços... Uma antiga linhagem palhaçal que atravessa a história.

Todos os outros integrantes do circo TRUPZ também são desta maneira circense de ser. O atirador de facas, os ginastas, os malabaristas, o mestre de cerimônias, o vendedor de pipoca... Todos são biologicamente circenses.

Em outra face de TRUPZ, o que poderia ser uma melosa história de amor, se torna um divertido maniqueísmo caricato. Kazan, o mágico, não consegue chamar a atenção de Wanderléia Regina, a quem ama perdidamente, e desconta lançando uma magia maléfica nos palhaços, amigos sinceros e ídolos da garota. Kazan luta desesperadamente para que os palhaços se deem mal e ele tenha algum protagonismo (positivo) na história.

Tom

Humor surreal, com um pé no humor visual, explorando as ricas possibilidades do circo, e outro pé no humor verbal, ácido e com referências irônicas aos fatos da realidade, observando a faixa etária do público a que se destina sem, no entanto, perder a ambição de ser universal. O melhor humor é aquele que pode ser compreendido por todos, e o mundo do circo exerce poder sobre os pequenos e os grandes. O humor dos palhaços Trimiliki e Trapizomba, que se superam para fazerem as pessoas rirem, sem sucesso, e Kazan, cometendo as vilanias absurdas, abrem as portas, ou as cortinas, para todas as situações cômicas possíveis.

Enredo base

O ciúme constrói muitos fantasmas. Humilhado por não conseguir chamar a atenção de Wanderléia Regina, seu grande amor, Kazan prejudica Trimiliki e Trapizomba, duas estrelas do show business circense. Lança uma mágica que retira todo o humor dos palhaços (um humor que ele guarda cuidadosamente dentro de um vidrinho). Sua esperança é em vão. Wanderléia Regina se apieda dos palhaços e se aproxima ainda mais deles. Sua mágica tem efeito contrário.

Kazan lutará com unhas, dentes e varinha de magia para que Wanderléia Regina perca a admiração pela dupla cômica.

Diante da dificuldade, Trimiliki e Trapizomba, sem em nenhum instante desconfiar de Kazan, começam sua vida tentando recuperar seu humor. Exercícios cômicos, meditação, dietas, nada resolve sua condição. O público, que antes ia ao delírio com seus números cômicos, agora simplesmente os trata com frieza quase gélida.

Trimiliki e Trapizomba sabem que a condição vital de um palhaço é ser engraçado. E o que fazer quando não são mais? Lavar pratos, virar astronautas, ou buscar no mundo das celebridades instantâneas alguma satisfação ou até mesmo tentar deixar de ser palhaços são algumas de suas possibilidades. Mas eles são palhaços por natureza. E lutarão para modificar sua situação até o fim.

Relação entre personagens

Trimiliki e Trapizomba são dois irmãos que vivem juntos no mesmo trailer. Tentam, um apoiado no outro, escapar desta situação adversa. Conversam, trocam conselhos, são leais e orgulhosos um do outro. Nunca brigam. E se há um mal entendido entre os dois, tentam resolver logo.

Ingênuos, são amigos de todos do circo, até mesmo de Kazan, e sua principal relação de amizade é com a Wanderléia Regina e com o Zé.

Wanderléia Regina adora ajudar, é assistente de palco do circo. Trabalha tanto para o atirador de facas como para o mágico. Ela sente uma gigantesca indiferença por Kazan e é fã número 1 dos palhaços. Jamais desconfia da paixão de Kazan por sua pessoa.

Zé é o último integrante do fã clube de Trimiliki e Trapizomba. Fã radical, sempre tem uma sugestão para ajudar os ídolos a se livrarem dos problemas que a falta de graça os trouxe, mesmo quando ninguém lhe pede ajuda. Seus planos mirabolantes muitas vezes resolvem os problemas que os palhaços enfrentam.

Kazan tem uma relação de ódio pelos palhaços. Vive fazendo de tudo para que os palhaços sempre sintam o gosto do fracasso e que Wanderléia Regina finalmente se apaixone por ele. Isola-se constantemente em seu trailer, na companhia nem sempre agradável de Quico, um mico que roubou o lugar do coelho de sua cartola.

Quico, o coelho falso da cartola, que na verdade é um macaco, é a consciência cínica de Kazan. Sim, consciência cínica, pois é com um cinismo impiedoso que ele comenta e detona as ações de Kazan. Mas acaba sendo o único amigo do mágico, ouvindo durante horas as suas lamúrias.

Mesmo com todos os problemas existentes no circo e tantas figuras exóticas o Circo TRUPZ é uma comunidade. Vivem juntos, fazem o show juntos, viajam juntos. A relação entre os integrantes é, em geral, de solidariedade. Afinal, apesar da genética de circo, eles têm qualidades e defeitos como todos nós.

Estilo Visual

Muito do visual do TRUPZ se remete à art-nouveau do fim do séc. 19 e começo do séc. 20, possivelmente o auge do circo, com elementos retirados dos cartazes circenses da época. Os cenários, grandiloquentes e com um colorido delicado mas muito feliz, contrabalançam com o humor rápido e as situações rocambolescas.

O aspecto físico dos personagens permite gags visuais que nos remetem aos anos de ouro das séries animadas, traduzidas para o humor contemporâneo.

A série se utiliza da técnica de animação 2D.

Direcionada para um público infantil de crianças entre 6 e 9 anos.

◆ Universo ◆



O universo circense rege as relações entre os personagens. Um palhaço é um palhaço porque nasceu assim, um malabarista é um malabarista porque nasceu assim, assim como todos os personagens da grande "família TRUPZ". Se olharmos dentro de um trailer de um dos artistas e olharmos as fotos dos familiares, veremos que, sem exceção, todos são artistas da mesma espécie.

O talento também define as ações dos personagens. Então, se é necessário que se pendure uma roupa no varal mais alto, é o equilibrista que irá pendurá-la, equilibrando-se na fina corda que sustenta as roupas. E nunca se deve pedir um pedaço de torta para um palhaço, pois se levará a torta na cara. Por conclusão, não se deve pedir para o atirador de facas cortar aquele fio de cabelo que tanto incomoda no rosto.

O picadeiro é onde rola o show, mas é nos bastidores, nos trailers, no local onde o circo se estabelece na cidade, que a ação acontece, pois a ação é baseada nos shows e também no dia a dia do circo.

O circo tem uma engrenagem onde todos tem uma função a cumprir, fora o espetáculo. Devem cuidar do cenário, da lona, da limpeza, da comida, e todos participam desta atividade, do menos ao mais famoso artista.

Alguns sentimentos são fundamentais no desenvolvimento da trama. A vontade dos palhaços Trimiliki e Trapizomba de reaverem sua graça (bem como sua autoestima e seu destino como palhaços) e o amor frustrado de Kazan por Wanderléia Regina, que motiva seu ciúme destruidor, mas ineficaz e patético, que o leva a sabotar continuamente os palhaços.

Trimikili e Trapizomba não sabem que todo seu esforço de serem engraçados é inútil, pois foram vítimas de uma magia de Kazan. O espectador sabe, e torce, por empatia, por eles. Será que vão conseguir o humor de volta? Alguma coisa reverterá ou será mais forte que a magia? O mote tem força e vida própria, mas não é ação que dá início às histórias. Isto seria reduzir a amplitude dos personagens. Muitas vezes, o mote se torna pano de fundo para temas de importância geral, como honestidade ou a colaboração entre as pessoas diante de dificuldades em comum. Estes personagens têm de viver o dia a dia, assim como nós.



◆ Cenários ◆



Externa - Academia internacional de piadas



Interna - picadeiro



Externa - trailers e circo



Externa - trailers



Interna - trailer Trimiliki e Trapizomba

◆ Personagens ◆





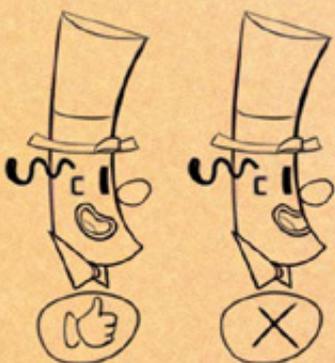
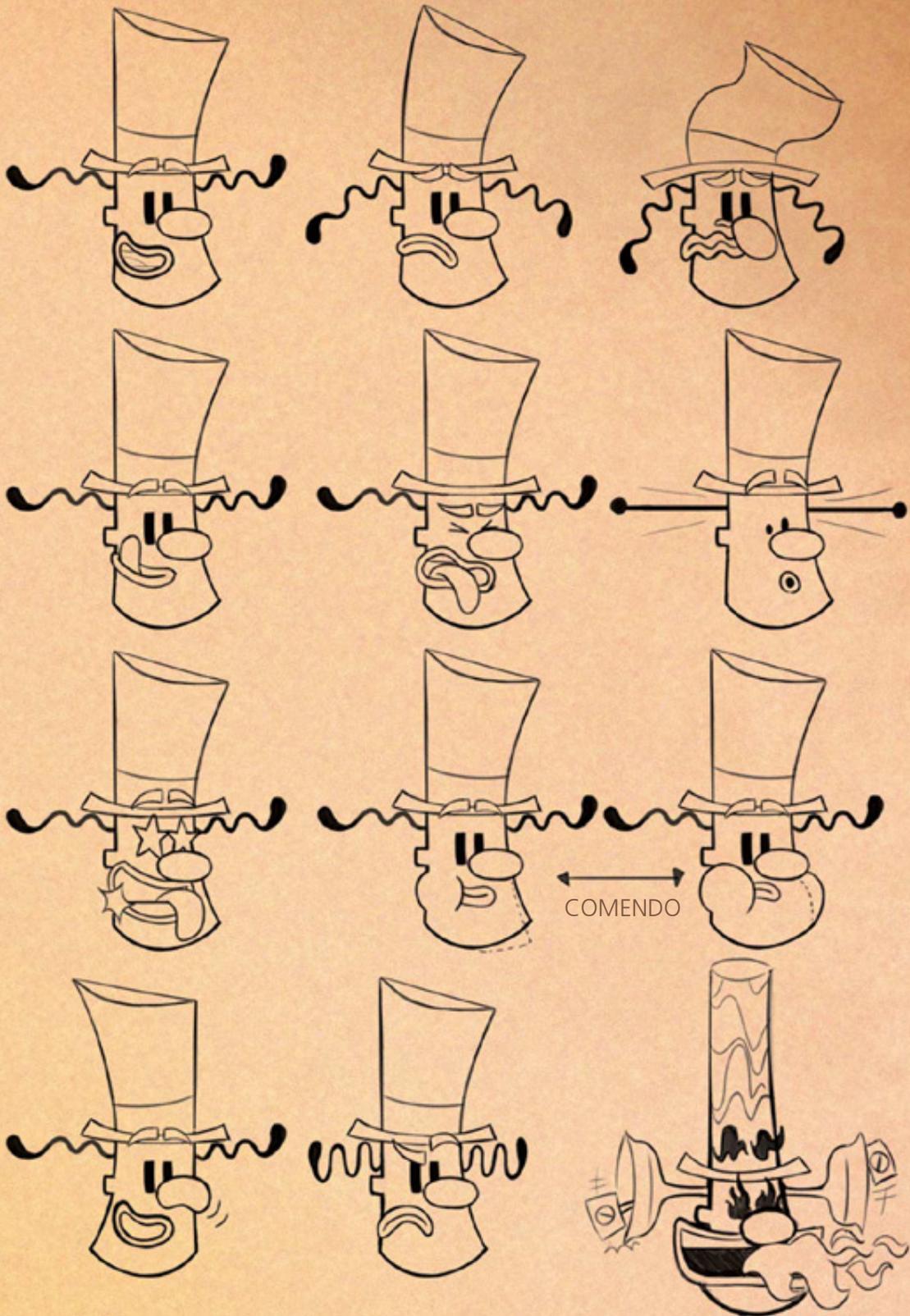
◆ Trimiliki ◆



É o irmão gêmeo de Trapizomba.

Teve uma carreira de sucesso tornando-se, junto ao seu irmão, a atração principal do circo e os palhaços mais engraçados de todos os tempos. Franzino fisicamente, usa roupas em tons de verde e laranja, chapéu e sapatos de cor marrom e calças largas.

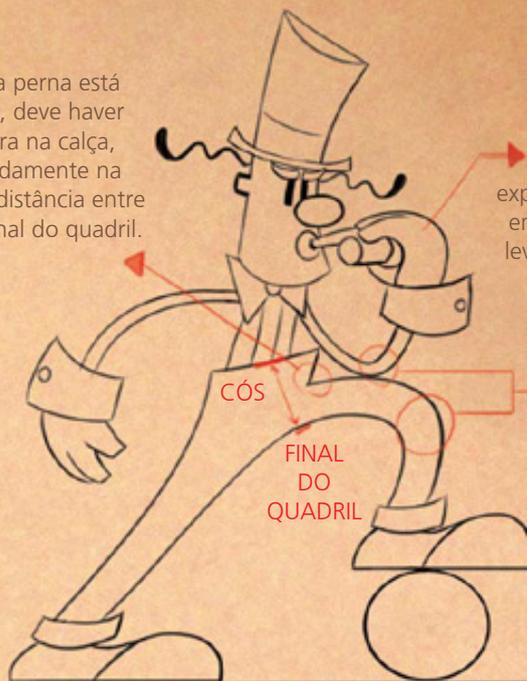
Como a maioria dos palhaços, tem a pele branca, nariz e lábios bem avermelhados, mas por ser de uma espécie genuína de palhaços, não usa maquiagem. Nos momentos de pânico tem um "tremelique" que o faz perder o controle do seu corpo, tremendo inteiro sem parar, por isso, seu nome. O nível de graça, como o de todos os palhaços verdadeiros, é medido pelo tamanho de seus pés. Seu maior objetivo é recuperar a graça, que por um infortúnio lhe foi tirada, pois a sua maior satisfação é fazer o público sorrir. Apesar de ter sido pop star do circo, sempre foi tímido, sensível, ingênuo, extremamente indeciso e correto. Com a perda de seu dom e o crescimento de sua insegurança, essas características se afluaram ainda mais.



Notar que os cabelos e o chapéu podem sofrer distorções para reforçar as expressões do Trimiliki, chegando até a extremos como nessa expressão acima, bem exagerada, para uma ocasião em que ele tenha comido muitas jujubas de pimenta malagueta. De perfil, evitar "encostar" a boca no canto do rosto, como nesse exemplo ao lado esquerdo desse texto.



Quando a perna está levantada, deve haver essa dobra na calça, aproximadamente na metade da distância entre o cós e o final do quadril.

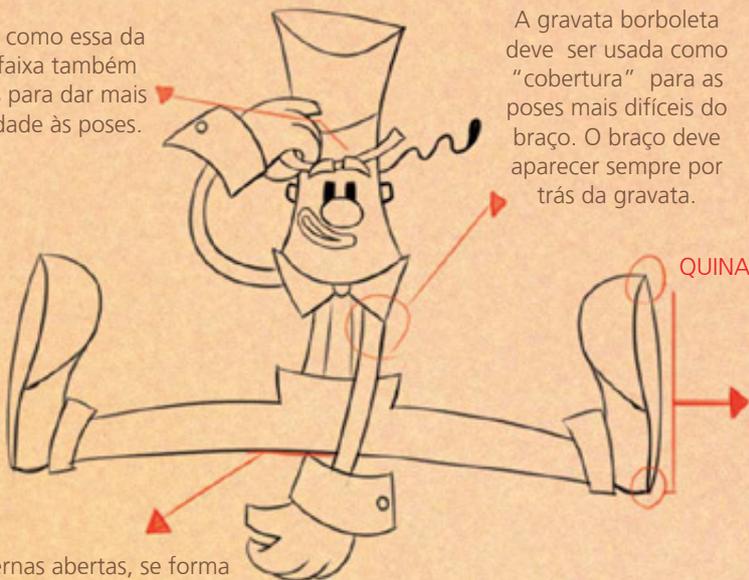


Para dar mais expressão à pose, a mão em destaque pode ser levemente aumentada.

CÓS
FINAL DO QUADRIL

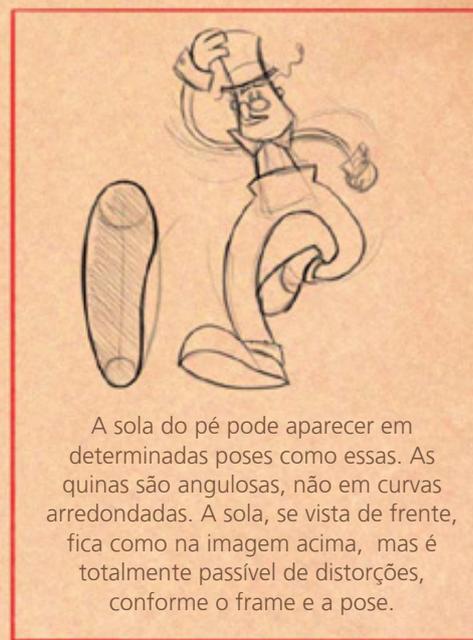
Cotovelos e joelhos são sugeridos com curvas um pouco mais fechadas, não com "quinas".

Distorções como essa da aba e da faixa também são válidas para dar mais expressividade às poses.



A gravata borboleta deve ser usada como "cobertura" para as poses mais difíceis do braço. O braço deve aparecer sempre por trás da gravata.

QUINA



A sola do pé pode aparecer em determinadas poses como essas. As quinas são angulosas, não em curvas arredondadas. A sola, se vista de frente, fica como na imagem acima, mas é totalmente passível de distorções, conforme o frame e a pose.

Com as pernas abertas, se forma uma única curva. De tornozelo a tornozelo não existem "curvinhas" extras ou vincos para indicar o quadril.

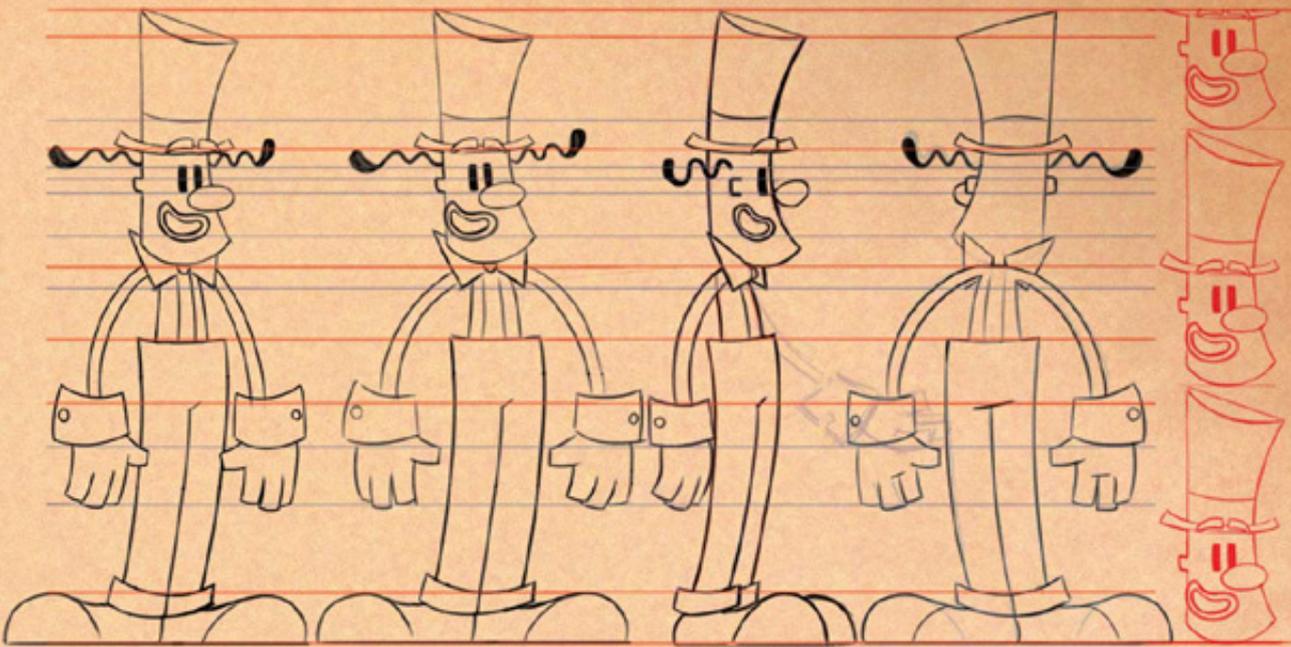
As duas linhas de construção do braço costumam ser bem paralelas. Eventualmente, pode-se colocar em certo ângulo, como aqui, para dar mais expressão. Esse recurso também é válido para poses como em plongée (visto de cima) e afins.



Sempre que possível é bom colocar os símbolos dos naipes de baralho em detalhes e objetos de cena.

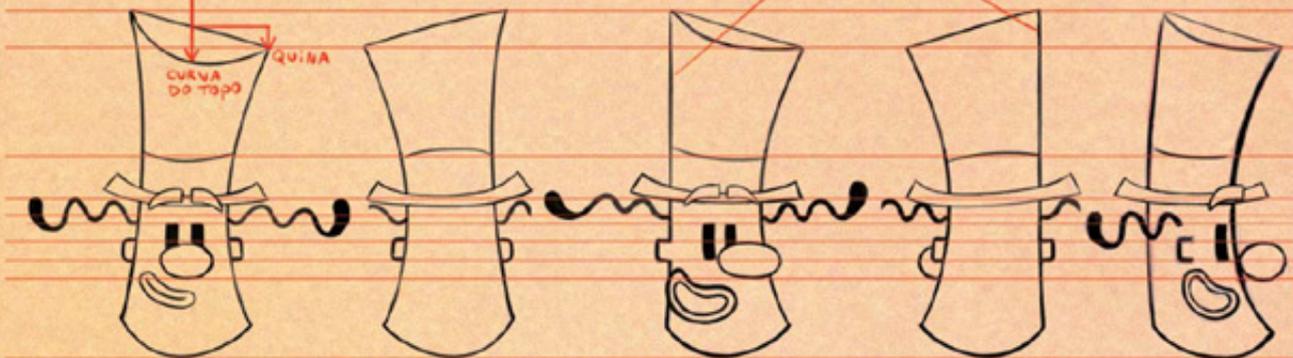
Sentado ou encostado em objetos de cena que estão estáticos e em vista lateral. Os contornos desses objetos ajudam a formar o contorno do próprio personagem.

Altura total = 2 cabeças e meia aproximadamente.



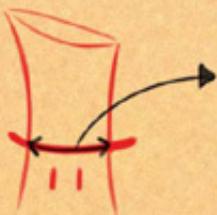
só de frente o topo da cartola se expande além da "quina" lateral do desenho

Em 3/4, a linha que contorna o lateral mais de trás da cabeça é quase reta.

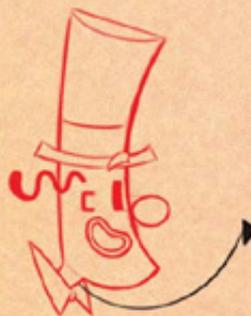


De frente, as duas orelhas são "cortadas" pelo contorno da lateral do rosto. As duas laterais do rosto são curvas.

Em 3/4 a orelha não é "cortada" pela linha lateral da cabeça. Nessa posição o nariz tem forma oval mais larga.



OBS.: a largura da cabeça é igual a altura da cartola em todas as poses.



Se, eventualmente, o pescoço precisar ser mostrado de lado, essa é a solução. Afasta-se a cabeça da gravata borboleta e estica-se o pescoço com duas linhas.



◆ Trapizomba ◆

Trapizomba é o irmão gêmeo de Trimiliki.

É grandalhão, também usa roupas em tons de verde e laranja, chapéu e sapatos de cor cinza, suas roupas já não são tão largas por causa do seu tamanho. Sua pele é branca, nariz e lábios naturalmente vermelhos, não usa maquiagem.

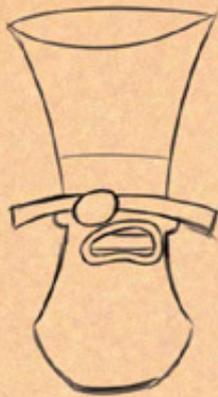
Ao contrário de Trimiliki, tem um temperamento explosivo, impaciente, não é muito inteligente, mas não deixa de ser, assim como seu irmão, bastante generoso e solidário.

A perda da sua graça não interferiu na sua segurança, às vezes parece não ter “se dado conta” da situação e ainda se acha engraçado ou pelo menos tenta ser em momentos imprevisíveis fazendo piadas sem muito sucesso. Ao final de suas piadas sem graça, permanece sorrindo esperando a reação das pessoas retribuírem da mesma maneira, mas quando percebe, as pessoas já estão longe e o deixaram falando sozinho.

Às vezes, mesmo com esse jeito de machão, deixa escapar um grito mais agudo quando se assusta, principalmente com baratas, seu maior medo.



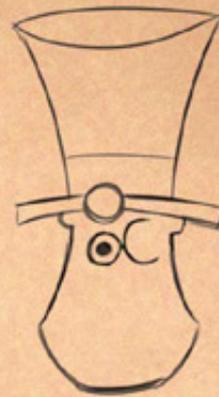
Sorriso largo.



Momento de leve surpresa ou falando um pouco triste.



Desconfiado: notar a posição da cartola.



Assobiando.



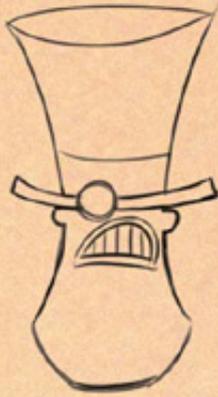
Envergonhado, envaidecido, "amolecido" por conta de um bom sentimento. Talvez até meio apaixonado.



"Humpf!" ou pode ser usada pra quando ele for fungar.



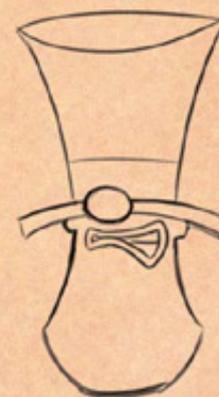
Bocejo ou grande surpresa, daquelas que tiram o fôlego no momento da descoberta.



"Rrrrrh!"



Segurando o choro ou com muito medo.



Sorriso sarcástico ou mesmo o exato instante em que ele acabou de tomar um pisão no pé e segurou o grito.

O grande desafio de se fazer as expressões do Trapizomba é o fato dele não ter olhos nem sobrancelhas.

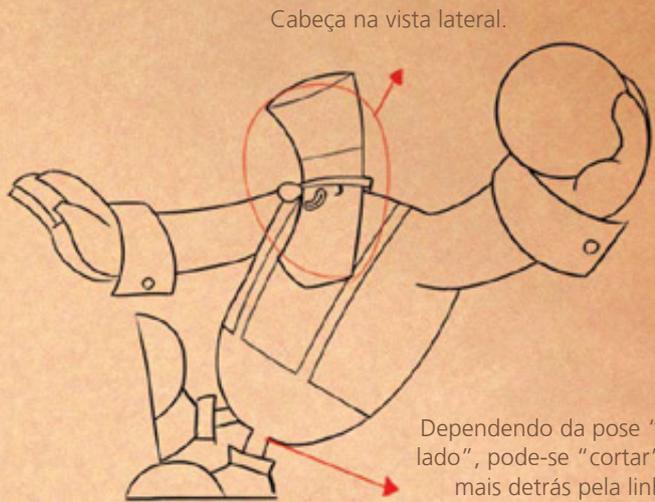
O uso da aba e da posição do nariz são fundamentais como suporte pras expressões feitas praticamente só com a boca.

Pela personalidade do Trapizomba ser mais contida, menos extravagante e menos exagerada que a do Trimiliki e também pela falta de olhos e sobrancelhas, não raro, pode acontecer de certas expressões servirem pra mais de uma ocasião, como visto acima.

O som e o roteiro, portanto, são também essenciais pra reforçar as expressões do Trapizomba.



O contorno geral do corpo, visto de frente, é praticamente feito com curvas. Só na junção da quina dos ombros com a lateral do corpo que há uma "esquina" pronunciada.



Cabeça na vista lateral.

Dependendo da pose "meio de lado", pode-se "cortar" a perna mais detrás pela linha de contorno do corpo pra dar mais profundidade à cena. Não é regra, mas é viável.

Com a cabeça levantada, o topo da cartola "some" e pode ficar um pouco mais estreito.

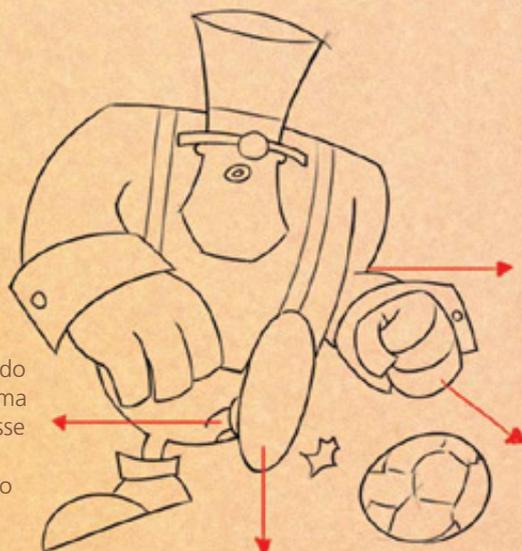
Na pose de frente básica, a linha da faixa da cartola coincide com a linha das costas do Trapi, mas não é uma regra rígida para as construções das poses, como nesse caso.



Pose rara em que aparecem os pés do Trapi vistos de cima. Notar a forma da barra da calça.

Em poses como essa, onde o corpo está de frente e os braços em movimento e de frente, pode-se brincar com o desenho da junção dos braços com o tronco, como no caso das axilas.

Assim como com os outros personagens, podem ocorrer distorções na perspectiva pra dar mais drama à cena.

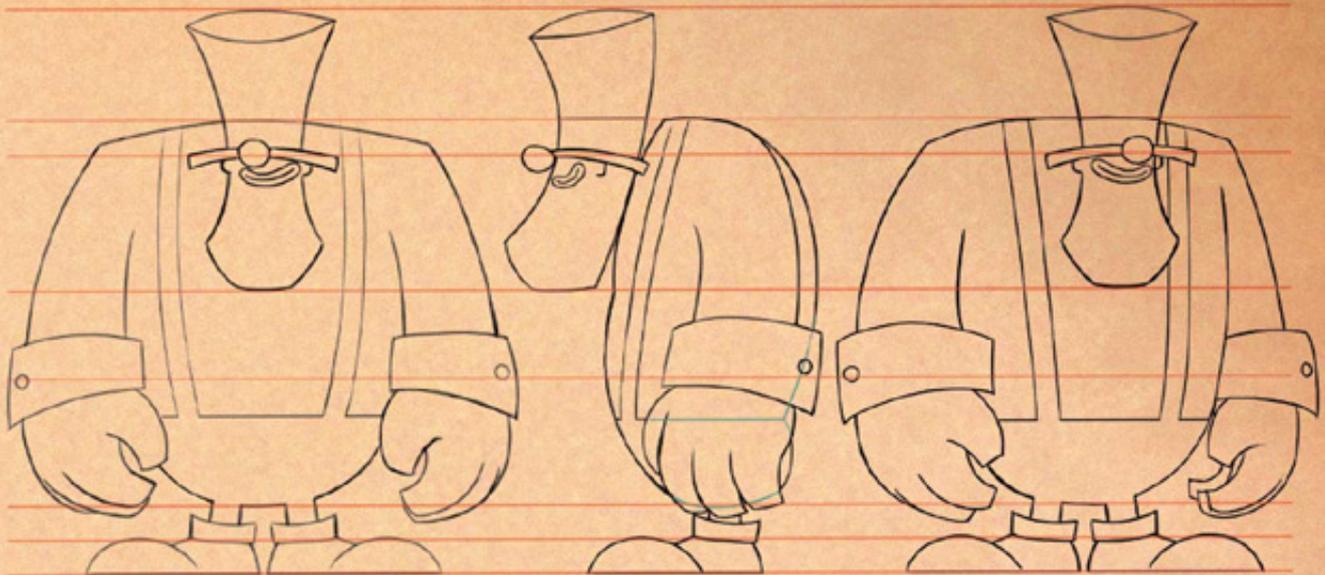


A perna levantada aparece saindo da área da calça, um pouco acima da linha de baixo do corpo. Nesse caso, as linhas da perna não alteram em nada o desenho do corpo.

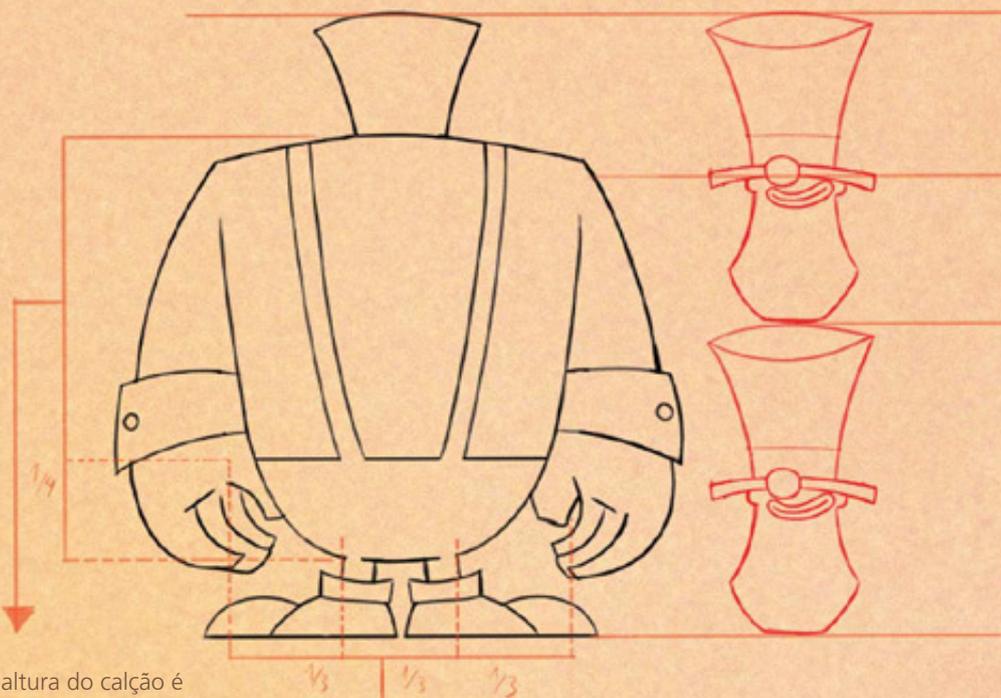
Diferentemente do Trimiliki, pra separar braço e antebraço como nesse caso, podem haver ângulos extras. A idéia é usar esse recurso na intenção de dar mais volume ao braço do Trapizomba.

As mãos do Trapizomba são bem parecidas com as do Trimiliki, porém com mais linhas de dobras e volumes, raras nas mãos do Trimi.

A sola do pé do Trapizomba tem aspecto oval.



Pra fazê-lo em 3/4, o formato da cabeça pode ser exatamente o mesmo dele de frente, com a diferença que o nariz e a boca devem ser deslocados um pouco para o lado e a orelha de trás fica "cortada" por uma linha de contorno do rosto.



Altura do corpo é equivalente a duas cabeças (com cartola) e a altura do rosto é a mesma da cartola (com aba).

A altura do calção é equivalente a pouco mais de 1/4 da altura do corpo (contando quadril e tronco).

O espaço ocupado pelas pernas é o equivalente a cerca de 1/3 da largura do corpo.

<p>A largura dos suspensórios é aproximadamente a mesma da perna.</p>	<p>A altura do rosto tem + ou - a mesma medida do comprimento da mão.</p>	<p>O comprimento do pé tem + ou - a mesma medida do rosto + a faixa da cartola.</p>



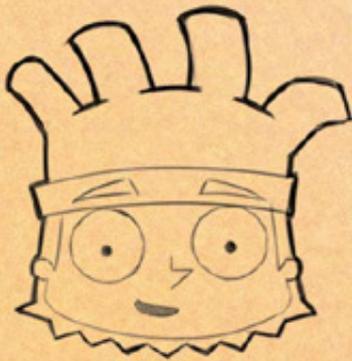
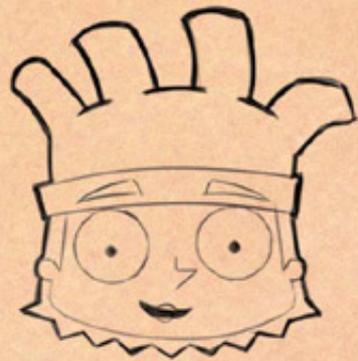
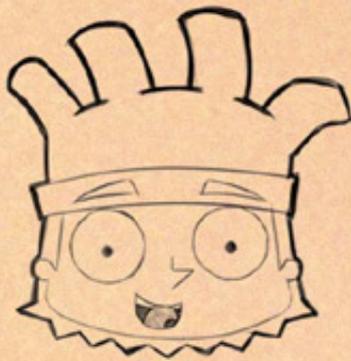
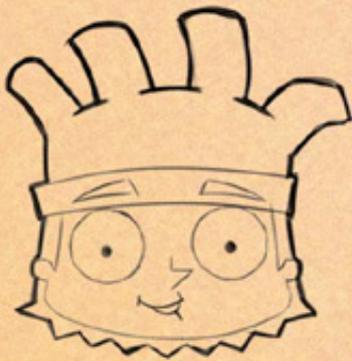
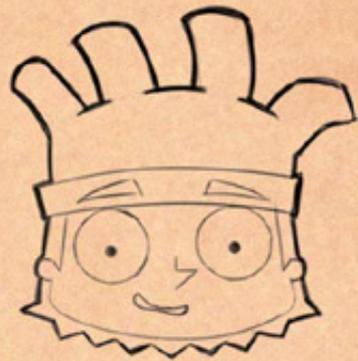
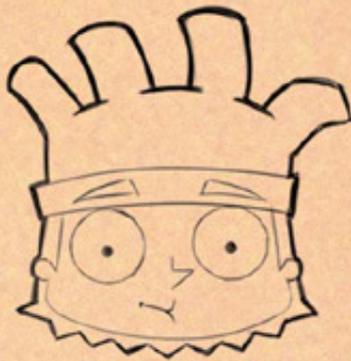
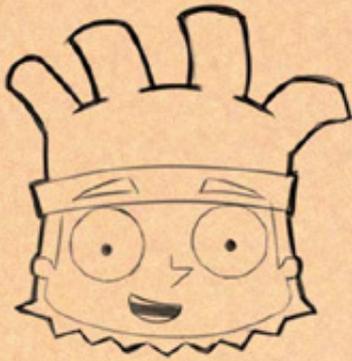
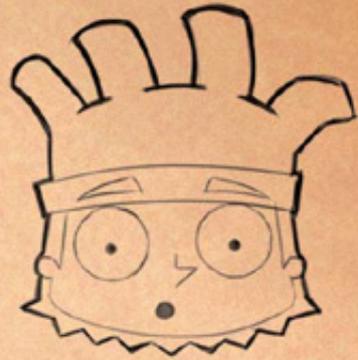
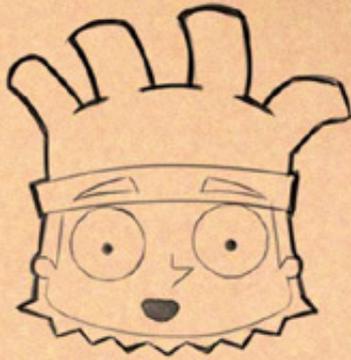
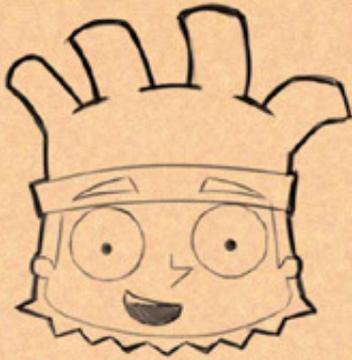
◆ Zé ◆

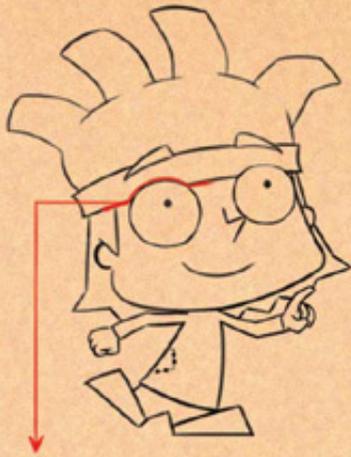


Apesar de ter apenas 8 anos de idade, é um menino que apresenta bastante maturidade e inteligência. É pobre, faminto e fã número um de Trimiliki e Trapizomba. Acredita que eles ainda voltarão a ser engraçados como eram antigamente e sempre os acompanha na maioria das aventuras, muitas vezes tentando fazer o papel de empresário, arrumando novas oportunidades para atuarem e, conseqüentemente, se envolvendo em confusões.

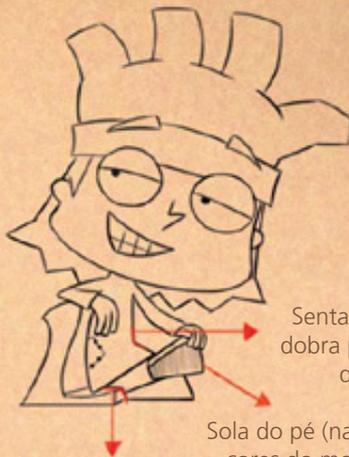
Veste uma luya cor de laranja na cabeça que ganhou do Trapizomba, camisa verde e longa, calça azul e sapatos pretos.

Está sempre acompanhado de seu habilidoso cachorrinho de pelúcia Caruncho, que trata como se fosse de verdade.





Os olhos podem ultrapassar a linha do gorro, dependendo da pose.



Dobra da perna dele sentado.

Sentado, há essa dobra pra indicar o quadril.

Sola do pé (na parte de cores do model fica mais evidente a diferença da sola).



As pálpebras são usadas pra ajudar na expressão.

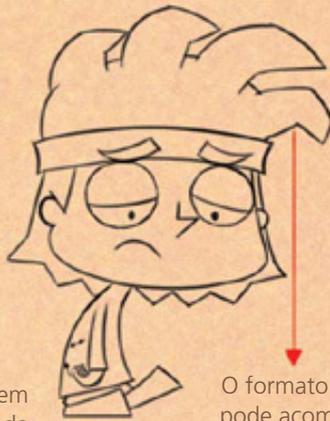


O braço esticado chega + ou - ao limite lateral do rosto.

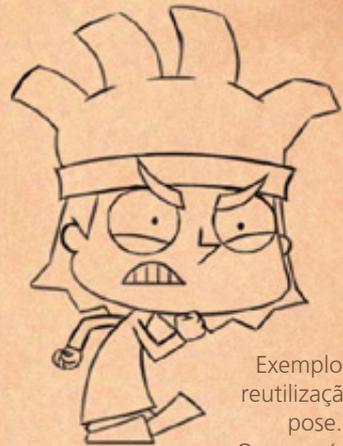
Sola do pé de novo, ao andar pra frente.

Sem regra rígida pra brincar com a íris para melhorar as expressões.

A boca também não tem regra rígida pra dobra da bochecha. Tanto pode ser curva, como pode ser angulosa, depende do que se quer passar.



O formato do gorro pode acompanhar a expressão corporal pra reforçar o sentimento do Zé.

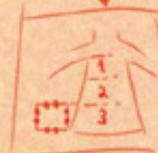


Exemplo de reutilização de pose. O corpo é igual ao da pose anterior, mudando somente a expressão (rosto, gorro, braços).

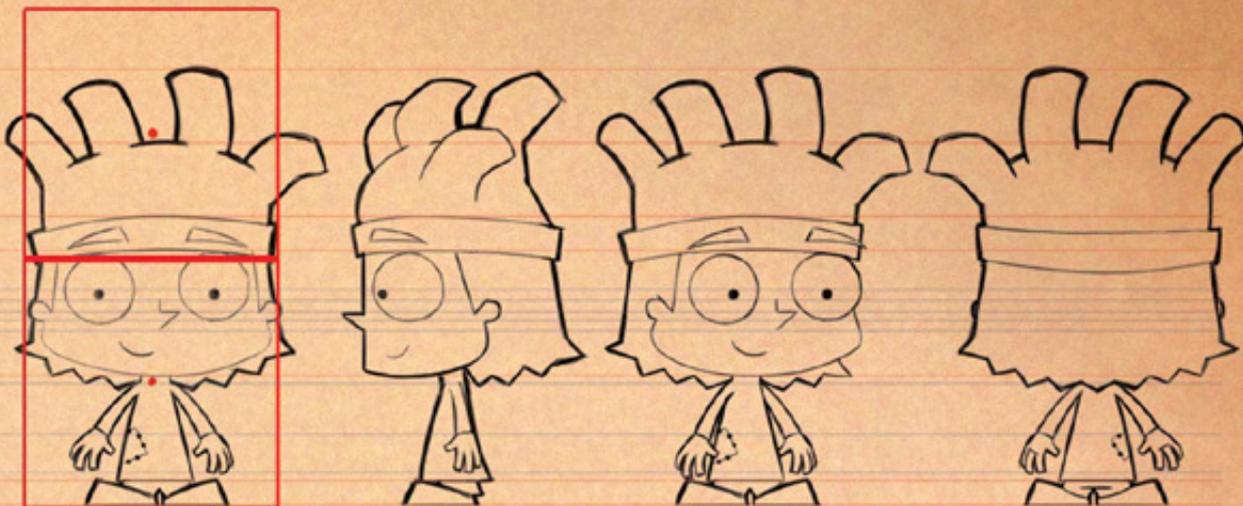
Gorro fazendo o movimento secundário.



Joelho aparece em poses como essa e é anguloso.



Não há regras muito rígidas para a inserção do retalho costurado na roupa do Zé. Basicamente ele é um quadrado de aproximadamente 1/3 da altura da barra até a axila, inclinado e sempre do lado direito do corpo do Zé.



A altura da "palma da mão" do gorro é aproximadamente a mesma altura dos olhos.

A linha que faz as dobras do gorro é como uma linha curva contínua, interrompida nas áreas dos dedos.

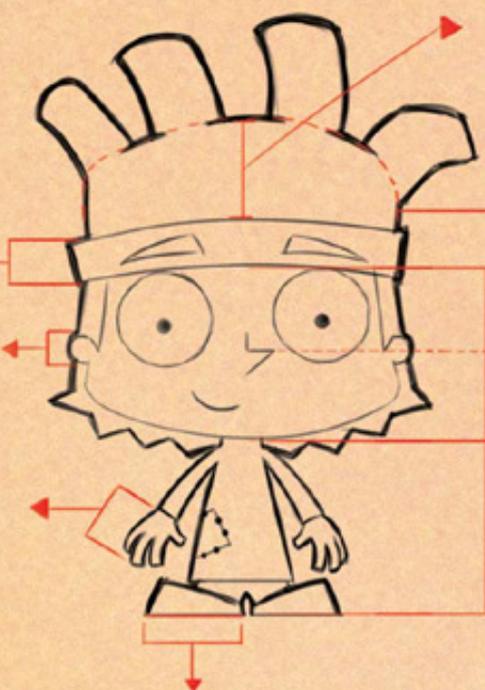
A ponta do nariz é referência para a metade da orelha e para a ponta da costeleta do cabelo.

A altura da cabeça é o equivalente à altura do corpo todo.

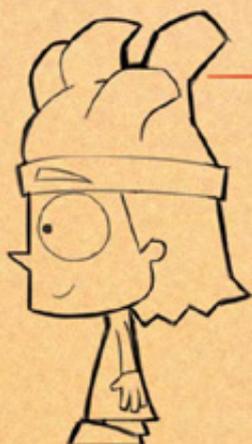
A altura da dobra do gorro é + ou - a metade da altura dos olhos.

A altura da orelha é a mesma da altura do nariz.

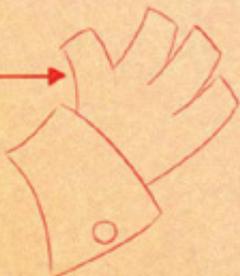
O comprimento da mão é aproximadamente 1/3 da altura do corpo (contando pés, pernas, tronco).



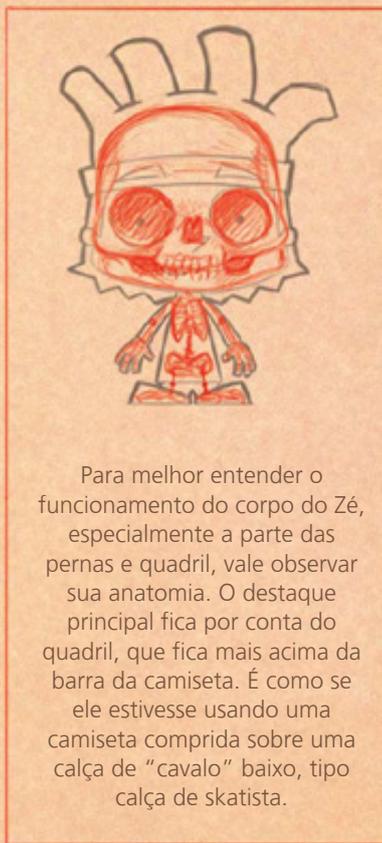
O comprimento do pé é aproximadamente da mesma largura do olho e da barra da camisa.



≠



Como se sabe, o gorro do Zé é, na verdade, a luva de um dos palhaços. Porém, a forma de desenhar é diferente. Enquanto a luva, "mão" dos palhaços tem um visual geometrizado e "chapado", a luva, "gorro" é mais "rechonchuda", com dobras e traços demarcando a separação da palma para os dedos.



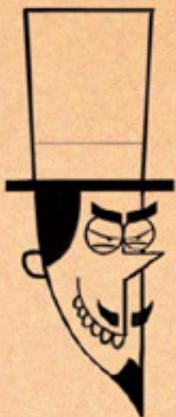
Para melhor entender o funcionamento do corpo do Zé, especialmente a parte das pernas e quadril, vale observar sua anatomia. O destaque principal fica por conta do quadril, que fica mais acima da barra da camiseta. É como se ele estivesse usando uma camiseta comprida sobre uma calça de "cavalo" baixo, tipo calça de skatista.



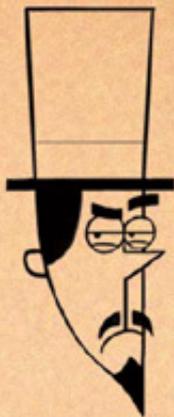
◆ Kazan ◆

Kazan é o mágico do circo. Declaradamente apaixonado por Wanderléia Regina, mas nunca foi correspondido. Aparece sempre onde os palhaços estão, ou para colocá-los em apuros, ou para complicar ainda mais a situação, caso já estejam metidos em encrenca.

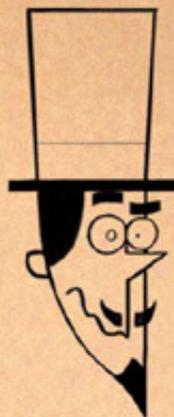
Talentoso, mas corroído pelo ciúme por Wanderléia Regina, lançou a magia que tirou a graça de Trapizomba e Trimiliki. Tinha a esperança que, anulando a maior atração do circo, ele se sobressaísse e Wanderléia Regina se apaixonasse por ele. Mas ela ficou mais amiga dos palhaços! Desde então se dedica a frustrar todas as tentativas dos palhaços recuperarem a graça ou atraírem mais atenção do que ele.



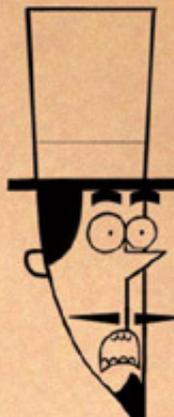
Maquiavélico.



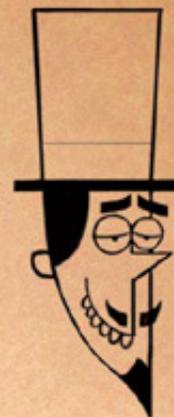
Nessa pose (que é muito característica do personagem), nota-se na boca, uma linha que começa no nariz e passa pela linha do buço e bigode, e acompanha o movimento da boca.



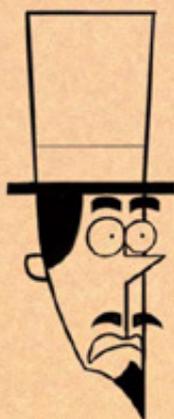
Mal-estar físico repentino. Nota para os olhos que, como nos outros personagens, tem total liberdade para mudanças na pupila.



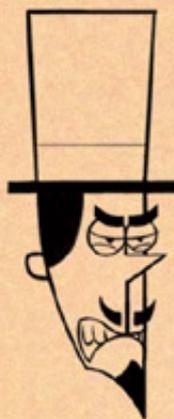
Grande surpresa. Nota para o queixo, que foi esticado para reforçar a expressão. Esse recurso pode ser ainda mais exagerado.



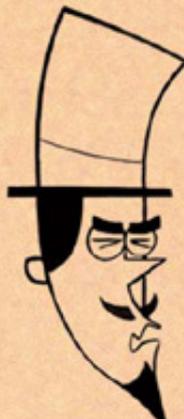
Pensando na Wanderléia Regina.



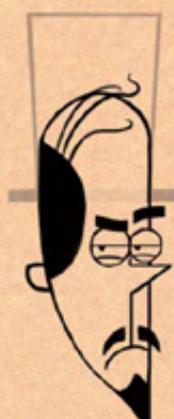
O contorno do queixo é mais uma possibilidade de distorção do rosto em prol da expressão.



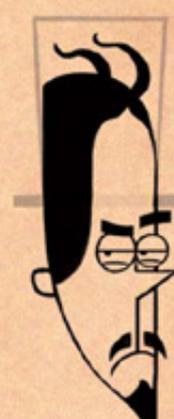
Mais um exemplo, agora com o queixo mais evidente.



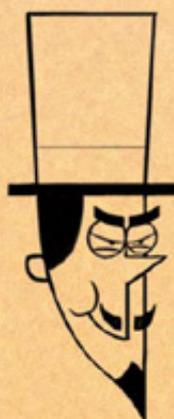
Olhos apertados como num espirro. A linha do buço pode ser curvada também. A distorção do chapéu pode acontecer naturalmente, como uma animação secundária pra reforçar a cena.



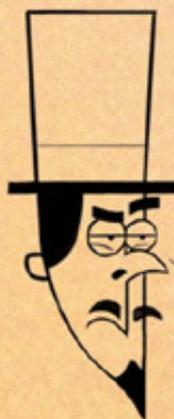
Calvície que Kazan tenta esconder a todo custo.



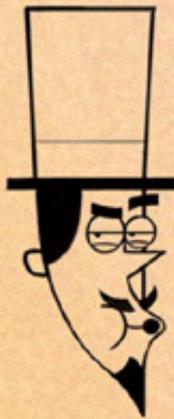
Peruca repartida ao meio, porém com um ar despojado graças à dupla de mechas da franja. As mechas funcionam como "chifres" e dão um ar não tão metódico ao personagem.



Comendo.



Assim como nos outros personagens, o nariz do Kazan, ao sentir um cheiro, pode se curvar, deixando a narina aparente.



O assobio é mais um exemplo com o buço curvado.

NOTAS: Na maior parte do tempo, Kazan aparece com o rosto na vista 3/4. Quando fala, só em raríssimas ocasiões, sua cabeça aparecerá em outro ângulo. Trata-se de um personagem invejoso, desconfiado e dissimulado. Essa vista meio de lado reforça a postura dele. Normalmente uma sobrancelha estará mais acima do que a outra. Até em poses corriqueiras, ou relaxadas, é assim que a expressão dele deve estar. Assim como acontece com os outros personagens, esses são apenas exemplos de expressões pra servir de base. Porém, pode-se exagerar nessas expressões. Partindo desses modelos, não há problemas, por exemplo em esticar o queixo até a barriga, como quando o sujeito está prestes a ser atingido por um trem. Diferentemente do Trimiliki e do Trapizomba, a cartola do Kazan não influencia tanto suas expressões. Ela permanece mais "rígida", sendo mais distorcida por conta de ações físicas (como um espirro, um empurrão, etc) do que pelo EMOCIONAL.

A borda da gola da capa, como visto antes, não se "encaixa" em nada, mas sempre fica na altura do ombro.

A gravata em 3/4, tem aproximadamente a mesma medida do olho.

Enquanto a gola da capa é mais "rígida" e varia pouco de formato, a capa pode assumir várias formas, de acordo com a postura e o movimento do Kazan. Ela deve ter movimentos secundários, sempre que possível.

Joelhos e cotovelos seguem o desenho geral do Kazan, com "quinas" angulosas e bem definidas.

Com a perna levantada, a linha da coxa já "sai" logo na junção do quadril com a faixa da cintura.



Ao contrário dos palhaços, Kazan tem o corpo todo anguloso. Enquanto a parte baixa do quadril deles é desenhada com uma única linha curva, a de Kazan tem linhas mais retas e quinas mais evidentes.

A aba da cartola do Kazan vista por cima ou por baixo, não tem muito segredo: é um círculo em perspectiva que acompanha a pose do personagem.

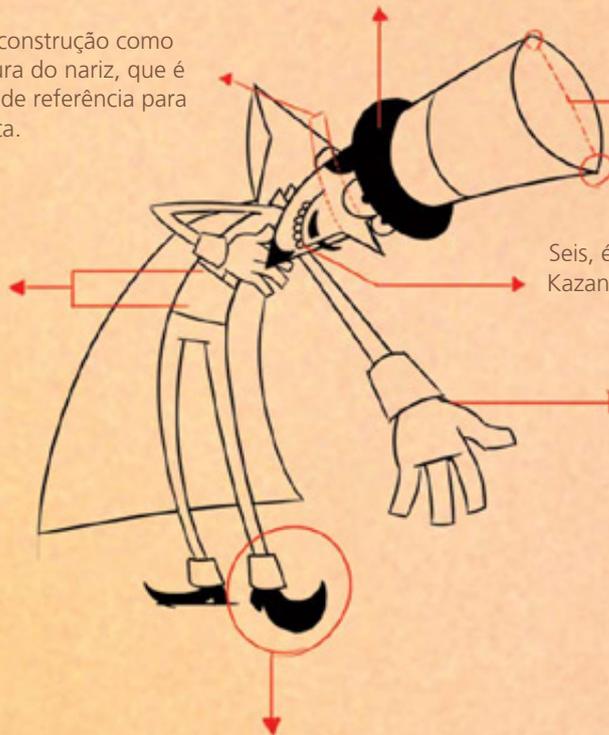
É sempre útil ter as linhas de construção como referência. Em destaque, a altura do nariz, que é similar à da orelha e que serve de referência para o canto da boca.

O topo da cartola, ao contrário da aba, tem ângulos demarcados no contorno.

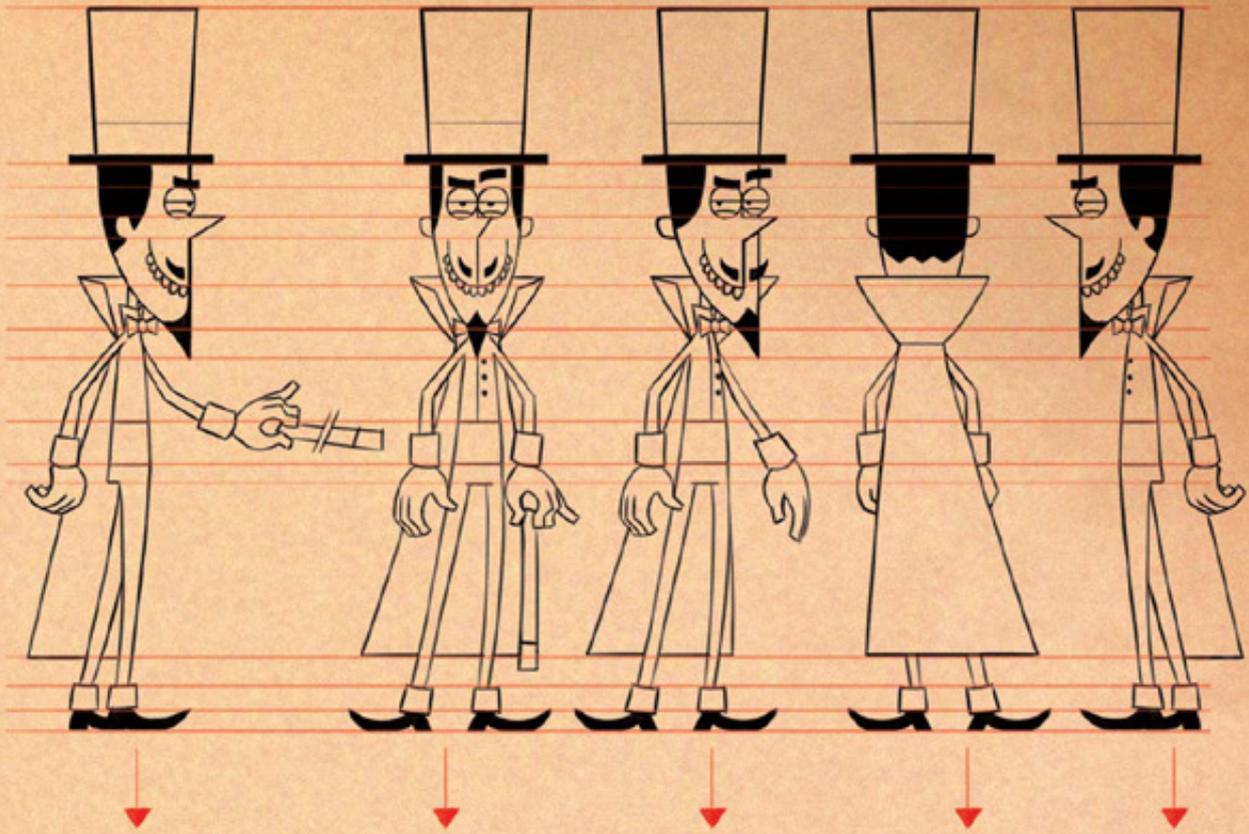
A faixa da cintura pode sofrer distorções em poses mais forçadas para dar maior movimento e expressividade.

Seis, é a quantidade de dentes que o Kazan tem em cada metade da boca.

As mãos do Kazan sempre têm contornos com quinas e ângulos bem visíveis, especialmente na separação de juntas e no encontro da palma com os dedos.



Essa é uma pose incomum que distorce as proporções "naturais" do Kazan (pé e braço voltados pra frente). Serve como exemplo das possibilidades de perspectiva e exageros possíveis em determinadas situações, e dependendo da dramaticidade que se quer dar à cena. São situações mais raras, mas que podem ser utilizadas sem problemas, até mais exageradas do que nesse exemplo.



De lado, as maiores observações ficam por conta do quadril (bem “cartesiano”), da gravata (que aparece em 3/4) e da ausência dos botões na camisa, que só aparecem do outro lado. NOTA: o Kazan é CANHOTO, logo, a varinha costumeiramente deve aparecer na mão ESQUERDA.

De frente, nota-se que a capa “flutua” mesmo. Ela não tem qualquer presilha que a prenda no corpo. O nariz aparece não totalmente frontal.

Em 3/4, a construção é bem prática: para se fazer a cabeça, é só pegar ela de lado e mudar a posição dos olhos, cabelo, etc. O contorno da cabeça é o mesmo. NOTA: repare que a boca aparece “cortada”, não completando a curva.

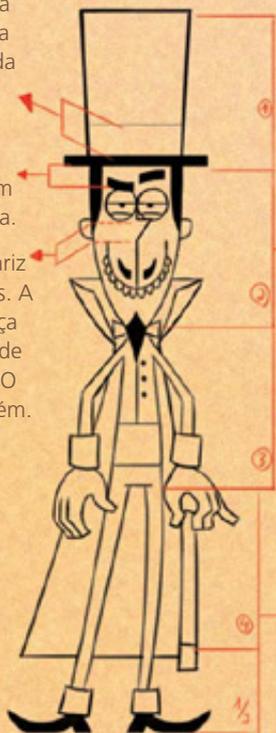
De costas, a única novidade é o corte do cabelo em ziguezague. Nota: em todas as posições, a cartola é idêntica.

Visto do lado esquerdo, aparecem os botões da camisa.

Essa medida da faixa da cartola é igual à medida da altura do olho.

Cartola e sobrancelha têm a mesma largura.

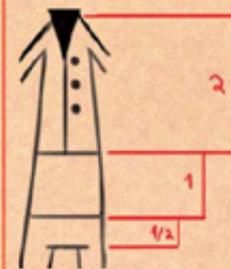
Orelhas e nariz são alinhados. A boca começa nessa linha de referência. O sorriso também.



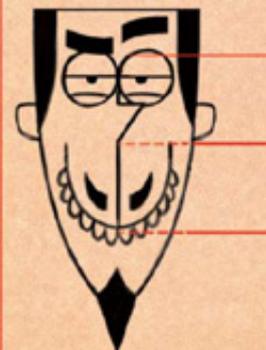
A cartola, a cabeça até a altura do começo do cavanhaque, o tronco, contando da gravata até o fim do quadril e a varinha têm medidas semelhantes.

Kazan tem aproximadamente quatro cartolas e meia de altura.

Para se montar o corpo, pega-se o corpo inteiro de frente até a gola, mudando apenas a posição da frente da camisa e dos botões. A gola e a gravata são semelhantes à vista lateral, só adicionando a ponta da capa atrás do rosto. O braço de trás, aparece saindo de trás do corpo. Bigode e sobrancelha escapam do contorno da cabeça. O olho que está atrás fica menor que o da frente.



O quadril tem, aproximadamente, a metade da altura da faixa, e esta tem metade da altura do tronco até a altura do ombro (proporção 2 / 1 / 1/2).



A linha que define o buço tem a altura igual à do nariz e dos olhos juntos.



◆ Quico ◆

É um macaco fantasiado de coelho que vive na cartola de Kazan. Na verdade, invadiu a cartola para morar lá. É a "consciência cínica" de Kazan, perturbando ainda mais a vida perturbada do mágico com suas tiradas. Sempre está mostrando o lado mais vulnerável do vilão, criticando suas ações ou tentando explicar para Kazan porque ele se dá tão mal. Mas acaba também servindo de ouvinte dos desabaços de Kazan. Kazan tenta sempre expulsá-lo da cartola, sem sucesso.



Expressão mais corriqueira: olhos bem abertos, atentos, meio elétrico, com o sorriso armado mostrando o dente.



O buço se movimenta bastante, tanto na fala quanto nas expressões.



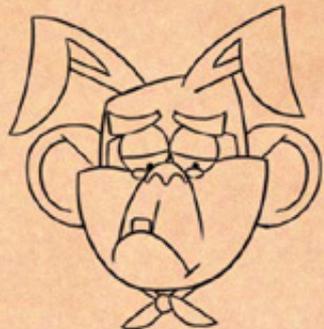
Os quadros de referência para o lipsync também servem como base para expressões. Obs.: as orelhas falsas de coelho podem acompanhar as reações do personagem, mais até do que as orelhas reais.



Pensando em um doce.



Em expressões mais radicais como essa de raiva, onde os dentes aparecem muito, é importante mostrar as gengivas do personagem pra reforçar o fato dele ser um bicho. Notar que o queixo pode se projetar mais pra baixo também.



Mais uma vez, as orelhas postiças de coelho acompanham a expressão. Nessa, o dente de baixo é que sobressai. Notar que as bochechas podem acompanhar o movimento cabisbaixo do resto do rosto. Obs.: a gotinha perto da parte baixa do olho é um recurso gráfico que também pode ser usado em qualquer outro personagem.



Olhos fechados padrão: como acontece com os outros personagens, os olhos fechados são indicados por esses dois riscos.



Sorriso "amarelo". Mais uma vez, as gengivas à mostra.



Cara de quando ele acaba de ter uma idéia pra azucrinar a vida do Kazan. Notar que num sorriso largo como esse, o risco lateral do buço pode ser dispensado.

Observações gerais: como acontece com os outros personagens, os contornos do rosto não são totalmente rígidos, podem se movimentar pra cima, para os lados, fazer curvas diferentes sem problemas; tudo de acordo com o que se quer passar. Quando o personagem estiver com a boca cheia, comendo, as bochechas também podem "inflar" e dar uma sacudida. Numa expressão de extrema surpresa, como ao ver um trem se aproximando dele, o queixo pode esticar mais exageradamente e os olhos podem ficar maiores por alguns instantes.

Veza ou outra, é interessante colocar o personagem "manuseando" coisas com os pés. Notar que o calcanhar dele não é simétrico e sim meio tortinho.

Expressões como essa, fazendo bico, como se ele estivesse fazendo um "uh, uh" de macaco, devem ser bastante usadas.

As curvas dos pelos do punho e do tornozelo são diferentes: no punho são só duas curvas, praticamente do mesmo tamanho; já no tornozelo, são três, com a do meio menor. Essa diferenciação é importante para poses em que o personagem estiver assim, trocando "os pés pelas mãos", com pés levantados e mãos baixas.

A cauda tem aproximadamente a metade da largura do braço. O braço tem metade da largura da perna. O comprimento da cauda não é muito exato, mas, esticada ela tem, aproximadamente, a altura que vai do pé até o começo da cabeça. Já a mão esticada tem entre $\frac{3}{5}$ e $\frac{3}{4}$ do comprimento do pé, dependendo da pose.

Sem quinas ou formas angulosas na parte baixa do quadril, quando as pernas estiverem mais abertas.

Como mostrado na página de expressões do personagem, quando ele estiver fazendo alguma careta mostrando os dentes, deve-se mostrar muito a gengiva.

Com as pernas bem flexionadas, o joelho assume curvas mais fechadas, mas não são ângulos totalmente retos. Já a parte traseira da perna, forma ângulos mais rígidos.

O comprimento do pé é equivalente ao dobro da largura dos olhos, aproximadamente.

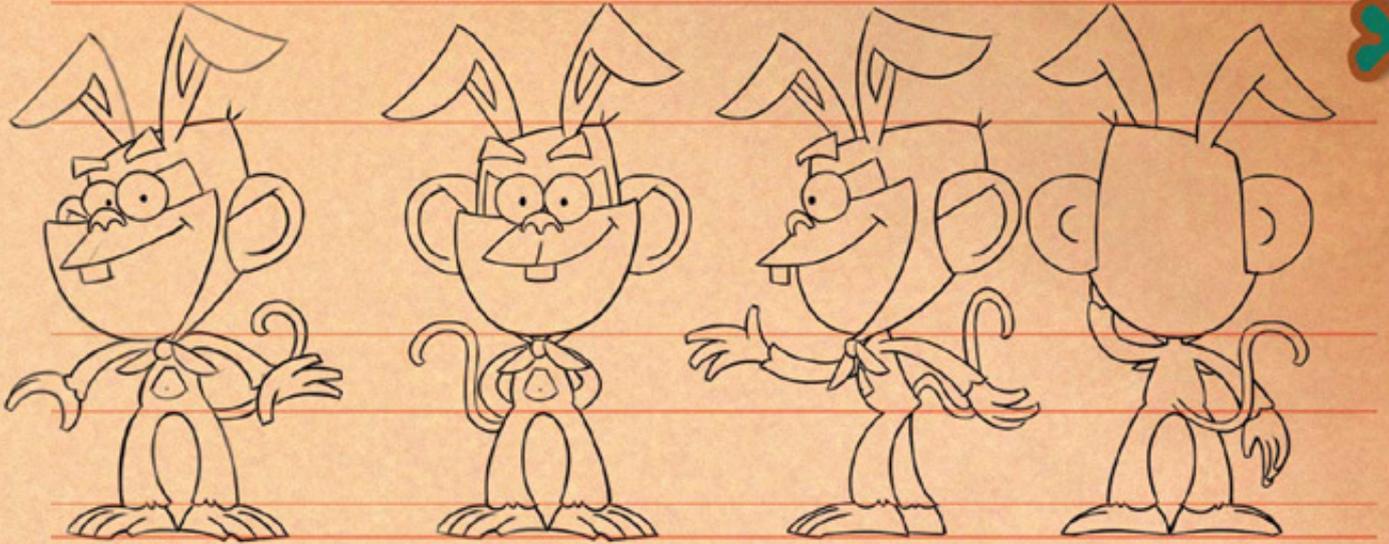
A parte baixa do quadril continua em curva mesmo em poses onde as pernas estejam bem flexionadas.

Em poses assim, em que se vê a cabeça mais de baixo pra cima, as orelhas postiças podem aparecer por trás da linha da cabeça.

Por ser um personagem bem "elétrico" e que é sacudido pelo Kazan todo tempo, esse tipo de ângulo acontecerá mais raramente do que nos demais personagens: vistas meio de cima, meio por baixo, $\frac{3}{4}$ de baixo, etc. Quico tem mais extremidades usuais, funcionais e expressivas como duas orelhas postiças que reagem com as emoções dele, uma cauda (com a qual ele pode se pendurar) e pés que funcionam também como mãos. Enfim, é um personagem cujo cuidado com a silhueta deve ser ainda maior.

Quando dobrados e um pouco voltados pra frente, as pernas e os braços devem ter essa linha de construção pra indicar profundidade. Também uma dobra deve ser usada.

As mãos e pés se comportam de forma similar a das mãos do Trimiliki. A construção do desenho é feita com muitas curvas e ângulos só nas "quinas" das palmas, por exemplo. Porém há uma diferença: tanto nas mãos, quanto nos pés, as pontas dos dedos formam um desenho quadrado bem definido.



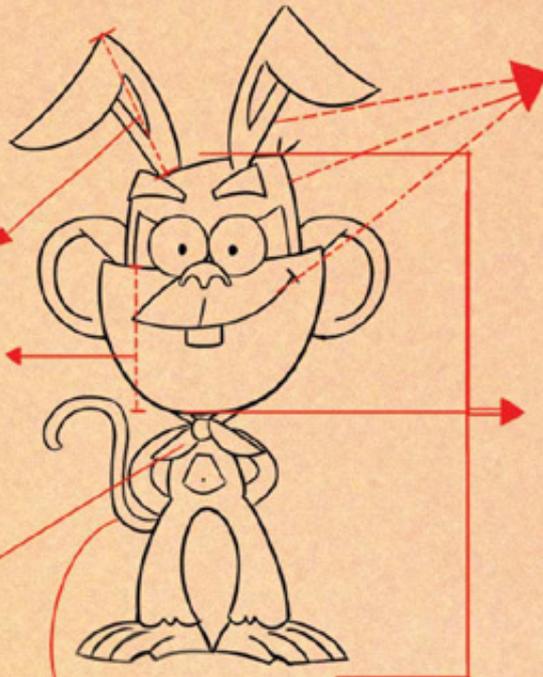
A medida da metade da orelha é similar à altura da área que vai do queixo até as bochechas.

Mesmo de frente, notar que a cabeça dele mostra várias assimetrias. A ponta, onde estão os 2 fiapos do gorro, não fica centralizada. A boca também aparece meio de lado e as orelhas aparecem, uma mais a frente e outra mais atrás. Isso tudo dá um ar de personagem pouco convencional e nada certinho.

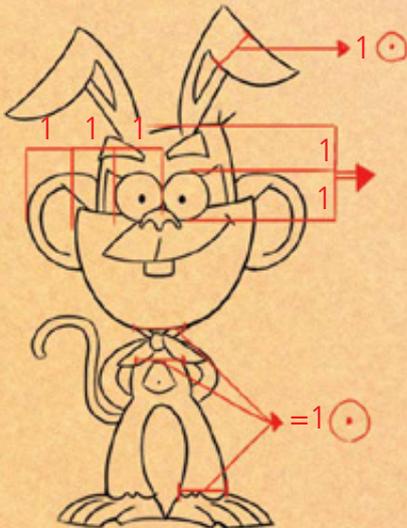
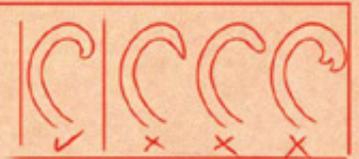
Procurar fazer o laço do gorro sempre assimétrico. Para a construção do desenho das pontas, fazer uma curva mais acentuada e outra "quase reta".



Com as pernas bem esticadas, o corpo tem praticamente 2 cabeças de altura.



A cauda é construída com linhas paralelas que só se unem quando próximas à extremidade. A extremidade termina em uma pontinha curva, não em uma forma arredondada nem com um chumaço de pelos, por exemplo.



O diâmetro do olho serve de referência para várias partes do corpo. É a largura aproximada da parte do pescoço com gorro; a largura do tronco na altura do peito; a largura do tornozelo; a largura da parte mais grossa das orelhas de coelho, além de ser + ou - a distância dos olhos até o topo da cabeça; do olho para a lateral do rosto e da lateral do rosto pro final da orelha.



◆ Wanderléia Regina ◆

Além de ser a paixão não correspondida e assistente do mágico Kazan, também ajuda o atirador de facas e em qualquer outro evento do circo, é a assistente geral de palco. É magra, alta, usa botas longas, roupas cor-de-rosa, tem os cabelos compridos amarrados atrás da cabeça, bastante extrovertida, indecisa, falante e gosta de fazer gestos explicativos sempre movimentando muito as mãos e braços, mesmo quando não é necessário. Outra característica é ter as metades do seu corpo separadas, às vezes ela quer ir para um lado e as pernas vão para o outro, às vezes as pernas param e o tronco continua e vice-versa. É fã incondicional da dupla de palhaços Trimilki e Trapizomba, despertando o ciúme e a ira do mágico.



A linha do olho, na parte de cima, é mais grossa por causa da maquiagem.



As sobrancelhas ficam por cima do cabelo.



Quando a pálpebra aparece, a maquiagem acompanha a borda da pálpebra, não mais o contorno superior do olho. O cílio do meio (são 3 cílios) fica na mesma linha da pálpebra.



Quando a sobrancelha ficar por cima dos olhos, a parte dos olhos que estaria por baixo da sobrancelha deve ser apagada.



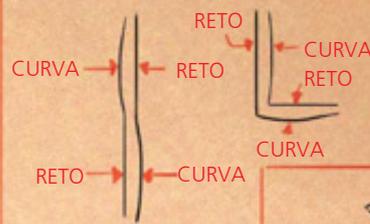
Pra fazer as expressões da Wanderléia não há muito segredo. É a única personagem entre as centrais que tem todos os elementos de expressão possíveis no rosto: sobrancelhas, pálpebras, olhos e boca grandes, íris e lábios. Destaque para os detalhes como a sobrancelha que pode ficar por cima do cabelo, a maquiagem preta dos olhos, que deve acompanhar a posição da pálpebra e as gotas de lágrimas na expressão de choro que deve ser usada com os outros personagens também.

As larguras da cintura cortada e do ombro são iguais.

Dependendo da pose, pode-se curvar alguma das linhas do quadril da WR, como nesse caso, onde ela está sentada.

Com as pernas levantadas, a saia ganha uma curva na barra que acompanha o movimento das pernas.

O braço normalmente é construído, alternando-se linhas curvas com linhas retas.



As mãos seguem a linha dos outros personagens: dedos com pontas quadradas, porém mais estreitas, com o dedão mais curvo e pontudo.

“Quina” separando o quadril da coxa, como acontece com o Trimiliki e com o Zé.

Em praticamente todas as poses, a linha da panturrilha aponta para onde seria o joelho, tanto em pé, como nesse caso dela sentada.



Em poses como essa, em que a perna está muito dobrada, a linha da panturrilha aponta mais para o “meio” da linha que desenha o joelho.

Caso a perna fique muito dobrada (ângulos muito menores que 90°), a solução é acrescentar uma nova dobra no joelho, para que ele não fique muito pontudo.



Mesmo com a perna levantada, a saia permanece com a mesma altura. O que muda é só a posição das pernas.

O pé pode ser um pouco distorcido para criar poses. O calcanhar, que normalmente acompanha a reta da perna, pode dar uma “quebrada” pra trás, caso necessário.

As dobras nos dois lados do quadril não são obrigatórias: dependem sempre da pose que a WR faz. Em um caso como esse, em que a perna está mais esticada pra frente, não há dobra nenhuma no quadril no lado da perna esticada.

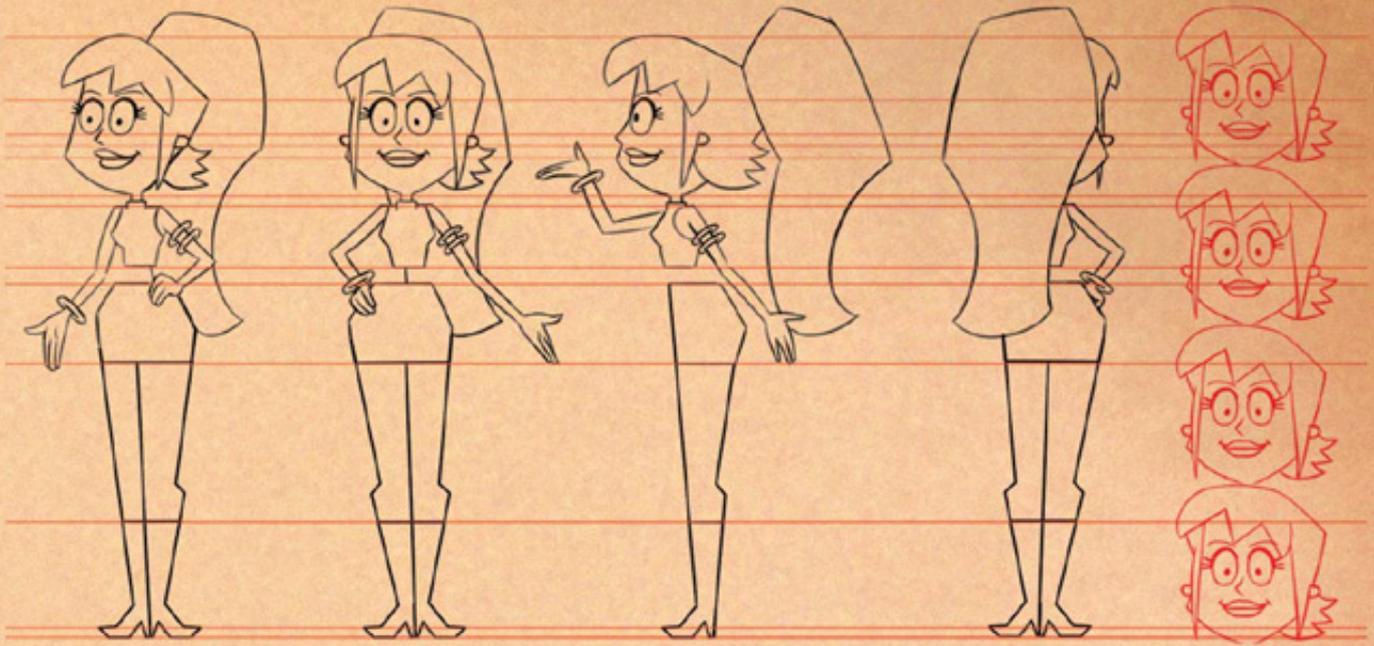


Dependendo da posição, a linha de contorno das costas pode ser reta, côncava ou convexa.

O bracelete fica assim, caso o braço fique virado pra frente.

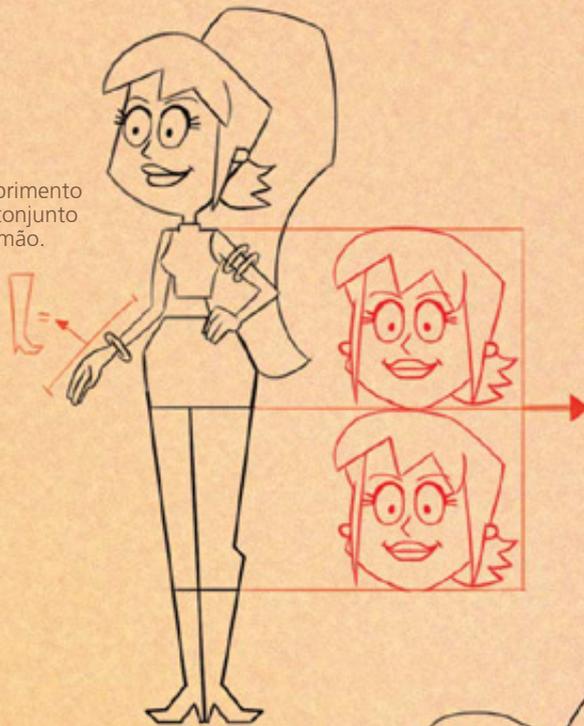
O cabelo pode ser distorcido e mais curvado para os movimentos secundários.

A posição das panturrilhas varia conforme o movimento das pernas. Quando há uma pose como essa, em que uma das pernas está reta e a outra, dobrada, essa diferença fica mais clara.



Aproximadamente 4 cabeças de altura.

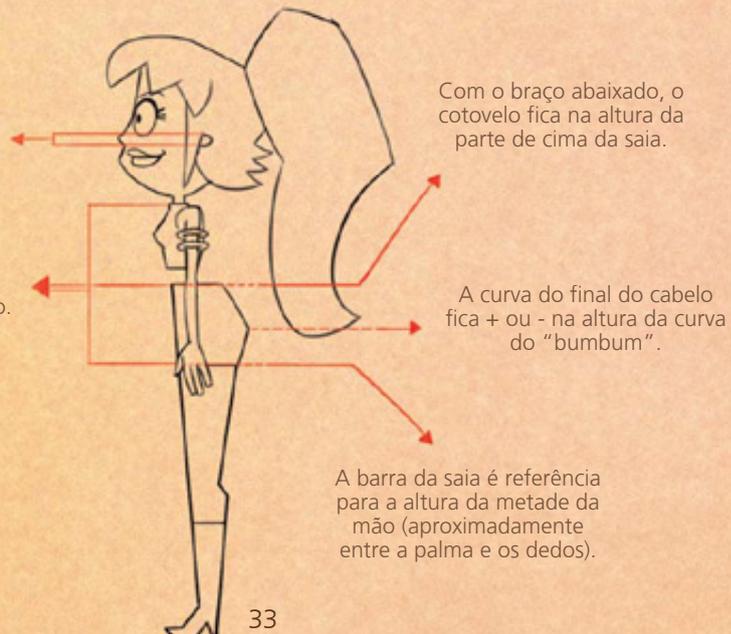
A bota tem comprimento aproximado ao conjunto antebraço + mão.



A cabeça é uma boa referência para a altura do corpo (quadril + "vão" da cintura + tronco) e para a altura das pernas até o começo das botas.

A orelha está alinhada à altura do nariz.

A altura da saia é equivalente à altura do "vão" da cintura + o tronco.



Com o braço abaixado, o cotovelo fica na altura da parte de cima da saia.

A curva do final do cabelo fica + ou - na altura da curva do "bumbum".

A barra da saia é referência para a altura da metade da mão (aproximadamente entre a palma e os dedos).

ARGUMENTOS



1 • O GRANDE PRÊMIO (episódio piloto)

Trimiliki e Trapizomba não entendem porque não conseguem mais, sequer, acertar uma torta na cara e fazer as pessoas rirem. Em mais um de seus exaustivos treinos para recuperar a graça perdida, são surpreendidos por Wanderléia Regina, que traz uma correspondência da Academia Internacional de Piadas. É um convite para os palhaços, que serão os homenageados da noite. Com medo de fazerem feio no recebimento do prêmio, são convencidos por Zé a não perderem essa oportunidade. Na grande noite de gala, Kazan, com uma de suas mágicas, tenta atrapalhar a performance dos palhaços, mas acaba por gerar uma grande confusão e Trapizomba sai como herói do evento, salvando a Academia de um grande incêndio iniciado pelo dragão, criado por Kazan. O feitiço virou contra o feiticeiro.

2 • IMAGEM É TUDO

Zé, após passar um dia vendo um programa de celebridades, acha que o problema de Trimiliki e Trapizomba é, na verdade, a falta de “merchandising” e não a falta de graça. Convence a dupla de palhaços a deixar que ele cuide da imagem dos dois, fazendo filmes publicitários para veicular nas TVs. Seu plano é convencer as pessoas que Trimiliki e Trapizomba são engraçados. Cria um slogan, uma estratégia de campanha, além de criar factóides, como o envolvimento de Trapizomba com a diva palhaça Lady Caca. As pessoas continuam a não ver graça nos palhaços, mas eles viram novamente celebridades e a perseguição dos fãs e paparazzi aos gêmeos corrói Kazan de raiva, que vai fazer mais uma de suas mágicas para acabar com a alegria dos palhaços.

3 • OLIMPÍADAS DE CIRCO

Todos os circos do mundo param suas atividades para disputar as olimpíadas circenses. Corrida em corda bamba, salto na lona, torta ao alvo. Trimiliki e Trapizomba vão defender o Trupz, mas não conseguem medalhas e estão perdendo para o circo Medonho. Kazan, querendo impressionar Wanderléia, vai defender as cores de seu circo e buscar a vitória na modalidade de esgrima-mágica. Ele se dá mal mas o Trupz consegue uma medalha de ouro personalizada.

4 • CRIANZITE AGUDA

Kazan lança uma mágica para que Wanderléia Regina diminua a admiração pelos palhaços e acaba fazendo com que ela diminua de tamanho, não só de altura, como de idade também; ela volta a ser criança e bem levada. Trapizomba e Trimiliki devem ficar de babás dela, até que Zé descubra o que fazer. E uma criança dividida ao meio é bem mais capeta que a mais capeta. Enquanto isso, Kazan,

despista os palhaços e inverte a magia tornando Wanderléia adulta novamente. Só que um defeito em sua varinha mágica torna Kazan criança e os palhaços ficam achando que o fato é uma epidemia de crianzite aguda.

5 • PALHAÇO NA COZINHA

É a vez de Trimiliki e Trapizomba encararem o revezamento na cozinha do circo. Para desespero do circo, os dois têm gosto exótico para comidas, maltratando seus colegas de circo.

Kazan se diverte e defende a ocupação dos palhaços dos protestos dos seus companheiros e dos próprios ingredientes, dizendo que praticam a nova tendência da gastronomia catastrófica, tudo para prejudicar a imagem deles aos olhos de Wanderléia Regina.

A multidão, no seu limite, só aceitaria esta condição se Kazan provasse, literalmente, o seu ponto de vista. No caso, um simples pão com geleia (de cebola super concentrada) que o faz arder de arrependimento, mas sem perder a pose, causando uma indigestão e o faz chorar por amor.

6 • TREINAMENTO SELVAGEM

A avó de Trimiliki e Trapizomba, a dona Trobilonki, vai visitar os netos e logo descobre o drama dos palhaços: estão sem graça. Seguindo os métodos do finado vovô Tremitrapi, Trobilonki faz com que eles façam exercícios “palhaçonais” para melhorar a forma, como, por exemplo, correr às cinco da manhã com pé de pato. Aterrorizados com o “treinamento”, Trimi e Trapi pedem ajuda para Zé. Enquanto Zé bola mais um de seus incríveis planos, Kazan tenta sabotar os treinos dos palhaços, mas resolve se unir ao “pelotão de choque” ao ver Wanderléia Regina juntando-se ao grupo. Então, Kazan pede ajuda ao seu avô, Bakan. Ele é um mágico aposentado e solteirão que curte a vida em aventuras pelo mundo e é louco pelo neto. Mas para o desespero de Kazan, Bakan se apaixona por Trobilonki, mas não é correspondido. Trimi e Trapi não recuperam a graça, mas perdem uns quilinhos. E Kazan ainda dá uma corrida, fugindo de abelhas selvagens.

7 • ROCK DOS PALHAÇOS

Kazan, na sua infinita luta de fazer Wanderléia Regina menosprezar Trimiliki e Trapizomba, convence-os a mudar de profissão, já que a graça deles foi embora há tempos. Pensa numa profissão para eles em que o fracasso seja certo. Convence-os a serem roqueiros. Porém, o rock que eles criam com o Zé, O Circo Roquenrrou, faz o maior sucesso, e eles são convidados para tocar com os Palhaçstones, astros do rock pop. Kazan não se aguenta de inveja e resolve trilhar o mesmo caminho, mas acaba fazendo sucesso pelo caminho inverso: sua música Magic is magic é o vídeo mais criticado da internet. Wanderléia Regina, agora mais do que nunca, vira fã incondicional dos palhaços.

8 • VELHOS PALHAÇOS

Trimiliki e Trapizomba, tristes e desesperados por não terem mais graça resolvem seguir o conselho de Wanderléia Regina e vão procurar o mestre dos palhaços, o Grande Rizzo, que está em um asilo para palhaços. Todos que moram lá são palhaços e estar entre eles é a maior palhaçada, apesar de algumas piadas serem muito, mas muito, antigas. O Grande Rizzo, ao saber da desgraça dos palhaços, está prestes a ensinar a eles sua técnica, em especial sua lendária piada secreta, que dizem ser uma piada que fará o mundo inteiro rir durante uma hora sem parar. Kazan descobre os planos dos palhaços e resolve, mais uma vez, sabotá-los. Vai para o asilo e, disfarçado de enfermeiro, tenta roubar o segredo de Rizzo antes deles. Mas Rizzo e os outros velhos palhaços, percebendo que há algo de errado com o novo enfermeiro, fazem com que ele seja vítima de um monte de palhaçadas. Sua magia sofre uma avaria depois de ele ter sido jogado numa bacia de água gelada que ele pensava ser um confortável sofá. Kazan foge depois de sofrer bastante. Trimiliki e Trapizomba passam um dia feliz com os palhaços do asilo, fazendo-os rir muito, o que faz com que Trimiliki e Trapizomba voltem para casa felizes da vida e o Grande Rizzo não revele seu grande segredo a eles.

9 • CARUNCHONSTEIN, MEU AMIGO

Zé pede para Trimiliki e Trapizomba cuidarem do Caruncho enquanto ele vai a uma festa onde não pode levar acompanhante. Os dois palhaços se distraem e jogam o boneco de pelúcia no cesto de roupa suja que estavam levando para a lavanderia. O cesto estava pesado demais e cai no caminho; atônitos, os irmãos vêem Caruncho ser atropelado pelo trailer dos irmãos Bolotas. Caruncho é destroçado. Os palhaços tentam consertá-lo, mas acabam fazendo remendos horríveis no boneco de pano. Desesperados, pegam escondido com a ajuda de Quico, a varinha de Kazan para consertá-lo. Porém, obviamente os palhaços desastrados erram na mágica e fazem com que Caruncho adquira vida, mesmo todo remendado, parecendo um Frankstein. Curioso e assustado com a reação das pessoas ao vê-lo, Caruncho sai apavorando o circo. Parece um filme de terror. Trimiliki e Trapizomba fazem de tudo para capturá-lo, sem sucesso. A bagunça é geral que inclui Kazan fulo da vida com os palhaços que “emprestaram” sua varinha. Até que o Zé volta e, com sua amizade, ensina Caruncho a ser pacífico e coloca ordem na casa.

10 • UM CIRCO NA LONA

A lona do circo TRUPZ está um bagaço. Precisam de outra, já que a velha não aguenta mais remendos. E como eles estão se aprontando para uma temporada na Chuvônia (terra que como o nome já diz, chove muito), precisam de uma nova. Mas a lona do Trupz é uma lona especial, que só pode ser conseguida com um tecelão muito velho e estranho: ele nunca aceita dinheiro por uma lona, sempre pede um favor em troca de seu produto. Trimiliki e Trapizomba se oferecem para ir buscar a nova lona junto ao tecelão. O tecelão, um gnomo chamado Valdo Agulha pede aos palhaços algo inusitado em troca, a pena de uma ave rara, à beira da extinção. Kazan acompanha secretamente a missão dos irmãos, para sabotá-la e mais uma vez tentar que Wanderléia Regina se decepcione com os palhaços. Mais do que isso, quer a glória para si ao conseguir a lona ao invés dos palhaços. Porém, escalar o pico Tombão, onde mora a ave, não é para qualquer um. Kazan vai ter que se unir aos palhaços se quiser sobreviver.

11 • O MILIONÁRIO SEM NOÇÃO

Zé ganha uma fortuna na loteria. Começa a ter todas as mordomias de um milionário, apesar de andar com mesma roupa em farrapos, à exceção de uma cartola e polainas. Caruncho agora tem um personal catador de pulgas, ossos importados, spa, etc. Para ajudar os amigos palhaços que já não sabem mais o que fazer para recuperar a sua graça, Zé contrata outros palhaços, dublês de riso, para fazer o público rir. Mas os dublês, graças a mais uma mágica de Kazan, também perdem a graça... Zé, megalomaníaco por causa do dinheiro que ganhou, compra outro circo para seus amigos estrelarem...Um verdadeiro Zé Kane.

12 • OS PALHAÇOS DO REI

Numa parada do circo TRUPZ num pequeno país chamado Lacônia, Kazan arranja para que Trimiliki e Trapizomba sejam os bobos da corte de um rei mal humorado, rodeado de intrigas e ameaças. Tudo o que o rei quer é rir, mas os palhaços sem graça por causa da magia de Kazan não deixa... O irmão do rei, que quer tomar o seu lugar, tenta dar um fim nos palhaços, ignorando que eles não podem fazer ninguém rir. No dia de um grande baile, os palhaços acabam, por vias tortas, frustrando um golpe de estado. A bagunça é tão grande que o rei ri muito, e, por fazê-lo rir e salvar o trono, Trapizomba e Trimiliki viram lordes e voltam como heróis para o circo TRUPZ, para desespero de Kazan.

13 • OS CAMPEÕES

Cansados de serem palhaços sem graça e com a auto-estima baixíssima, Trimiliki e Trapizomba resolvem fugir do circo TRUPZ. Precisando de dinheiro para sobreviver, arrumam um bico de assistentes de ringue de luta livre. Sem querer, se envolvem na luta de Devil Diablo (“o ringue conhecerá o inferno!”) e com suas atrapalhadas acabam por derrotá-lo. A partir daí, são convidados para muitas lutas e graças à tática fujo-tropeço-te-derrubo, fazem uma carreira gloriosa nos ringues. Um dia encontram Devil Diablo na pior, pois perder para os palhaços acabou com sua carreira. Trimiliki e Trapizomba, cheios de dó, combinam uma luta arrumada de revanche. Mas o público, com a ajuda de Kazan, descobre a marmelada – Devil Diablo está fora de forma e os palhaços não tem iniciativa – e parte pra cima dos três. A carreira de lutadores para os palhaços acaba, eles voltam para o circo e arranjam uma vaguinha de faxineiro para Devil Diablo, no TRUPZ.



◆ Equipe principal ◆ para a produção da série TRUPZ

Diretor
Fábio Toma

Fábio é diretor de arte, paulistano, formado em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual em 1998 pela Universidade Presbiteriana Mackenzie – SP. Possui doze anos de experiência na criação e desenvolvimento de projetos institucionais, publicitários e de entretenimento nas áreas de internet, multimídia, design gráfico e audiovisual.

Roteirista
Kaled Kalil Kanbour

Bacharel em letras pela Universidade de São Paulo, Kaled acumula prêmios para seus trabalhos como “Prêmio Abril de Jornalismo” de melhor roteiro em 1989, 1991, 1993, prêmio “HQMix 2000 de melhor Graphic Novel para “A estranha turma do Zé do Caixão” e melhor filme do AnimaMundi 2004, para o curta “Um dia de Mudança”, roteirizado por ele.

Há mais de 20 anos trabalha com roteiros para histórias em quadrinhos, tendo passado por renomadas empresas como Disney, Instituto Ayrton Senna (revista do Senninha) e Editora Abril (revista Recreio).

Produtora Executiva
Lia Nunes

Formada em Administração de Empresas pela PUC-SP em 1998, Lia iniciou sua carreira em empresas privadas na área de comunicação. Posteriormente, com a pós-graduação em comunicação pela USP e especialização em produção executiva pela FGV, passou a trabalhar com gestão de projetos para cinema e TV.

Tem em seu currículo, além de produções de vídeos para TV e diferentes projetos culturais incluindo a edição de livros, a produção executiva de 5 curtas, 3 médias e 1 longa-metragem, sendo este último, “Garoto Cósmico”, de Alê Abreu, no qual foi responsável, inclusive, pelo lançamento do filme no circuito comercial, em 28 salas de cinema de todo o Brasil.



Todos os direitos reservados.



Direção Musical Vicente Falek

Vicente Falek Brauer é pianista e compositor.

Desde 2002, é integrante do grupo Projeto B, com quem já lançou dois discos (Andarilho e Noite). No mesmo ano, passou a integrar o grupo de Helio Ziskind, gravando o disco "Cantigas de Roda", além de participar de seus shows. Atualmente, leciona piano no clube A Hebraica sob a coordenação de Gustavo Kurlat.

Paralelamente ao trabalho de instrumentista, também atua como compositor de trilhas junto ao estúdio RLMix e às produtoras DOK e Confraria. Em 2003, produziu a trilha do documentário "Mysterion", de Felipe Brauer. Em 2005, trabalhou no curta-metragem "Luz Vadia" e, em 2006, no documentário "A Musa Impassível", ambos de Sylvio Rocha. Em 2007, fez a música do documentário "Entre Nós", de Felipe Brauer, que foi exibido no festival de Lorquin-França.

Diretor de Animação Leandro Mendes

Bacharel em Artes Plásticas pela Universidade de Campinas (Unicamp), Leandro trabalha desde então como ilustrador, designer e animador para agências e produtoras independentes como a Lightstar Studios (Canadá) na série "Escola pra Cachorro", TV Pinguim, em "Peixonauta", entre outras.

Montador / finalizador Gilberto Caserta

Publicitário formado em 1981 pela ESPM, trabalha em computação gráfica desde 1984, criando e produzindo imagens estáticas e animadas para as áreas de publicidade, editorial e de entretenimento. Já participou da montagem e finalização de diferentes filmes para empresas como Estúdio Maurício de Souza, Rede Globo, entre outras.

Consultor para implantação de ambientes de aprendizado em arte e tecnologia; conferencista e autor/professor de cursos nas áreas de videographics e animação em escolas como S e SENAC e em faculdades como UNISO, Unip entre outras.

Elenco

Trimiliki
Trapizomba
Wanderléia Regina
Kazan
Zé
Mico Quico

Nando Mendonça (dublador de "Rio", "Lanterna Verde")
Ricardo Juarez (dublador de "Johnny Bravo", Melman - "Madagascar")
Isabel de Sá (dubladora de Jéssie - "Pokémon")
Nando Mendonça (dublador de "Rio", "Lanterna Verde")
Vinicius Takahashi (dublador de Zorua - "Pokémon")
Nando Mendonça (dublador de "Rio", "Lanterna Verde")



