

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO DE DESIGN E EXPRESSÃO GRÁFICA

Artur Silveira Paz

**Cidade Murada:** ilustração de storyboard para cinema.

Florianópolis  
2021  
Artur Silveira Paz

Artur Silveira Paz

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

Paz, Artur  
Cidade Murada : ilustração de storyboard para cinema. /  
Artur Paz ; orientadora, Chrystianne Goulart Ivanóski,  
2021.  
112 p.

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

Inclui referências.

1. Design. 2. storyboard. 3. design de produção. 4. arte  
sequencial. I. Goulart Ivanóski, Chrystianne . II.  
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em  
Design. III. Título.

**Cidade Murada:** ilustração de storyboard para cinema.

Projeto de Conclusão do Curso de Graduação  
em Design do Centro de Comunicação e  
Expressão da Universidade Federal de Santa  
Catarina como requisito para a obtenção do  
título de Bacharel em Design

Orientador: Prof<sup>a</sup> Chrystianne G. Ivanóski, Dr<sup>a</sup>.

Florianópolis

2021

Artur Silveira Paz

Artur Silveira Paz

**Cidade Murada:** ilustração de storyboard para cinema.

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 01 de Outubro de 2021.

Profª. Mary Vonni Meüres de Lima, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

**Banca Examinadora:**

Chrystianne Goulart Ivanóski

Douglas Menegazzi

Clóvis Geyer



Documento assinado digitalmente

Chrystianne Goulart Ivanoski

Data: 01/10/2021 14:11:38-0300

CPF: 889.380.509-04

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

---

Professora Orientadora  
Chrystianne Goulart Ivanóski

Este trabalho é dedicado aos meus colegas de classe e a minha querida família.

## **AGRADECIMENTOS:**

Agradeço, primeiramente, ao Prof. Mário César Coelho, por ter me acolhido dentro do Núcleo de Pesquisa em Imagem Sequencial (NIS) e por seu apoio incondicional durante a graduação. Dentro do NIS, além de desenhar muito, desenvolvemos oficinas, palestras, leituras e debates que ampliaram os horizontes do conteúdo apresentado em sala de aula.

Agradeço ao Prof. Clóvis Geyer por ter me recebido em sua disciplina de animação enquanto eu ainda era somente um aluno ouvinte. Essa disciplina foi decisiva para minha transição de estudante de Arquitetura e Urbanismo para estudante de Design.

Agradeço ao Prof. Douglas por dar seu suporte ao projeto de extensão “desenho de modelo vivo”, através de uma publicação na Revista Expressão Gráfica e por acreditar no potencial desse projeto elaborado por mim, meus colegas e o Prof. Mário César.

Agradeço, finalmente, a Prof<sup>a</sup> Chrystianne G. Ivanósnki, por ter sido minha orientadora, no sentido mais literal da palavra, me conduzindo por esse trabalhoso caminho com muita paciência e compreensão. Seu papel foi fundamental na construção deste trabalho. Muito obrigado.

*O artista de storyboard é o responsável pela resolução de problemas, planejamento e visualização de como ideias iniciais de roteiro e conceitos podem ser realizados (SELBY, 2013)*

## RESUMO

Este trabalho é uma forma de pesquisa aplicada, onde através do desenvolvimento de um conjunto de ilustrações para um *storyboard*, pode-se elaborar uma relação entre design e cinema. O método utilizado para a elaboração dos desenhos, e sua organização em um dossiê de projeto, foi uma adaptação daquele desenvolvido pelo designer italiano Bruno Munari e serviu para a estruturação do processo projetual e para investigação do tema, design de produção. O *storyboard* é considerado, neste trabalho, como sendo um objeto de design gráfico, uma forma de comunicação visual baseada em desenhos sequenciais, tal como uma história em quadrinhos.

**Palavras-chave:** *storyboard*. *design de produção*. direção de arte. narratividade. arte sequencial

## ABSTRACT

*This work is a form of applied research, where through the development of several illustrations for a storyboard, it is possible to elaborate a relationship between design and cinema. The method used for the elaboration of the drawings, and their organization in a project dossier, was an adaptation of the one developed by the Italian designer Bruno Munari and serves to structure the design process and to investigate the theme, production design. The storyboard is considered, in this work, as an object of graphic design, a form of visual communication based on sequential drawings, such as a comic book.*

**Keywords:** storyboard . production design. art direction. storytelling. sequential art.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Fluxograma do método de Munari adaptado.....	18
Figura 2: Walt Disney trabalhando com sua equipe em um <i>storyboard</i> .....	22
Figura 3: William Cameron Menzies desenhando uma página de <i>storyboard</i> .....	23
Figura 4: Página de <i>storyboard</i> para o filme "E o vento levou", desenhado por Menzies.	25
Figura 5: Página de <i>storyboard</i> para o filme "Spartacus", desenhado por Saul Bass.....	26
Figura 6: Página de <i>storyboard</i> para o filme "Dune", desenhado por Jean Giraud Moebius.....	28
Figura 7: Página de <i>storyboard</i> para o filme "O gato de botas", desenhado por Marco Mateu - Mestre.....	29
Figura 8: Página para história em quadrinhos, desenhada por Eduardo Risso.....	31
Figura 9: Página de <i>storyboard</i> colorido para o filme "E o vento levou", desenhado por Menzies.....	33
Figura 10: Página de <i>storyboard</i> para o filme "Psicose", desenhado por Bass.....	34
Figura 11: Página de <i>storyboard</i> para o filme "Dune", desenhado por Moebius.....	35
Figura 12: Página de <i>storyboard</i> para o filme "Asterix e os vikings", desenhado por Mateu-Mestre.....	36
Figura 13: O livro das ilustrações de pré-produção para "Dune".....	37
Figura 14: Painel semântico.....	38
Figura 15: (a) Materiais tradicionais de desenho. (b) Mesa digitalizadora.....	40
Figura 16: Concept art para a personagem Pocahontas em comparação com o fotograma final do filme.....	41
Figura 17: Concept art para cenário e personagem.....	42
Figura 18: Roteirização para quadrinhos.....	45
Figura 19: <i>Thumbnail Sketch</i> .....	46

Figura 20: Esboço em miniatura.....	47
Figura 21: Linha.....	48
Figura 22: Arte-final.....	49
Figura 23: Dossiê de design de produção.....	51

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

ABNT: Associação Brasileira de Normas Técnicas

UFSC: Universidade Federal de Santa Catarina

P: Problema

DP: Definição do problema

CP: Componentes do problema

CD: Coleta de dados

AD: Análise de dados

C: Criatividade

MT: Materiais e tecnologias

E: Experimentação

M: Modelo

V: Verificação

DC: Desenhos construtivos

S: Solução

A: Apresentação

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>13</b>
<b>1.1 OBJETIVOS</b> .....	<b>14</b>
1.1.1 <i>Objetivo Geral</i> .....	14
1.1.2 <i>Objetivos Específicos</i> .....	14
<b>1.2 JUSTIFICATIVA</b> .....	<b>15</b>
<b>1.3 DELIMITAÇÃO PROJETUAL</b> .....	<b>16</b>
<b>1.4 METODOLOGIA PROJETUAL</b> .....	<b>17</b>
<b>2. DESENVOLVIMENTO</b> .....	<b>19</b>
<b>2.1 Problematização - Fase 1</b> .....	<b>19</b>
2.1.1 <i>Problema (P): Ilustração de um roteiro cinematográfico</i> .....	19
2.1.2 <i>Definição do problema (DP): dossiê de design de produção para episódio “Problemas no Paraíso”</i> .....	20
2.1.3 <i>Componentes do problema (CP): direção de arte, design de produção</i> .....	20
2.1.4 <i>Coleta de dados (CD): storyboard como design</i> .....	21
2.1.4.1 <i>Production Design: storyboard e direção de arte</i> .....	21
2.1.4.2 <i>Arte Sequencial: storyboards e quadrinhos</i> .....	26
<b>2.2 Anteprojeto - Fase 2</b> .....	<b>32</b>
2.2.1. <i>Análise de dados (AD): storyboard como linguagem visual</i> .....	32
2.2.1.1 <i>Método intersemiótico para desenho de storyboard</i> .....	32
2.2.1.2 <i>Análise de similares</i> .....	33
2.2.2. <i>Criatividade (C): pesquisa semântica</i> .....	38
2.2.3 <i>Materiais e tecnologias (MT): instrumentos de desenho</i> .....	39
2.2.4 <i>Experimentação (E): concept art</i> .....	41

<b>2.3 Projeto - Fase 3</b> .....	<b>44</b>
2.3.1 <i>Modelo (M): roteiro</i> .....	44
2.3.2 <i>Verificação (V): esboço</i> .....	45
2.3.3 <i>Desenhos construtivos (DC): linha</i> .....	48
2.3.4 <i>Solução: arte final</i> .....	49
2.3.5 <i>Apresentação: dossiê de design de produção</i> .....	50
<b>3 CONCLUSÃO</b> .....	<b>52</b>
3.1 <i>Considerações finais</i> .....	52
3.2 <i>Apêndices</i> .....	54

## 1. INTRODUÇÃO

A palavra Design é constituída a partir da união dos radicais latinos *de* e *signum*: o primeiro significado denota proveniência, remetendo para a mudança de algo que transita de um estado para outro e aportando, por isso, ao conceito o sentido de ação transformadora; o segundo, *signum*, o substantivo signo, unidade básica do processo comunicativo e evidência da nova realidade significativa que aparece, ganha forma, se dá a ver como consequência dessa metamorfose. (GRÁCIO, 2019). Uma ação que transforma significados, que dá forma a ideias. "Design é levar o objeto a seu signo" (ZIMMERMANN, 1998, *apud* GRÁCIO, 2019, p. 64).

Este trabalho tem como tema o design de produção (*production design*), introduzido por Baptista (2008), como o sucessor do termo direção de arte, consistindo, basicamente, no estudo da disposição de cenários, móveis, objetos e atores. "Design de produção é a arte visual da narrativa cinematográfica" (LOBRUTTO, 2002, p.1). Neste trabalho o objeto de estudo é o *storyboard* e seu processo de concepção dentro da produção cinematográfica, o considerando como um produto de design gráfico.

Pode-se afirmar que o processo de concepção do *storyboard* consiste, na representação visual das cenas que compõem um filme, promovendo, antes de mais nada, um pensamento livre e a objetificação de aspectos criativos (TEIXEIRA, *et al.* 2016).

A Associação dos Designers Gráficos do Brasil, a ADG Brasil, define Design Gráfico como "processo técnico e criativo que utiliza imagens e textos para comunicar mensagens, ideias e conceitos, com objetivos comerciais ou de fundo social" (ADG BRASIL, 2014). A partir dessa definição, se pode interpretar o *storyboard* como sendo um produto gráfico, resultado de um processo de design, por se tratar de um artefato que utiliza de imagens e textos para comunicar uma ideia, a pré-visualização do filme.

Neste trabalho desenvolveu-se um projeto experimental que relaciona o *storyboard* ao design de produção, exemplificando através da ilustração o seu papel no processo de produção cinematográfica. Para este estudo, utiliza-se os termos direção de arte, *production design* e design de produção como sinônimos. O *storyboard* é apresentado como um instrumento de *production design*, como uma ferramenta de planejamento gráfico das cenas de um filme, e também como um objeto de design gráfico, próximo das histórias em quadrinhos.

Neste projeto de conclusão de curso, buscou-se desenvolver o *storyboard* como um artefato fruto de um processo de design gráfico, e organizar seu processo criativo em um caderno ilustrado de *production design*. O roteiro do episódio piloto "Problemas no Paraíso", da série inédita chamada "Massa Falida, Cidade Murada" roteirizada por Lucas Thys, serviu de ponto de partida para este projeto.

Como o trabalho prático de um designer de produção é, especificamente, criar o projeto completo de direção de arte de uma produção audiovisual, neste projeto de conclusão de curso, proponho a organização de um dossiê de design de produção (caderno ilustrado), contendo *storyboards*, *esboços*, *concepts*, painéis semânticos e a sinopse da história.

## 1.1 OBJETIVOS

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

### 1.1.1 Objetivo geral

Ilustrar um *storyboard* a partir de um roteiro e formatá-lo em um dossiê de design de produção: um documento técnico, que organiza a coleção de imagens relativas à idealização do filme.

### 1.1.2 Objetivos específicos

- Apontar a contribuição do *storytelling* (narratividade) para o design;
- Relacionar *production design* e *storyboard*;
- Apresentar um método intersemiótico para ilustração de *storyboards* a partir de métodos para criação de histórias em quadrinhos;
- Demonstrar o processo projetual da ilustração através da perspectiva da composição visual.

## 1.2 JUSTIFICATIVA

Este projeto se justifica primeiramente por revelar a característica interdisciplinar do design, ou seja, sua natureza integrativa, que promove o diálogo com as mais distintas áreas. No presente caso utilizando um projeto gráfico de ilustração em um contexto de produção cinematográfica, considerando o filme como o produto final e o *storyboard* como o protótipo, um produto intermediário, um documento técnico que serve como artifício de comunicação entre os membros da equipe de produção.

Para desenvolver o dossiê de design de produção e construir um projeto gráfico de ilustração, adaptou-se o método projetual apresentado pelo designer italiano Bruno Munari (1907-1998). Esse método é bastante amplo em suas diretrizes, sendo aplicável aos mais diversos projetos. O método projetual é a base para a estruturação do processo criativo do dossiê de direção de arte e suas ilustrações.

Acentuando o caráter projetual do design, este produto intermediário servirá de base para a execução do filme. Uma analogia oportuna que se pode fazer é a entre os *storyboards* e as plantas construtivas de uma edificação: ambos os casos são produtos intermediários, ou seja, não são um fim em si próprios. Constituem o projeto da solução final. Neste caso, o dossiê de design de produção constitui um produto intermediário, entre o roteiro e o filme. De acordo com Archer (1965):

Um arquiteto que prepara planos para uma casa está claramente fazendo um projeto. O mesmo ocorre com um tipógrafo preparando um layout para uma página impressa. Mas um escultor modelando uma figura não é. Qual é a diferença? Um elemento chave no ato de projetar é a formulação de uma prescrição ou modelo para uma obra acabada antes de sua incorporação. Quando um escultor produz um desenho para seu trabalho proposto, só então pode-se dizer que ele o está desenhando. (ARCHER, 1965, p.58)

A importância do *storyboard* é notável nas produções cinematográficas de animação, e na maioria dos casos, indiscutível, por se tratar de uma ferramenta fundamental para o processo de animação. Uma produção de grande orçamento pode chegar a produzir dezenas de milhares de desenhos sob a forma de *storyboard* para um longa-metragem. Esses desenhos permitem que a história seja visualizada pela equipe, como em modelo de baixo orçamento da solução final, possibilitando que o diretor faça as alterações necessárias antes das sequências serem efetivamente animadas. Isso poupa a equipe de retrabalho, diminuindo gastos desnecessários com a produção. Serve portanto como um protótipo do filme, onde as alterações são menos trabalhosas e custosas.

O *storyboard* é também um veículo essencial de *storytelling* (narratividade), que atualmente tem se mostrado um recurso importante e muito valioso na hora de defender conceitos e de validar projetos de design, comunicando uma ideia por meio de uma narrativa com a utilização de recursos visuais, por ser capaz de criar relações afetivas entre o produto e seus usuários.

Dahlström (2020, p.10) apresenta algumas razões para os storyboards serem tão úteis ao trabalho do designer: primeiramente por "ajudá-lo a entender o espaço de problemas com o qual se está trabalhando". Em seguida, pelo simples fato de "dar vida a uma solução". Finalmente, por se tratar de "uma ferramenta de comunicação eficaz que é capaz de tornar tangíveis ideais conceituais".

Com o aumento da demanda do mercado por produtos gráficos animados (*motion graphics*), consequência da popularização dos *smartphones* e da *internet*, o *storyboard*, já consagrado no processo de produção cinematográfica, passa a ser também uma ferramenta essencial do designer gráfico que atua no meio digital, podendo utilizá-lo, como por exemplo, na criação de *web sites* e *vídeos*.

Portanto este trabalho permite demonstrar a interdisciplinaridade do design, seu caráter metodológico e sua essência projetual. Além disso, se faz pertinente pela utilização do *storyboard* ter transcendido sua origem cinematográfica e hoje estar sendo usado por designers nos mais variados projetos, tais como: *web sites*, *motion graphics* e infográficos. Logo o *storyboard*, para o designer, é uma ferramenta de projeto. "Contar histórias com uma sequência de imagens é uma habilidade inestimável não apenas para cineastas, cartunistas e quadrinistas, mas também para qualquer designer que trabalhe com tempo e interatividade" (LUPTON, 2020, p.50).

### 1.3 DELIMITAÇÃO PROJETUAL

O presente estudo apresenta o processo de ilustração de um trecho do roteiro cinematográfico desenvolvido para a produção do episódio piloto de uma série cinematográfica, e a compilação dessas ilustrações em um caderno ilustrado. O produto final consiste em um dossiê de design de produção, contendo a sinopse do episódio, o *storyboard* de uma cena, painéis semânticos e *concepts* de cenário e personagem. A

sinopse da série foi escrito pelo roteirista do episódio, Lucas Thys, para seu trabalho de conclusão de curso em cinema.

"Cidade murada, massa falida" é o título que dá nome à série cinematográfica e se trata de um enredo distópico desenvolvido por Thys. Uma alegoria para o termo "lógica do condomínio" que o professor e psicanalista Christian Dunker apresenta em seu livro "Mal estar, sofrimento e sintoma: uma psicopatologia do Brasil entre muros" (2015). De forma geral, condomínio é a analogia que o psicanalista Christian Dunker usa para tratar da patológica relação entre o público e o privado que se dá no Brasil contemporâneo.

#### 1.4 METODOLOGIA PROJETUAL

Para orientar o desenvolvimento do trabalho escolheu-se o método projetual do designer e artista italiano Bruno Munari, o qual é demonstrado em sua obra, "Das coisas nascem coisas" (1981), através do exemplo da preparação de um prato de "Arroz verde". Antes de apresentar seu método, o autor retoma as ideias metodológicas de René Descartes (1596-1650), autor da obra "O discurso do método"(1637), ao propor os enunciados:

Nunca admitir alguma coisa como verdadeira, sem a conhecer evidentemente como tal; isto é, evitar cuidadosamente a precipitação e a prevenção e não aceitar nos seus juízos nada que não se apresentasse tão clara e distintivamente ao seu espírito que não houvesse ocasião alguma de pôr em dúvida. Dividir cada um dos problemas que examinasse em tantas partes quantas necessárias para melhor os resolver. Conduzir por ordem os seus pensamentos, partindo dos objectos mais simples, para subir pouco a pouco, gradualmente, até ao conhecimento dos mais compostos. Supor também ordem entre os que não se sucedem naturalmente uns aos outros. Fazer por toda a parte enumerações tão completas e revisões gerais que tivesse a certeza de nada omitir. (DESCARTES, 1635, p.72-73)

Para Munari, "o método projetual não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas por ordem lógica, ditada pela experiência" (MUNARI, 1981, p.20), ou seja, uma maneira de organizar sistematicamente o processo criativo, por meio de sua divisão em etapas, assim como em uma receita gastronômica. Afirma que o designer não deve buscar uma solução sem um método, pois dessa forma estaria desperdiçando muito do seu tempo ao corrigir erros que não seriam cometidos se tivesse seguido um método

projetual já experimentado. "Criatividade não significa improvisação sem método" (MUNARI, 1981, p.21). De acordo com o autor:

É por isso bom fazer uma distinção imediata entre o projetista profissional, que tem método projetual, graças ao qual o seu trabalho é realizado com precisão e segurança, sem perda de tempo, e o projetista romântico que tem uma ideia "genial" e que procura forçar a técnica a realizar algo extremamente dificultoso, dispendioso e pouco prático, mas belo. (MUNARI, 1981, p.22)

O problema, sugere o autor, não se resolve por si só; no entanto, contém já todos os elementos para a sua solução, é necessário conhecê-los e utilizá-los no projeto de solução. Essa é a premissa que constrói o seu método: Problema (P) / Definição do problema (DP) / Componentes do problema (CP) / Coleta de dados (CD) / Análise dos dados (AD) / Criatividade (C) / Materiais e tecnologia (MT) / Experimentação (E) / Modelo (M) / Verificação (V) / Desenho de construção (DC) / Solução (S).

Munari (1981) aponta que o método não é um conjunto de regras absolutas, e portanto está disponível para adaptação, dependendo da necessidade do projetista. No presente caso, para a organização do trabalho, divide-se o método em três fases, definidas por mim, sendo a primeira - Problematização - constituída pelas etapas: "P", "DP", "CP" e "RD"; a segunda - Anteprojeto - constituída pelas etapas: "AD", "C", "MT" e "E"; e a terceira - Projeto - constituída pelas etapas: "M", "V", "DC" e "S" e uma etapa adicional, chamada: Apresentação (A).

Figura 01 - Método de Munari adaptado

<b>Problematização</b>	<b>Anteprojeto</b>	<b>Projeto</b>
(P): Problema	(AD): Análise de dados	(M): Análise de dados
(DP): Definição do problema	(C): Criatividade	(V): Verificação
(CP): Componentes do problema	(MT): Materiais e Tecnologia	(DC): Desenhos construtivos
(CD): Coleta de dados	(E): Experimentação	(S): Solução
		(A): Apresentação

Fonte: Imagem produzida pelo autor

## 2. DESENVOLVIMENTO

Esta etapa do trabalho consiste no registro do processo de produção do dossiê de design de produção e no processo de ilustração do storyboard, servindo como uma forma de pesquisa aplicada sobre o design de produção. Baseia-se na demonstração do método de Munari (1981) e está dividido em três fases: problematização, anteprojeto e projeto. "Projetar é fácil quando se sabe o que fazer. Tudo se torna fácil quando se conhece o modo de proceder para alcançar a solução de algum problema" (MUNARI, 1981, p. 12).

A primeira fase consiste na definição e investigação do problema, a segunda na exploração de alternativas e a terceira na execução do projeto.

### 2.1 PROBLEMATIZAÇÃO: FASE I

A primeira fase do desenvolvimento do projeto, "problematização" é dividida em: problema, definição do problema, componentes do problema e coleta de dados. Esta etapa dá início à compreensão do problema em questão, buscando defini-lo de forma mais elaborada. O problema é dividido em partes menores, de modo a poder buscar por dados pertinentes ao trabalho, que facilitem a sua resolução, colaborando assim para o desenvolvimento do projeto. No exemplo de Munari (1981) o problema é o preparo de um prato gastronômico, o arroz verde. A definição do problema é um aprofundamento das necessidades do projeto, no caso, arroz verde com espinafre para quatro pessoas. Os componentes do problema são o resultado da sua decomposição em subproblemas, no exemplo, arroz, espinafre, presunto, cebola, azeite, sal, pimenta e caldo. Por fim, a coleta de dados relativa a forma da resolução do problema, apresentada pelo autor como: - Há alguém que já tenha feito isso antes?

#### 2.1.1 Problema: ilustração de um roteiro cinematográfico

Para Munari (1981), a delimitação do problema parte da identificação de uma necessidade. No presente projeto esta se fez evidente para o roteirista, ao longo do processo de criação da bíblia da série, documento que reúne as informações essenciais acerca de uma produção audiovisual, ao perceber que algumas cenas ilustradas facilitariam a compreensão do enredo da história, podendo auxiliar no *pitch* da série, que consiste em uma apresentação muito breve com o objetivo de despertar o interesse de outras partes envolvidas. O tratamento visual do roteiro serviria como um plano para a

execução do filme, uma maneira de assegurar a legibilidade da narrativa e de testar a composição visual, ou seja, estabelecer a narrativa visual.

### **2.1.2 Definição do problema: dossiê de design de produção para o episódio “Problemas no Paraíso”.**

Ilustrar uma cena do roteiro do episódio piloto "Problemas no Paraíso", levando em consideração as suas locações, cenários, *props*, personagens e figurinos, além de interpretar a atuação da cena e sua fotografia (enquadramento e iluminação) e compilar as ilustrações, e seu processo criativo em um dossiê de design de produção.

Como já foi observado antes, o *storyboard* não é exclusividade da animação, por mais que tenha nela sua origem. Todo roteiro pode ser traduzido por imagens. Contudo, o tratamento visual do roteiro completo levaria muito tempo, excedendo o cronograma estipulado para este trabalho. Portanto, por se tratar de um estudo, optou-se por ilustrar apenas uma cena do episódio, com o objetivo de exemplificar o tratamento que poderia - e pode - ser feito em todo o roteiro.

Cabe ao designer investigar a necessidade apresentada por seu colaborador, através de um processo heurístico, que consiste em um processo orientado por um conjunto de regras e métodos que conduzem à descoberta, à invenção, à resolução de problemas. “Muitos designers pensam que os problemas foram suficientemente definidos pelos seus clientes. Mas isso é largamente insuficiente.” (MUNARI, 1981, p. 42.).

### **2.1.3 Componentes do problema: design de produção, direção de arte.**

Para aprofundar a problematização, e conhecer a complexidade da situação, Munari (1981) propõe a dissecação dos problemas em subproblemas, ou seja, identificar problemas a serem resolvidos dentro da problemática maior. Retomando as ideias do método cartesiano, divide-se o problema em quantas partes forem necessárias para melhor poder resolvê-lo.

A análise do roteiro do episódio "Problemas no Paraíso", a seleção da cena, a pesquisa visual a partir do argumento do episódio (painéis semânticos), os *concepts* de personagem e de cenário, a ilustração das páginas do *storyboard* e a formatação de um

dossiê de design de produção, constituem os componentes do problema a ser solucionado.

#### **2.1.4 Coleta de dados: storyboard como design**

Nesta etapa do método, dados são levantados para a resolução do problema. Buscou-se encontrar informações que pudessem servir como diretriz projetual. O que é *storyboard*? Como se relaciona com *production design*? Quais são os artistas de *storyboard* mais reconhecidos? Existe algum método específico para ilustrar um *storyboard*? Foram as perguntas que orientaram esta etapa.

##### *2.1.4.1 Production design: storyboard e direção de arte.*

A autoria da palavra *storyboard* é atribuída à Webb Smith, animador norte-americano dos estúdios Disney (TEIXEIRA et al, 2016, *apud* SAINT VINCENT, 2002). O artista de *storyboard* é o responsável pela resolução de problemas, planejamento e visualização de como ideias iniciais de roteiro e conceitos podem ser realizados (SELBY, 2013). A concepção de esboços para a elaboração de um estudo visual é a origem da relação entre desenho e cinema e é uma etapa obrigatória no ciclo da produção cinematográfica. É um processo de visualização fundamental, principalmente na fase preparatória de um filme, a sua pré-produção.

Segundo Teixeira (2016, p.2): "[...] podemos afirmar que o processo de concepção do *storyboard* consiste, na representação visual das cenas que compõem um filme". Logo, pode-se concluir que o *storyboard* é a formatação visual do roteiro, ou um roteiro ilustrado e que tem como objetivo criar uma visualização prévia do filme.

Figura 2: Walt Disney trabalhando com sua equipe em um storyboard



Fonte: disponível em <<https://allears.net/2015/02/15/it-all-started-with-storyboards/>> acesso em 06 de abril de 2021.

Esse processo de visualização ganhou força através de autores como William Cameron Menzies (1896 -1957), “ilustrador cinematográfico” para a obra *E o vento levou* (1939), de Victor Fleming (1889-1949). Menzies buscava com seus quadros conhecer a dinâmica dos cenários e o desenho dos figurinos exigidos pela história e foi o primeiro a receber o crédito de designer de produção (*production designer*).

Cedric Gibbons, trabalhando nos filmes de Douglas Fairbanks, percebe o "gouffre" (abismo) que separava o cenário de sua realização visual (a mise en scène, a luz, as trucagens, etc. William Camerons Menzies foi o primeiro a utilizar o método com sucesso em *E o vento levou* (*Gone with the wind*, 1939). É por seu trabalho em este filme que o título *production designer* é por primeira vez usado. (BARSACQ, 1985, p.160, *apud* BAPTISTA, 2008, p.7).

Figura 3: William Cameron Menzies desenhando uma página de storyboard



Fonte: disponível em <<http://www.fred.fm/uk/james-curtis-william-cameron-menzies-pordenonesilent/>> acesso em 06 de abril de 2021.

Numa carta a executivos da companhia, datada de primeiro de setembro de 1937, o produtor e roteirista David O. Selznick (1902-1965) escreveu sobre Menzies:

Acredito que precisamos de alguém com o talento de Menzies e com bastante experiência nos sets deste filme, e em sua produção física. Espero preparar ...E o vento levou até o último ângulo da câmera, antes de começarmos a filmar, porque neste filme a preparação ajudará a economizar milhões de dólares. Quando ele receber o roteiro completo, ele poderá fazer todos os sets, esboços e planos durante minha ausência, para apresentá-los para mim após o meu retorno, e poderá começar a trabalhar no que quero neste filme, algo que foi feito apenas algumas vezes na história do cinema (na maior parte das vezes por Menzies) - um roteiro completo em forma de esboço, mostrando as posições da câmera, iluminação, etc. Este também é um trabalho para as sequências de montagem, e pretendo que Menzies não apenas planeje o seu layout, mas que também em uma escala maior, dirija. Em resumo, planejo ter toda parte física do filme, com muitas fases que não citei neste parágrafo (como lidar com a filmagem), pessoalmente cuidada por um homem que tem pouco ou nada para fazer - e este homem, Menzies, Menzies pode tornar-se um dos fatores mais importantes na produção deste filme. Um dos problemas menores relacionados a este acordo é a questão do crédito para Menzies. Menzies está terrivelmente ansioso para não voltar para a direção de arte como deste filme, e é claro que seu trabalho neste filme, como o vejo, será muito maior do que normalmente é associado ao termo "direção de arte". Desta forma, provavelmente eu lhe daria o crédito de "Design de produção de William Cameron Menzies" (STEIN, 1976, p. 151-152, *apud* BAPTISTA, 2008, p.8).

A direção de arte a que Selznick se refere, era equivalente à cenografia, responsável somente pela disposição do cenário. Já o papel do designer de produção consistiria em coordenar os diversos elementos que participam na realização de um filme: *mise em scène*, luz, enquadramentos, cenários, trucagens, etc (BARSACQ, 1985, *apud* BAPTISTA, 2008, p.8). Se tudo é resolvido no papel, os gastos com filmagem são abatidos em 25%. Isso supõe que produtor, diretor, roteirista, designer de produção e diretor de fotografia trabalhem em grupo, a partir do primeiro tratamento do trabalho (*op cit*). Em relação ao designer de produção, Stein (1976) afirma:

O designer de produção determina os planos fundamentais e faz *sketches* deles para o câmera e o diretor. Estes *sketches* geralmente incorporam tudo, das luzes à posição dos personagens, à escolha das lentes, então seu trabalho se transforma realmente no ponto de partida da filmagem do filme. (STEIN, 1976, *apud* BAPTISTA, 2008, p.7)

Barsacq (1985), a respeito do processo de trabalho do *production designer*, cita um documento oficial da Sociedade Americana dos Diretores de Arte: "Se estabelece um *script board* com indicações das cenas, da música e de uma série de desenhos" concretizando a ação. Partindo destes croquis, " [...] o designer de produção concebe os cenários do filme e os ilustradores desenharam a decupagem, plano por plano" (BARSACQ, 1985, *apud* BAPTISTA, 2008, p.8).

Essa decupagem desenhada plano a plano é justamente o *storyboard*. Foi com Alfred Hitchcock (1899 - 1980) que seu uso se tornou sinônimo de garantir intenções artísticas e de evitar uma desnaturação entre a ideia e o artefato fílmico (TEIXEIRA et al, 2016). Ou seja, trata-se de um plano, um projeto do filme. O mesmo tipo de preocupação surge em vários diretores, tais como: Eisenstein, Fellini, Pasolini e Godard, além do Cinema soviético dos anos 20, do Expressionismo alemão e o Neorrealismo italiano, que adotam o desenho planejado como uma necessidade efetiva na pré-produção de um filme (TEIXEIRA et al, 2016).

Figura 4: página do storyboard para o filme “E o vento levou”, desenhado por Menzies



Fonte: disponível em <<https://cool.culturalheritage.org/coolaic/sg/bpg/annual/v06/bp06-10.html>> acesso em 06 de abril de 2021.

É durante a etapa de pré- produção, em uma cadeia produtiva de um filme de animação, também conhecida como *animation pipeline*, que tanto o roteiro quanto o *storyboard* são desenvolvidos (SELBY, 2013). Essa é uma etapa voltada à exploração de conceitos e ideias, antes da gravação do filme, ou da elaboração da animação.

Saul Bass (1920-1996), foi o designer gráfico que ficou conhecido por ter ilustrado os *storyboards* para *Psicose* (1960) de Alfred Hitchcock e *Spartacus* (1960) de Stanley Kubrick (1928-1999), além de inúmeros cartazes e aberturas para filmes. Além do design para filmes, Bass desenvolveu inúmeros projetos de identidade visual, desenhando logomarcas comerciais. As aberturas animadas que projetou podem ser consideradas como precursoras do que se conhece hoje como *motion graphics*.

Figura 5: página de storyboard para o filme *Spartacus*, por Saul Bass.



Fonte: disponível em <<http://www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/1101-Spring-2011/Drawing-Board-Spartacus.aspx>> acesso em 06 de abril de 2021.

#### 2.1.4.2 Arte sequencial: *storyboards* e quadrinhos.

Para Eisner (1989), que foi realizador de histórias em quadrinhos, o *storyboard* emprega os elementos principais da arte sequencial, que ele definiu como "um veículo de expressão criativa [...] uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia" (EISNER, 1989, p.5). Os *storyboards* se diferem das histórias em quadrinhos por dispensarem balões e quadrinhos. "Não são destinados à leitura, mas antes para fazer a ponte entre o roteiro do

filme e a fotografia final. Na prática, o *storyboard* sugere tomadas (ângulos de câmera) e prefigura a encenação e a iluminação” (EISNER, 1989, p.143).

As ilustrações desenvolvidas para um *storyboard* são colocadas de um modo sequencial, como se fossem uma história em quadrinhos (banda desenhada), onde as vinhetas representam a ação desenvolvida em cada plano do filme.

Assim, se existe alguma relação entre banda desenhada e *storyboard*, julgamos que ela encontra um padrão comum com os princípios enunciados por Scott McCloud - 'clareza', 'persuasão' e 'intensidade'- na sua obra *Making Comics* (MCCLLOUD, 2006 *apud* TEIXEIRA, *et al.* 2016, p.621).

Princípios esses que privilegiam uma forma visual de contar uma narrativa fundamentada em aspectos que destacam a interpretação da personagem, a ação e o enquadramento (*op cit*).

Sob a perspectiva da arte sequencial, o *storyboard* se difere das histórias em quadrinhos, além de não conter balões, por não ser destinado a um leitor, e sim a uma equipe de pré-produção ou a um diretor. "Diferentemente do teatro e do cinema, cuja tecnologia exige, pela sua natureza, as contribuições coordenadas de muitos especialistas, as histórias em quadrinhos são, tradicionalmente, produto de um único indivíduo" (EISNER, 1989, p.123). Fillmann (2014) destaca a característica projetual do *storyboard*:

(O) *storyboard* herda as características das histórias em quadrinhos, comuns em jornais e revistas, mas com maior força que uma HQ, transformando-se num elemento de bastidor, de cunho preparatório, objetivando o projeto de um produto de cinema destinado ao público. (FILLMANN, 2014, *apud* FISCHER *et al.*, 2010, p.4).

Um desenhista que ficou conhecido tanto por seus álbuns de histórias em quadrinhos, quanto por seus desenhos de produção foi o francês Jean Giraud (1938 - 2012) conhecido pelo pseudônimo "Moebius", com o qual assinava suas histórias. Desenhista de histórias em quadrinhos da tradição franco-belga, teve suas histórias publicadas pelo mundo inteiro. Foi um dos idealizadores da revista de ficção científica "Métal Hurlant" (1974-1982). Contudo Moebius não foi exclusivamente ilustrador para histórias em quadrinhos, ou *bandes dessinées* (bandas desenhadas), tendo atuado como artista de *storyboard* para o filme *Dune* (1974) de Jodorowsky, que não chegou a ser concluído, e como designer de produção elaborando *concept art* para o filme *Alien* (1979) de Ridley Scott.

Figura 6: Página de storyboard para o filme “Duna”, por Moebius

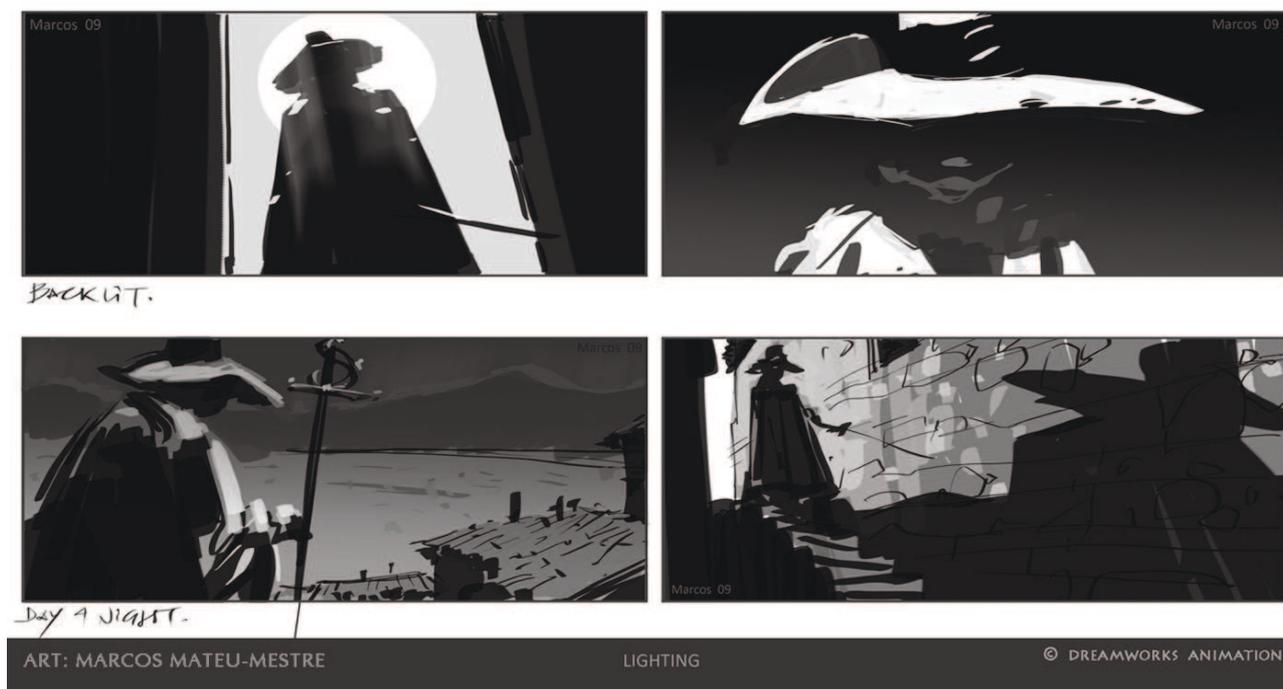


Fonte: disponível em <<https://www.muddycolors.com/2020/03/moebius-dune/>> acesso em 06 de abril de 2021

Outro quadrinista e desenhista que representa bem a relação entre os quadrinhos e o *storyboard*, é o espanhol Marcos Mateu-Mestre, artista de *concept art*, animador tradicional e desenhista de quadrinhos. Seu portfólio conta com diversos filmes de animação da indústria cinematográfica, dentre eles: *O príncipe do Egito* (1998) dirigido por Brenda Chapman, Simon Wells e Steve Hickner; *Asterix e os Vikings* (2006), dirigido por Jesper Möller e Stefan Fjeldmark; e *Balto* (1995), também dirigido por Wells, em parceria com Phil Weinstein. Além disso, escreveu o manual *Framed Ink* (2010), onde descreve como desenhar para artes narrativas.

Quando estamos desenhando para um storyboard ou história em quadrinhos, estamos antes de tudo fazendo um exercício de contar histórias (*storytelling*), ao invés de criar peças de arte para uma exposição. Se o desenho não servir a um propósito dentro do quadro geral, ele apenas tirará o público da narração, tornando-os conscientes do fato de que eles estão simplesmente fixando os olhos em um papel com pinceladas nele ao invés de viver uma experiência, como seguir uma história e seus personagens deve ser (MATEU-MESTRE, 2010, p.14, tradução do autor).

Figura 7: Página de storyboard para o filme “O gato de botas”, por Mateu-Mestre



Fonte: disponível em <<http://marcosmateu.blogspot.com/2012/11/thanks.html>> acesso em 06 de abril de 2021

Considerando o *storyboard* e os quadrinhos como manifestações análogas, pode-se aplicar as técnicas relativas à produção de quadrinhos ao *storyboard*, e *vice-versa*. Ambas manifestações são, a princípio, fruto de um processo de roteirização, ou seja, escrita. Dentro deste contexto, Eisner (1989) afirma:

Escrever para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma ideia, a disposição de elementos de imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo. [...] Quanto a seus requisitos, ela está mais próxima da escrita teatral, só que o escritor, no caso das histórias em quadrinhos, geralmente também é o produtor de imagens (artista)” (EISNER, 1989, p. 122).

A relação entre composição e narrativa, apresentada por Risso em sua obra "Composición y narrativa para historietas" (2014), se aplica portanto à criação de um *storyboard*, se o considerarmos como arte sequencial. Para o desenvolvimento de uma *historieta*, a composição visual deve reforçar a narrativa presente no roteiro. Risso (2014) sugere que a criação da narrativa visual se dê através de seis princípios: ritmo e interesse narrativo; movimento e ação; sequência cinematográfica; tempo narrativo; enquadramento

e ângulo visual, e planos. Para a composição visual propõe a utilização de outros cinco princípios: agrupar e sobrepor; forma simétrica e assimétrica; esquemas geométricos; contrastes, e iluminação (RISSO, 2015). A partir da relação desses princípios, pode-se construir uma narrativa visual coesa e estabelecer o enredo da história que se pretende contar.

Em relação à narrativa, "Podemos entender o ritmo narrativo como a capacidade de resumir a ação no menor número possível de quadros" (RISSO, 2014, p.8). Cabe ao desenhista escolher os quadros-chave para a compreensão do enredo da forma mais clara e sucinta, sem perder o interesse do leitor. Já o princípio de "movimento e ação", trata de enfatizar certos pontos do roteiro através de ângulos visuais, trocas de plano e enquadramento, aumentando a sensação de movimento dos quadros. A "sequência cinematográfica" se refere aos três tipos de câmera: lenta, rápida e congelada. "Tempo narrativo" é o princípio que se refere ao tempo que o leitor fica na página, ou seja, o tempo de leitura da página. O princípio "enquadramento e ângulo visual" diz respeito ao posicionamento da câmera na cena, e normalmente vem sugerido no roteiro, cabendo ao desenhista ampliar a intenção proposta. Por fim, os "planos", divididos em plano geral extremo (plano muito amplo, que nos dá uma melhor visão do ambiente), plano geral (plano amplo onde se desenvolve a história, com uma melhor apreciação das figuras), plano médio (plano focado na figura de corpo inteiro), primeiríssimo plano (proximidade completa da câmera em relação a um detalhe) e primeiro plano (plano próximo que nos permite destacar elementos que dramatizam a expressão da figura). (RISSO, 2014)

Já em relação a composição visual: o princípio "agrupar e sobrepor" consiste em evitar deixar os elementos visuais isolados, sobrepondo-os para criar a sensação de perspectiva. Em "forma simétrica e assimétrica" o autor (RISSO, 2014) afirma que simetria é sinônimo de equilíbrio e que a assimetria é a ruptura de tal equilíbrio. Uma composição simétrica é solene, majestosa e estática, ao passo que a assimétrica é repleta de tensão, dinamismo e agitação, sugerindo bastante movimento. O princípio "esquemas geométricos", ressalta a importância de criar composições a partir de relações geométricas, utilizando essas figuras implícitas como estrutura para o olhar. O princípio "contrastos" trata da organização do balanço do peso da página, definido por como equilíbrio de massas: uma mancha escura se equilibra com uma mancha clara. Por fim, "iluminação" é um princípio fundamental para definir volume e expressar a narrativa.

Figura 8: Página para história em quadrinhos, por Risso



Fonte: RISSO (2015)

## 2.2 ANTEPROJETO: FASE II

Na segunda fase, "Anteprojeto" (análise de dados / criatividade / materiais e tecnologias / experimentação), a partir da pesquisa levantada se propõe soluções intermediárias, não definitivas. É o momento de exploração, com permissão para o erro. O objetivo é produzir o máximo em termos de variedade de ideias. Ao vasculhar essas ideias, o designer encontrará os conceitos essenciais daquilo que projeta. Segue o exemplo de Munari (1989): AD: Como o fez? O que posso aprender com ele? / C: Como posso conjugar isto tudo de uma forma correta? / MT: Que arroz? Que caçarola? Que fogo? / E: Provas, ensaios.

### 2.2.1 Análise de dados: storyboard instrumento projetual

#### 2.2.1.1 Método intersemiótico para criação de *storyboard*

Pode-se concluir, a partir dos dados levantados, que o *storyboard* é uma instrumento projetual utilizado por *production designers* e consiste em um tratamento visual do roteiro cinematográfico. Considerando que, para Eisner, o *storyboard* é uma forma de Arte Sequencial, sugere-se a hipótese que ele possa ser elaborado de uma forma semelhante a uma história em quadrinhos.

Para se testar essa hipótese, propõe-se a utilização do método de roteirização *full script* para quadrinhos (KNEECE, 2015), que consiste em roteirizar a página da história em quadrinhos e cada um de seus quadros, e do processo de ilustração do quadrinista Eduardo Risso, definido em três etapas: esboço, lápis e tinta (RISSO, 2015). Originando assim um novo método adaptado, fruto da sobreposição dos métodos de Kneece e Risso, constituído por: roteiro, esboço, lápis e tinta. A tradução do roteiro em imagens será demonstrado na fase III do método, Projeto.

Esse novo método adaptado é um exemplo de tradução intersemiótica, uma vez que transfere o significado das palavras para a linguagem gráfica do desenho. "Tradução intersemiótica é uma adaptação da linguagem verbal para não-verbal. Uma tradução de signos linguísticos para representações e códigos visuais" (MEDEIROS *et al*, 2016, p.1). O signo é a unidade básica da linguagem e é definida por Peirce (2005) como "algo que está no lugar de outro algo e o representa. A este outro algo nomeia-se objeto" (MEDEIROS, 2016 *apud* PEIRCE, 2005). Neste caso, uma tradução dos signos da linguagem verbal em uma linguagem gráfica. Do roteiro ao *storyboard*.

### 2.2.1.2 Análise de similares

Se pode observar, ao longo da etapa anterior, que os *storyboards* se apresentam de diversas formas, com diferentes *grids* denotando a autonomia de cada desenhista na hora de ilustrar e diagramar suas páginas. Mas todos têm em comum o tipo de grafismo: o esboço (*croqui*). Uma expressão gráfica veloz e sintética, que não busca o refinamento do desenho, e sim uma investigação rápida do tema. Mesmo com a abordagem semelhante, cada desenhista acaba desenvolvendo uma técnica própria, um estilo. Uns optam por utilizar somente o elemento linha, já outros buscam as formas no contraste entre as manchas. Uns ilustram com cor, outros sem. Uns mantêm os quadros de tamanho constante, outros variam de acordo com o movimento da câmera. A variedade é significativa dentro das abordagens.

Figura 9: (a) Página de storyboard colorido para *E o vento levou*, por Menzies.



Fonte: disponível em <<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/12/sketching-out-psycho-production-storyboards-from-15-beloved-films/265785/>>

O primeiro exemplo a ser analisado é da página do *storyboard* de Menzies (a) para *E o vento levou*. A fuga de Atlanta em chamas é a cena em questão, e apresenta o momento em que os protagonistas se deparam com o incêndio da cidade e tentam fugir em uma carroça roubada. O enredo sugere que é uma cena de ação, dinâmica. Para obter tal efeito narrativo, Menzies compõe sua página intercalando entre planos gerais da cidade ruindo em chamas e planos focados na expressão dos atores em perigo. Se utilizou de cor para sugerir a paleta cromática da cena, e diagramou os quadros de forma irregular, sugerindo a movimentação da câmera. Além disso, reservou um espaço para um comentário textual.

Figura 10: (b) Página de storyboard para o filme *Psicose*, por Saul Bass.

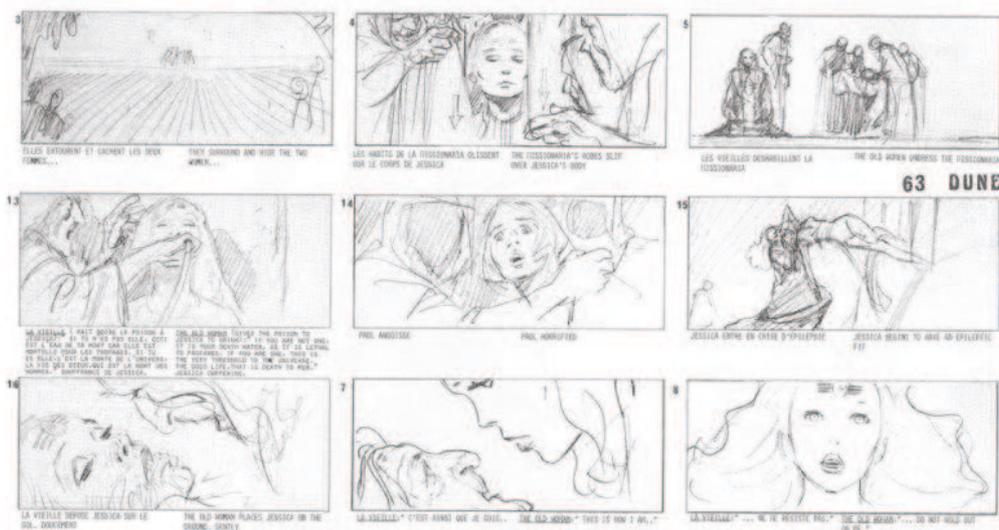


Fonte: disponível em <<https://i.pinimg.com/originals/16/e3/84/16e3844a6caae8094c3947c24efe5e51.png>>

Temos como segundo exemplo para análise a página de *storyboard* de Bass (b) para a cena clássica do filme *Psicose* de Hitchcock. O enredo da história é simples: uma mulher é atacada enquanto tomava banho. Tendo em mente os critérios elencados na etapa anterior que relacionam narrativa e composição, percebe-se que se trata de uma cena bastante dramática, onde o criminoso se mantém incógnito enquanto ataca a protagonista, aumentando o suspense e tensão da cena. A composição privilegia as expressões faciais da atriz (primeiríssimo plano) e os planos detalhe da mão segurando o punhal (primeiro plano).

A intercalação de ponto de vista na cena, promove a compreensão do que acontece, sem mostrar de fato o que acontece. O traço é esboçado em preto e branco, sem indicações de iluminação, somente do movimento da água e dos personagens, através das hachuras. A página é formatada através de um grid de três por seis (3x6) e não há espaço para complemento textual. Narrativa: A personagem é surpreendida por um agressor enquanto tomava banho. Composição: planos detalhes recortam a cena levantando o suspense e as diagonais do movimento da água representam tensão e velocidade.

Figura 11: (c) Página de *storyboard* para *Dune*, por Moebius.



Fonte: disponível em <<https://www.muddycolors.com/2020/03/moebius-dune/>>

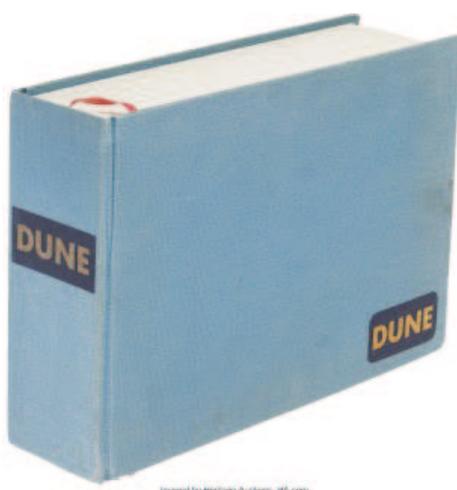
O terceiro exemplo para análise é a página de *storyboard* de Moebius (c) para *Dune* (1974) do diretor chileno Alejandro Jodorowsky. Em relação a narrativa, pode-se apenas supor, uma vez que o filme não foi lançado, mas parece se tratar de um encontro



Por fim, o último exemplo a ser analisado quanto a narrativa e composição é a página de *storyboard* de Mateu-Mestre (d) para a abertura do filme *Asterix e os Vikings* (2006). Trata-se de uma página desenvolvida digitalmente, diferente dos demais apresentados até agora. Apresenta um navio no meio de uma tempestade, navegando por grandes ondas, intercalado pelos clarões dos relâmpagos. A utilização da cor foi essencial para transmitir a sensação do ambiente. Além disso, a troca de planos gerais do navio, para planos-detulhe de elementos da embarcação e da silhueta de seus tripulantes, criando uma atmosfera de suspense, condizente com a introdução de um personagem. A utilização do movimento da câmera, mais a organização da iluminação, contam a história sem a utilização de nenhum texto de apoio.

Como se pode observar nessas breves análises, a forma como se conta história varia infinitamente, cabendo ao desenhista fazer as escolhas que vão fortalecer o enredo da história. Fica claro que a relação entre composição e narrativa observada por Riso (2015) e seus respectivos princípios se aplicam ao *storyboard*, mesmo que não todos de uma só vez. Em relação a composição do dossiê, o único exemplo similar que se encontrou foi a bíblia do longa metragem *Dune* (e), que nunca chegou a ser comercializada, sendo somente utilizada pela equipe de produção, o que revela o caráter técnico do documento. O livro é um grande compilado de *storyboards* e *concepts* por diversos artistas, incluindo o já citado Moebius.

Figura 13: (e) O livro das ilustrações de pré-produção para *Dune*.



Fonte: disponível em <https://www.muddycolors.com/2020/03/moebius-dune/>

## 2.2.2 Criatividade: Painéis semânticos

Essa etapa consiste em definir limites, ou melhor, horizontes criativos. É um momento de começar a dar forma a solução final, uma vez que o problema já foi bem investigado e analisado. Como disse anteriormente, esse dossiê que foi desenvolvido tem como objetivo servir como um registro do processo de *production design* (direção de arte) para o episódio "Problemas no Paraíso". O *storyboard* de uma cena do episódio, os *concepts*, os painéis semânticos para seu desenvolvimento e a sinopse do episódio a compõe esse dossiê.

Determinar esses horizontes criativos é o papel do designer de produção, que define o aspecto visual da obra. Busca através de uma pesquisa de referências visuais, a partir do roteiro e do argumento da série, uma maneira de encontrar os elementos iconográficos que caracterizam a produção em desenvolvimento e que colaborem para o enredo como um todo. A escolha dos cenários, objetos cenográficos e figurinos são essenciais para a criação do universo ficcional da história.

Figura 14: Painel semântico para o estilo de ilustração.



Fonte: Compilado de imagens selecionadas pelo autor

Para essa série optou-se por organizar a pesquisa de referências visuais em painéis semânticos, também conhecidos como *moodboards*, que consistem em painéis onde as imagens pesquisadas são dispostas uma ao lado da outra. A partir dessas imagens, proponho a utilização de mapas conceituais, ou mapas mentais, para auxiliarem a definir as palavras-chave para a experimentação, a próxima etapa do método.

O painel semântico é uma ferramenta imagética utilizada no decorrer do processo de definição estética (design) do projeto e tem, por finalidade, servir como referência estético-simbólica da forma e alinhar conceitos semânticos entre os profissionais envolvidos (REIS, p.178, 2020)

A peça gráfica consiste nas páginas ilustradas do *storyboard*, apresentadas em formato de um dossiê, contendo além das páginas finais, os desenhos de processo, a pesquisa visual e alguns textos explicativos.

O primeiro painel semântico é, portanto, o editorial, para auxiliar na idealização do dossiê em si. Já o segundo é o de ilustração, para definir o estilo do desenho. Esses dois painéis não irão fazer parte do dossiê, somente os de cenários e personagens. Os painéis de cenário foram divididos em: Condomínio Alvorada / Vila Esperança / Cemitério Jardins do Paraíso. Os painéis de personagem foram divididos em: jornalista Luísa Menezes / secretário de infraestrutura Hélio Boaventura / segurança Júlio César / comandante Camargo / síndico Paulo Otávio. Esses painéis semânticos seguem como apêndice.

### **2.2.3 Materiais e tecnologias: Instrumentos de desenho**

Tradicionalmente, tanto *storyboards* quanto histórias em quadrinhos eram desenhados com materiais artísticos, incluindo: lápis, tinta, papel, borracha, régua, esquadro, curva francesa e compasso. Contudo isso mudou desde o surgimento das *tablets gráficas*, também conhecidas como mesas digitalizadoras, onde através de uma caneta, denominada *stylus*, se pode criar desenhos ou tratar imagens em um *software* gráfico. Neste trabalho se utiliza tanto as ferramentas tradicionais, quanto as novas ferramentas digitais.

Figura 15: Ferramentas tradicionais (a) e digitais (b).



(a)

(b)

Fonte: disponível em (a) <https://www.amazon.com/Drafting-Students-Architecture-Protractor-Mechanical/dp/B07N4P7TLL> e (b) <http://www.5ti.com.br/acessorios/11657-mesa-digitalizadora-wacom-intuos-pro-grande-pt851.htm> acesso em 06 de abril de 2021

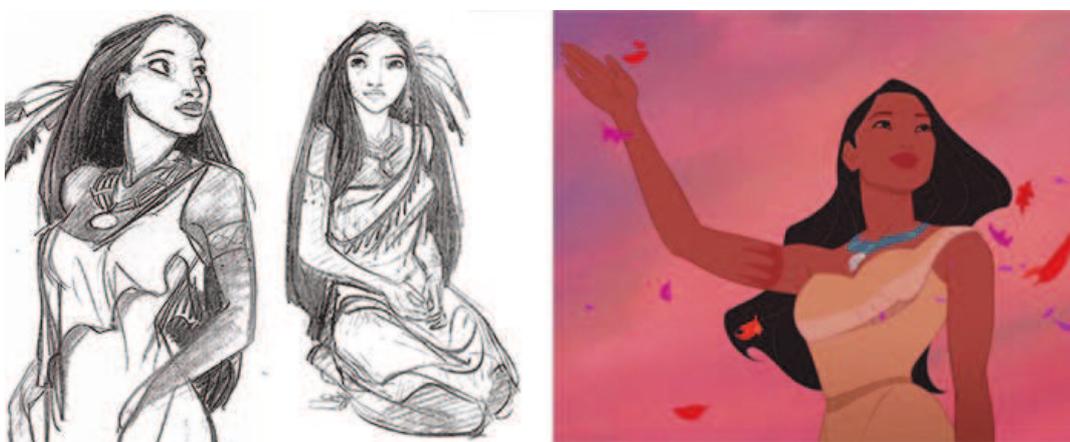
O dossiê de design de produção do episódio "Problemas no Paraíso" é um produto gráfico destinado a uma impressão de pequena escala, uma vez que é destinado a uma equipe de produção e não ao público. Em termos materiais, se trata de um projeto digital, diagramado para ser impresso em uma impressora jato de tinta comum, papel offset tamanho A4, gramatura 90 g/cm<sup>2</sup>, justamente por se tratar de um documento de produção, com o qual se trabalha. O caderno conta com espaço para anotações e comentários, denotando seu caráter projetual.

Atualmente, já existem programas de desenho digital específicos para criação de *storyboards*, tais como *Storyboard Pro*, da empresa *Toon Boom*, ou o *Storyboarder*, programa gratuito da empresa *Wonder Unit*. Os programas específicos contam com recursos como modelagem 3D, iluminação e posicionamento de câmera. Além de facilitar a criação do *animatic*, ou animático, o storyboard grosseiramente animado e com a pista de áudio incluída.

## 2.2.4 Experimentação: Concept art

A origem do termo *concept art*, conhecidos como *concepts*, também se dá dentro dos estúdios de animação, supostamente nos estúdios Disney. Denominado *visual development and painter* (artista de desenvolvimento visual e pintor), com um departamento inteiro dedicado a essa atividade durante os anos 1990 (SENNÁ 2013).

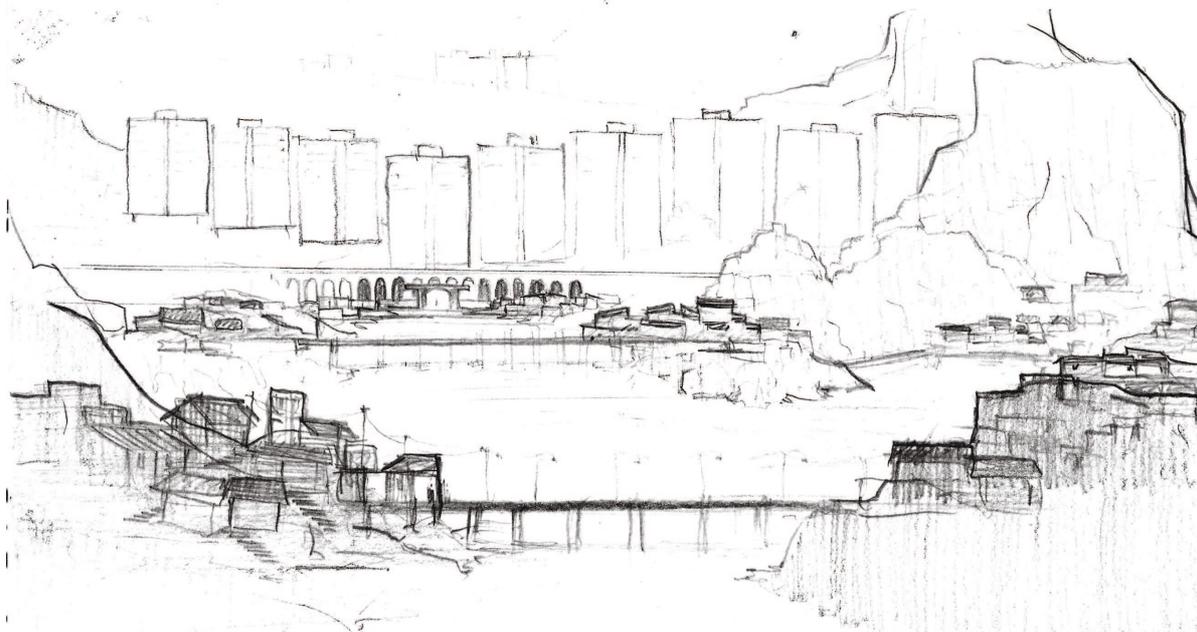
Figura 16: Concept art para a personagem Pocahontas



Fonte: disponível em <https://www.artfido.com/heres-how-25-disney-characters-looked-in-their-original-concept-art/>

É nesta etapa que os *concepts*, os desenhos de produção, começam a ser feitos, ilustrados a partir dos painéis semânticos e mapas conceituais, através da experimentação dos materiais e tecnologias disponíveis. Essa é uma etapa bastante livre, onde o designer pode deixar a sua subjetividade fazer a sua contribuição para o projeto, agregando às diretrizes estabelecidas na etapa anterior. Como tratado anteriormente, o *concept art* tem como característica gráfica, assim como o *storyboard*, o esboço (*croqui*), por se tratar de um desenho de produção, um produto intermediário, que em tese, não irá chegar aos olhos do público. Segue uma breve descrição dos *concepts*, esboços exploratórios, (todos os esboços estão localizados no apêndice):

Figura 17: Concept art para cenário e personagem



Fonte: Imagens produzidas pelo autor

Cenário, Condomínio Alvorada: a cidade-condomínio que com sua expansão, põe em risco a vida dos - já miseráveis - habitantes de Vila Esperança. Grandes edifícios modernos, pastiches de estilo neo-clássico, com intermináveis jardins artificiais. Os grandes blocos se organizam de uma forma tão massiva, que de longe parecem se tornar um grande muro, dividindo a paisagem. Uma cidade projetada sobre a parte mais seca do território, em uma área mais elevada. Amplas avenidas sem trânsito, parques e bosques extremamente seguros e automóveis elétricos individuais compõem a paisagem. Constantemente patrulhada por seguranças.

Cenário, Cidade Vila Esperança: a ocupação do lado de fora do Condomínio Alvorada. Uma cidade improvisada, precária e aglomerada. Os pequenos apartamentos das edificações se amontoam e se cruzam através de lajes e escadarias. Palafitas erguidas em áreas alagadiças de mangue. Pequenas pontes ligam os diferentes bairros, que sofrem constantemente com enchentes. Utilizam motocicletas, bicicletas e barcos (pequenas lanchas a motor e canoas a remo) como forma de locomoção.

Cenário, Cemitério Jardim do Paraíso: apresentam o cenário em que a cena escolhida se passa. Esse cemitério se localiza em uma parte distante da cidade, tão longe que os grandes edifícios condominiais parecem pequenos. A sua capela é a única edificação e é onde se passa a cerimônia do velório de Paulo Otávio, o síndico que foi encontrado morto.

Personagem, jornalista Luísa Menezes: apresentam suas características físicas, além de algumas ideias de figurino. Luísa é uma mulher ativa fisicamente, uma vez que trabalha muito em campo, se veste de forma casual e confortável. Uma jornalista que é contratada de forma independente para investigar a morte do síndico Paulo Otávio Guimarães. Seu trabalho é sigiloso, logo a discrição é fundamental. Busca passar despercebida e por isso transita bem entre as duas cidades.

Personagem, secretário Hélio Boaventura: Hélio é um homem do escritório, não abre mão do seu paletó e gravata, nem mesmo do seu chapéu. Busca expressar sua classe com a forma que se veste. É um homem importante e tem a ambição de assumir o cargo de Paulo Otávio para dar continuidade à expansão do Condomínio Alvorada e a desocupação de Vila Esperança. Interesseiro, requintado e demagogo.

Personagem, segurança Júlio César: um segurança contratado pelo Condomínio Alvorada. Os seguranças são uma presença constante na cidade-condomínio. Sua

influência é mais parecida com a da Polícia. Dispõe de armas de fogo, cacetetes, colete a prova de balas, e capacetes. São uniformizados para o combate e seguem uma rígida hierarquia.

Personagem, comandante Camargo: é o comandante dos seguranças. Mesmo tendo nascido do lado de fora do condomínio, hoje defende os interesses dos condôminos.

Personagem, síndico Paulo Otávio: representante político dos moradores do Condomínio Alvorada, foi encontrada morto em umas das piscinas do condomínio. Sua morte impulsiona a disputa pelo poder e aumenta a tensão entre Condomínio Alvorada e Vila Esperança

## 2.3 PROJETO

Na terceira parte, "Projeto" (modelo, verificação, desenho construtivo e solução), elabora-se o projeto da solução final, através de desenhos construtivos ou diagramas, a partir de uma síntese das alternativas criadas anteriormente, enfatizando seus conceitos essenciais, que resolvem da forma mais coerente o problema levantado. Segue o exemplo do autor: M: Mostra definitiva / V: Serve quatro pessoas / DC: Receita / S: Arroz verde servido em prato aquecido.

Neste caso, opta-se por introduzir uma etapa a mais, denominada por mim: apresentação. Consistiria na última etapa do método e diz respeito a formulação do caderno que contempla as ilustrações, constituindo o dossiê de design de produção.

### 2.3.1 Modelo: roteiro

Esta etapa indica a construção de um protótipo, ou seja, a elaboração de um modelo da solução final. Como o *storyboard* é em si próprio um modelo, considera-se o roteiro *full script* como sendo o modelo de um *storyboard*. Desse modo, nessa etapa aborda-se o processo de roteirização das páginas, a partir do roteiro original do episódio "Problemas no Paraíso". O trecho selecionado do roteiro original está disponível em anexo, e o roteiro *full script* do *storyboard*, está disponível no apêndice R.

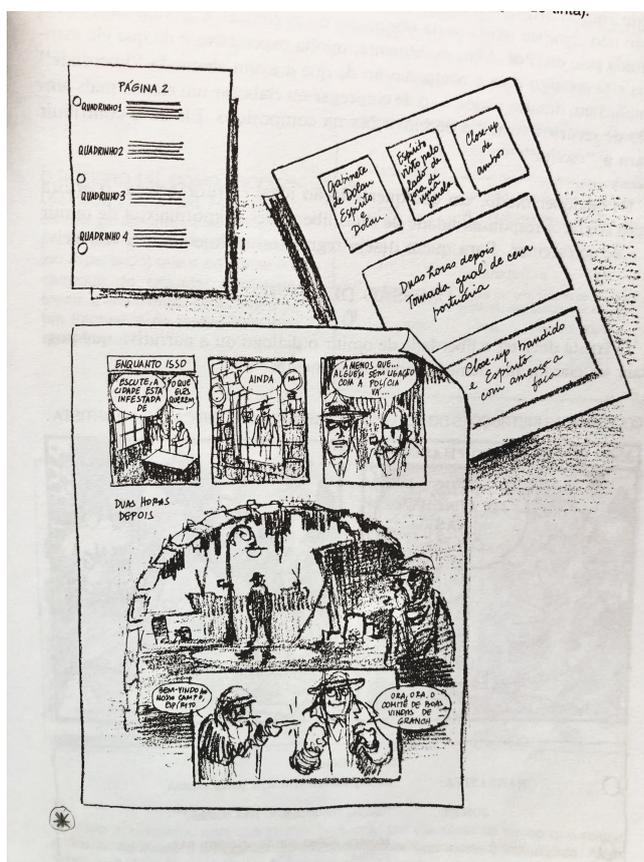
A partir da leitura da cena, determina-se o que vai constar em cada página de *storyboard*. Nesta etapa do processo de trabalho, optou-se por dividir a página em três quadros por página, para melhor observar o encadeamento da narrativa visual. Contudo,

observa-se a necessidade de uma versão com somente um quadro por página, para que se possa criar um grande painel, muito útil para se trabalhar em equipe. Em relação ao método full script para roteirização de histórias em quadrinhos, Kneece (2015) afirma:

A forma mais comum para roteirização de histórias em quadrinhos é chamada *full scripting* (roteirização completa). Em *full scripting* o escritor divide a história em páginas e divide cada uma delas em um número específico de quadros. As duas partes essenciais de todo quadro, são imagem e texto. O escritor então detalha a ação e especifica a arte de cada quadro. (KNEECE, p.20)

Para criação do roteiro *full script*, interpretei o roteiro original, tomando a liberdade de alterar alguns detalhes de modo a privilegiar o aspecto visual da história. Essas alterações em prol da narrativa visual serão apresentadas ao roteiristas, em forma de esboço, na próxima etapa.

Figura 18: Roteirização para quadrinhos



Fonte: EISNER, 1989)

### 2.3.2 Verificação: esboço

Nesta etapa é feita a aprovação com as demais partes envolvidas, sendo nesse caso o roteirista da história. Para a apresentação da ideia, elaborou-se uma miniatura da página do *storyboard*, a qual foi apresentada junto do roteiro *full script*. O *feedback* é o que caracteriza essa etapa, ou seja, o retorno dos outros colaboradores a partir de um ponto de vista crítico.

A partir do roteiro da etapa anterior, se desenvolve esse tratamento prévio do *storyboard*, também conhecido como *studyboard*, onde através de desenhos em miniatura, se planeja a ilustração. A técnica do esboço, também conhecida como *croqui*, ou rascunho, é caracterizada por ser um tipo de desenho feito á mão sem exigência de traços preciso. Para isso, justamente, serve a abordagem denominada *thumbnail sketching*, que consiste em uma miniatura do desenho . Riabovitchev (2013) aponta cinco maneiras para se criar um *thumbnail sketch*: use menos linhas, mais valores (tonais); use valores limitados; mantenha pequeno; mantenha simples; permaneça desapegado.

Figura 19: *Thumbnail sketch*



Fonte: RIABOVITCHEV, 2013

“Linhas são um jeito natural de ganhar controle sobre o desenho, mas o quanto antes for possível, comece a achar as formas maiores e seus tons particulares” (RIABOVITCHEV, 2013, p.63). O detalhamento compete com a expressividade do esboço, por isso, a busca pela simplificação, atingida através da criação de uma paleta tonal limitada em um pequeno espaço, entre 4cm e 8cm. A qualidade indefinida do traço, que abre mão da precisão, denota o caráter provisório, não definitivo desse tipo de desenho, desse modo tornando o esboço um instrumento de exploração, onde a própria ideia se origina e se modifica ao longo do processo.

Esse storyboard em miniatura serve para visualizar uma sequência numa primeira instância e tem sido denominado *rough storyboard*, ou *studyboard* (TEIXEIRA, et al. 2016). Normalmente, esse *studyboard* é composto por desenhos poucos elaborados que sintetizam uma ação e um enquadramento. "Podem ser elaborados em cadernos, estimulados por pequenos apontamentos croquis sequenciados procurando a reflexão e a tradução visual de um conjunto de ideias" (*op cit*, p.624). O *studyboard* deste projeto está disponível no apêndice S.

O *feedback* do roteirista apontou para o refinamento de algumas sequências, mas, de acordo com ele, a construção está coerente com a cena do roteiro, mesmo não sendo exatamente igual. É importante a autonomia do artista em relação ao escritor, uma vez que em um veículo visual, o trabalho de arte domina a atenção inicial do leitor. Portanto cabe ao desenhista tomar suas próprias decisões e ir além do que está escrito no roteiro, para poder traduzir fielmente a intenção do roteirista, a essência da ideia.

Figura 20: Esboço em miniatura



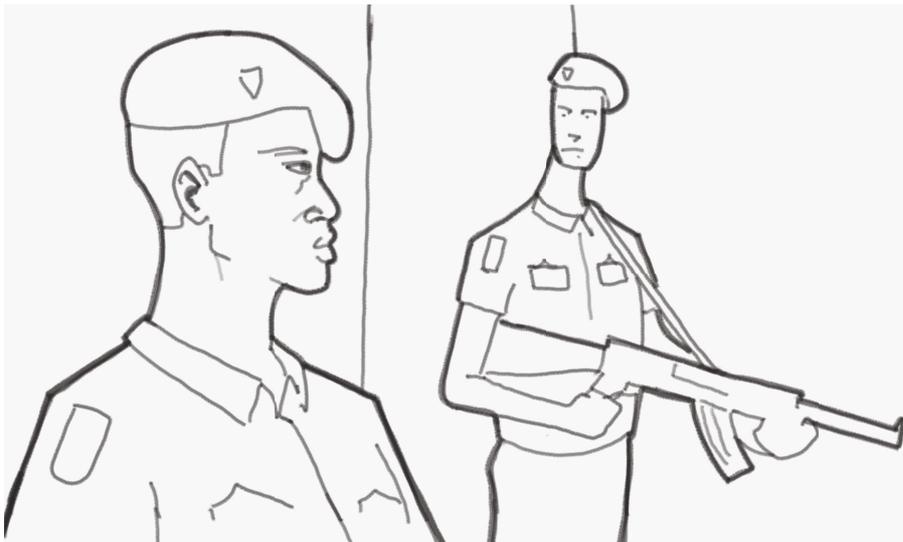
Fonte: Imagens produzidas pelo autor

### 2.3.3

#### Desenhos construtivos: linha

A partir do *studyboard*, o storyboard esboçado em miniatura, e de sua verificação junto ao roteirista, pode-se dar início ao processo de "linha", que consiste em um tratamento intermediário entre o esboço e arte-final. Dentro do processo de trabalho de Risso (2013), essa etapa seria denominada "lápiz", porém como se trata de um desenho digital, optei por denominá-la "linha". O desenho esboçado foi transferido para seu tamanho definitivo e todos os elementos do quadro foram redesenhados. Os quadros foram desenhados em folha individuais, diferentemente do *studyboard*.

Figura 21: Linha



Fonte: imagens produzidas pelo autor.

### 2.3.4 Solução: arte-final

Na produção editorial de histórias em quadrinhos, o processo de arte-finalização consiste no tratamento definitivo da página ilustrada, ou seja, é a versão que irá a público. Dentro do processo de Risso (2015), essa etapa final seria denominada “tinta”, porém assim como no caso da etapa anterior, a ilustração foi executada digitalmente, portanto optei por denominá-la arte-final.

Dentro desta etapa, a "linha" estabelecida na etapa anterior é preenchida digitalmente, acrescentando os valores tonais a composição. Também foi nessa etapa que os elementos textuais foram reintroduzidos, a partir do roteiro *full script*, já estabelecido.

Figura 22: Arte-final



Fonte: Imagens produzidas pelo autor

### 2.3.5 Apresentação: dossiê

Este estudo serve como um exemplo de como se pode idealizar um filme através das lentes do design gráfico. Encara-se, portanto, como necessária essa nova etapa, “apresentação”, inexistente no método projetual proposto por Munari (1981).

Surgiu ao longo do processo de criação das páginas de *storyboard*, a necessidade de elaborar uma forma de apresentá-lo. Como se trata de documento destinado a uma equipe de produção, optei por um projeto gráfico simples e dinâmico, que convide a interação da equipe com as páginas, que esteja aberto a mudança. A ideia é abrigar parte do processo criativo do design de produção em um registro projetual, um dossiê de projeto, mais especificamente voltado a direção de arte de uma produção cinematográfica.

A apresentação das ilustrações se dá através de um arquivo fichário, capa dura, de tamanho A4, quatro furos. Neste fichário, portanto todas as folhas estarão soltas, porém numeradas e ordenadas, de modo que possam ser retiradas do fichário e possam ser dispostas na parede. Essa visualização permite que a equipe colabore simultaneamente e facilita a discussão a cerca do projeto.

O dossiê abriga, neste caso, a sinopse do episódio escrita por Lucas Thys, os painéis semânticos da etapa criatividade (C), os *croquis* da etapa experimentação (E), e as ilustrações arte-finalizadas de etapa solução (S).

Uma vez que se trata de um estudo, neste projeto não se encontra a idealização completa da direção de arte do episódio “Problemas no Paraíso”, mas é construído o modelo pelo qual se poderia fazê-la. A montagem completa do episódio poderia ser ilustrada antes de qualquer gravação. Das trinta cenas que formam esse episódio, illustrei apenas uma delas. Cada uma delas poderia ser um caderno ilustrado como este que estou apresentando.

Figura 23: Dossiê de Design de Produção



Fonte: Páginas do dossiê produzido pelo autor.

## 3 CONCLUSÃO

### 3.1 Considerações finais

Inicialmente, esse estudo buscava apresentar o storyboard como um instrumento de design de produção, contudo, ao longo do desenrolar do trabalho, essa premissa se ampliou. Percebe-se que no trabalho em questão o *storyboard* foi utilizado sim como um instrumento de design de produção, mas que poderia ser também empregado em outro contexto. O *storyboard*, este tratamento visual do roteiro, é um veículo narrativo, ou seja, é um desdobramento do *storytelling*. Logo, o storyboard não é somente um instrumento de design de produção, mas também um instrumento de projeto em geral. A importância do storytelling para o design é sabida e já foi apresentada ao decorrer do trabalho.

Portanto, pode-se concluir que esse exercício projetual pode alcançar o seu objetivo geral, de ilustrar um storyboard a partir de um método para desenho de histórias em quadrinhos, que no início deste trabalho era apenas uma hipótese. Além disso, obteve sucesso em alcançar os objetivos específicos, que permitiram que o objetivo geral fosse alcançado. De modo geral, tanto os objetivos específicos, quanto o objetivo geral, buscavam relacionar Design ao Cinema. O *storyboard* foi o objeto de estudo que tornou isso possível e o design de produção parece ser um exemplo da convergência entre as duas áreas.

A palavra "design" hoje se apresenta como um termo de múltiplos significados, um exemplo daquilo que se conhece por polissemia. Por se tratar de um estrangeirismo, há, sem dúvida, além dos múltiplos significados, bastante divergência em relação ao uso do termo e portanto bastante dificuldade de definir o escopo de atuação da disciplina, que parece ter intrínseca vocação para ambiguidade. No Brasil, o termo só foi oficializado na década de oitenta do século passado, ou seja, um passado recente. Atualmente parece haver um consenso de que design é prática de projeto.

Design e desígnio são palavradas que tem sua origem no verbo latino *designare* (designo, -as, -are, -avi, -atum): marcar de um modo distinto, traçar, definir, representar, desenhar, indicar, designar, assinalar, pôr em ordem, arranjar, dispor, revelar, mostrar - e que por sua vez deriva do substantivo *signum*: sinal, marca distintiva, indício, prova, sintoma, prognóstico, presságio, pegada, vestígio.

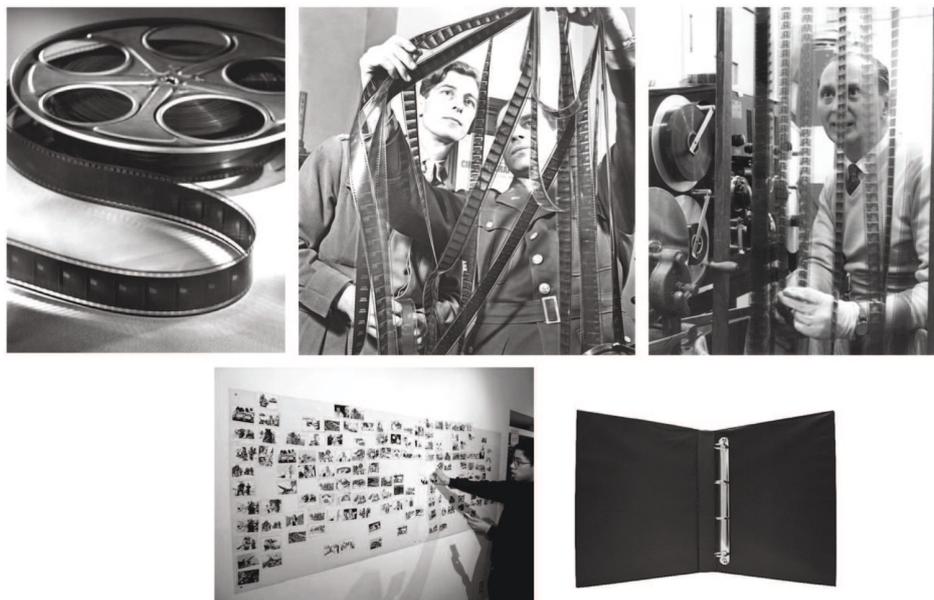
Por fim, através do desenvolvimento desse PCC (projeto de conclusão de curso), se pôde ampliar o escopo de visão sobre aquilo que é Design. Por este trabalho se tratar de um projeto que gravita entre Design e o desenho, parece ser interessante para um futuro trabalho explorar a relação semântica entre os termos, uma vez que no idioma português brasileiro atual, as duas palavras ganharam significados distintos e denotam coisas diferentes. Para o termo “desenho”, coube apenas o significado de representação gráfica, traço; enquanto que para “Design”, coube o significado de projeto. Será desenhista sinônimo de designer?

Apêndice A: Painel semântico para a ilustração do *storyboard*.



Fonte: Painel semântico produzido pelo autor.

Apêndice B: Painel semântico para o projeto gráfico do dossiê.



Fonte: Painel semântico produzido pelo autor.

Apêndice C: Painel semântico para a personagem Luísa



Fonte: Painel semântico produzido pelo autor.

Apêndice D: Painel semântico para a personagem Camargo.



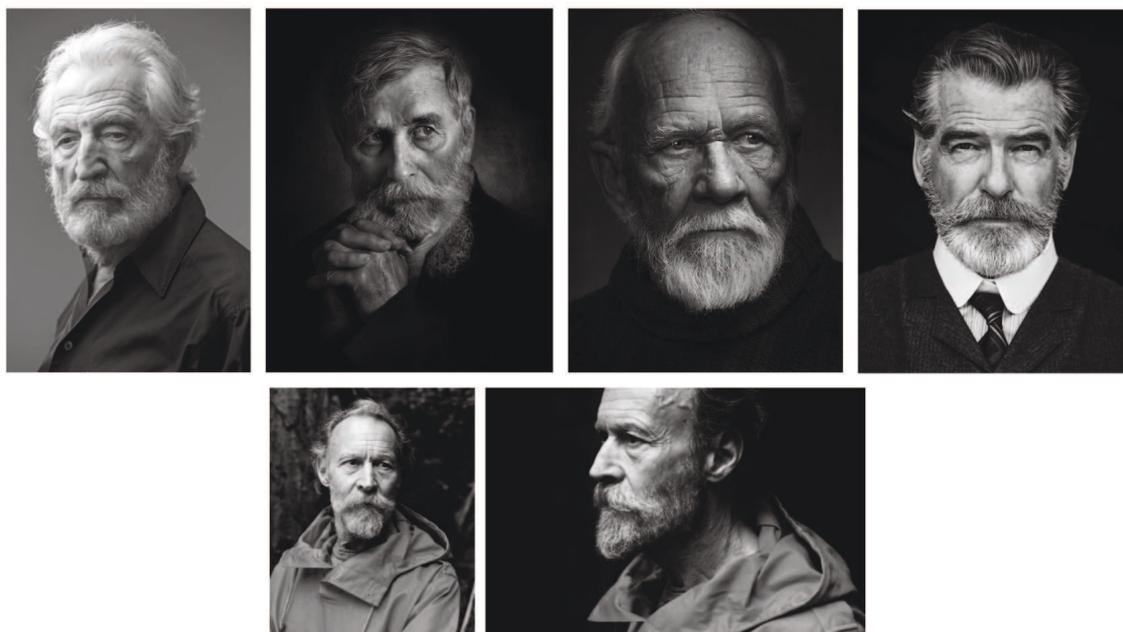
Fonte: Painel semântico produzido pelo autor.

Apêndice E: Painel semântico para a personagem Júlio César.



Fonte: Painel semântico produzido pelo autor.

Apêndice F: Painei semântico para a personagem Paulo Otávio.



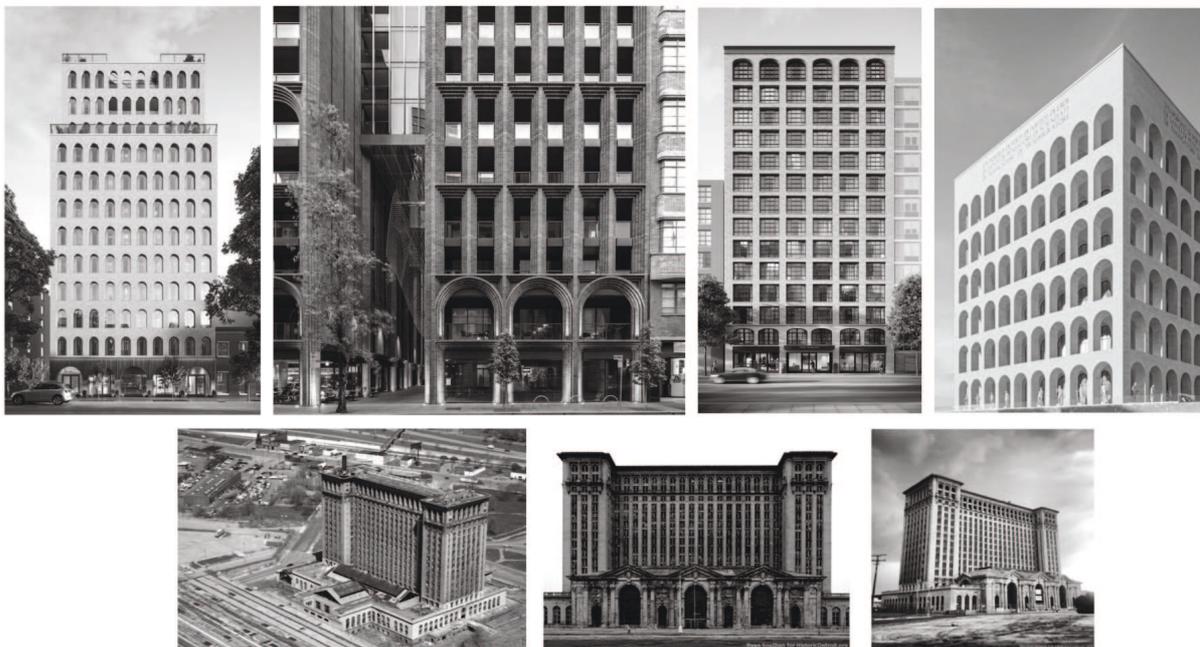
Fonte: Painei semântico produzido pelo autor.

Apêndice G: Painei semântico para a personagem Hélio.



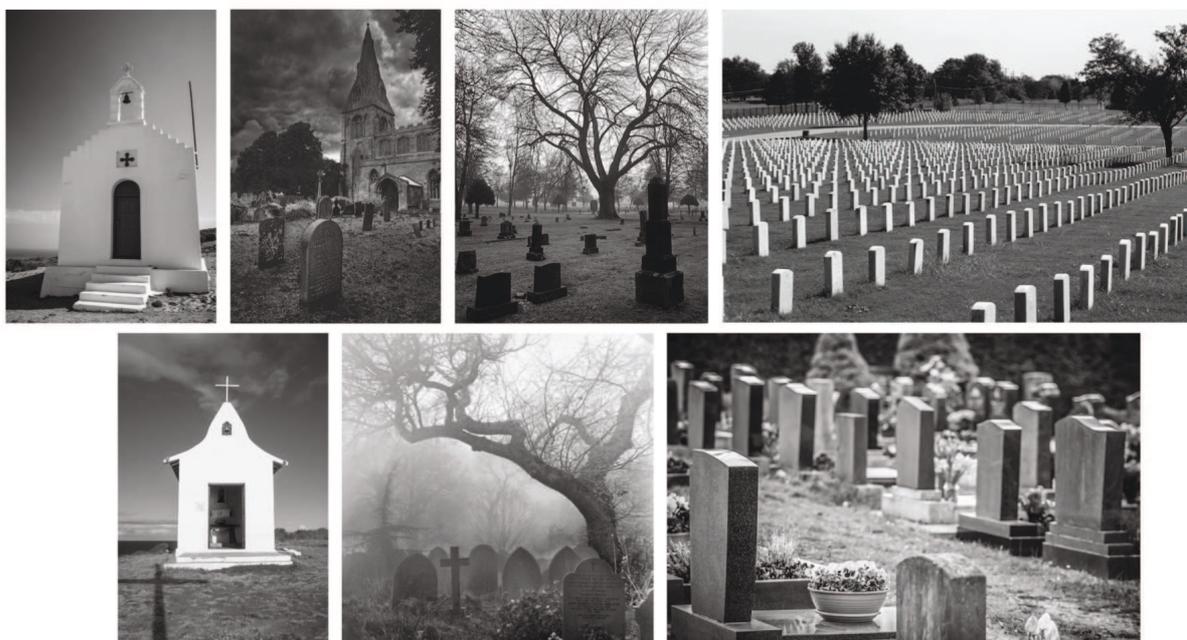
Fonte: Painei semântico produzido pelo autor.

Apêndice H: Painel semântico para o cenário Condomínio Alvorada.



Fonte: Painel semântico produzido pelo autor.

Apêndice I: Painel semântico para o cenário Jardins do Paraíso.



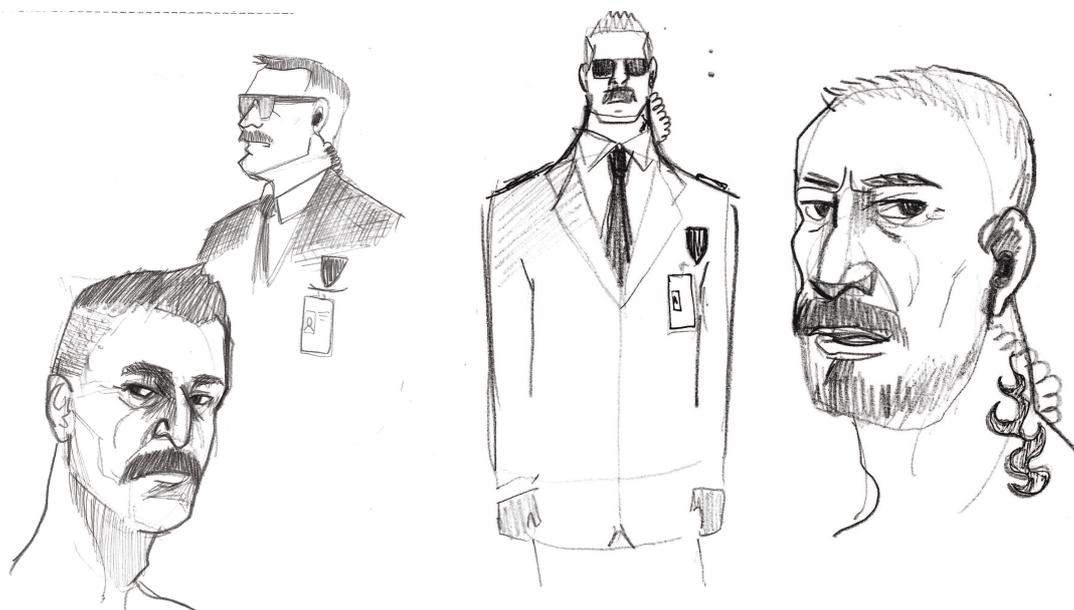
Fonte: Painel semântico produzido pelo autor.

Apêndice J: Concept art para personagem Luísa



Fonte: Desenhos produzidos pelo autor.

Apêndice K: Concept art para personagem Camargo



Fonte: Desenhos produzidos pelo autor.

Apêndice L: Concept art para personagem Júlio César



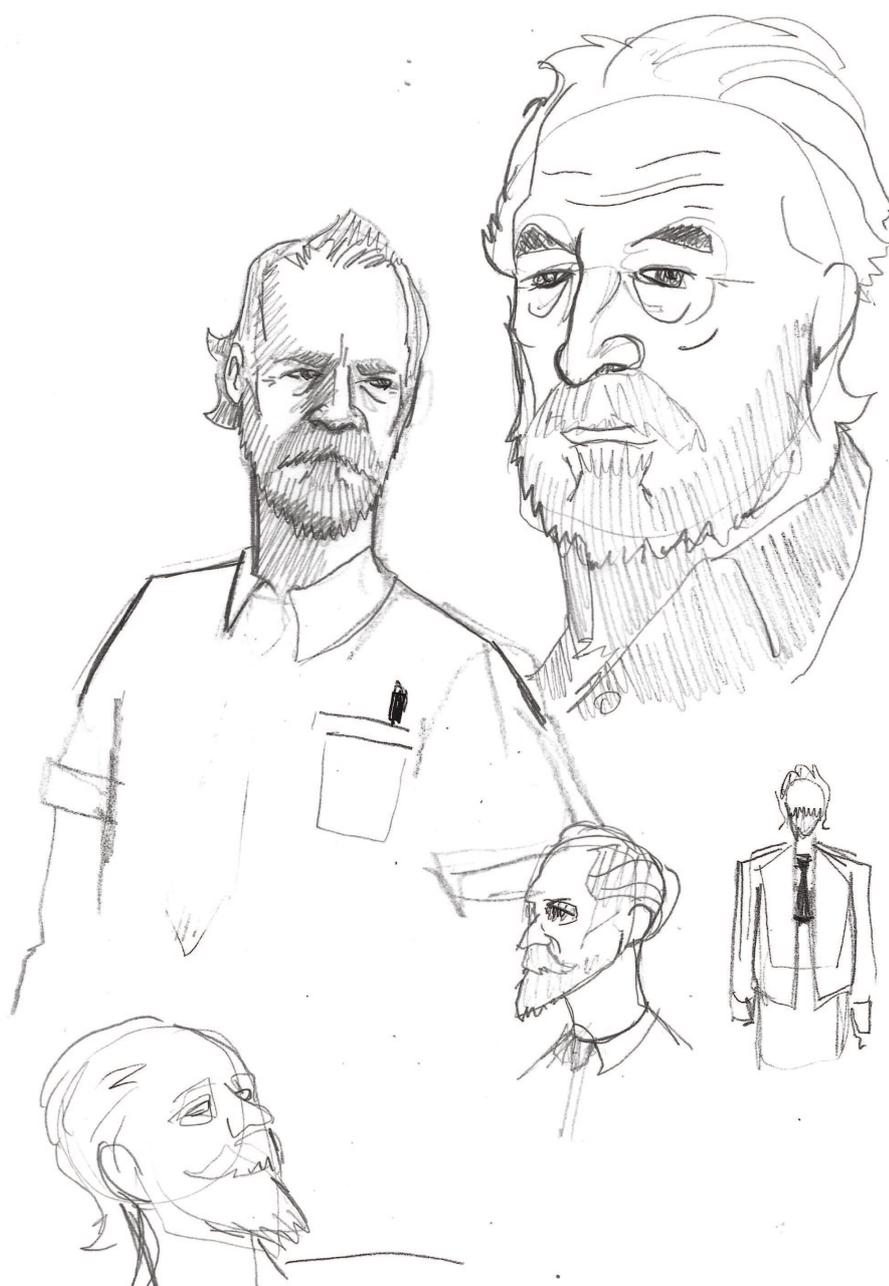
Fonte: Desenhos produzidos pelo autor.

Apêndice M: Concept art para personagem Hélio



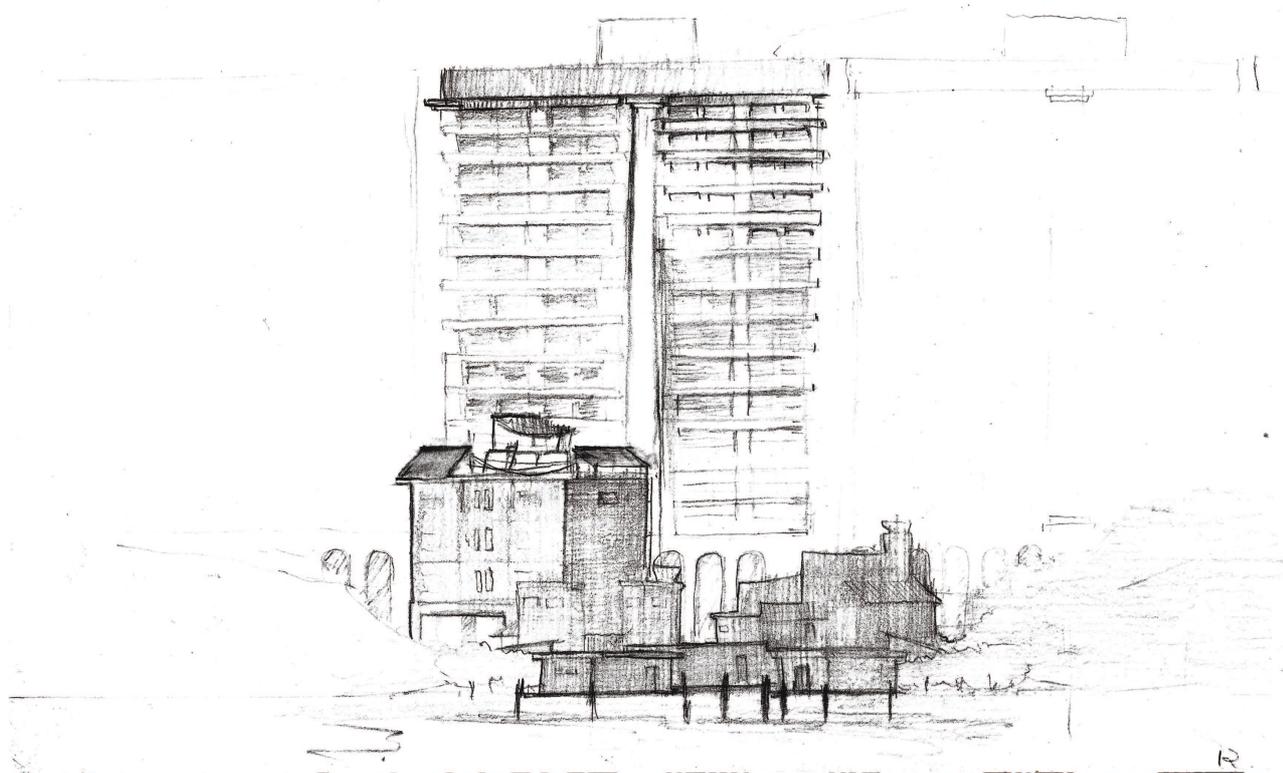
Fonte: Desenhos produzidos pelo autor.

Apêndice N: Concept art para personagem Paulo Otávio

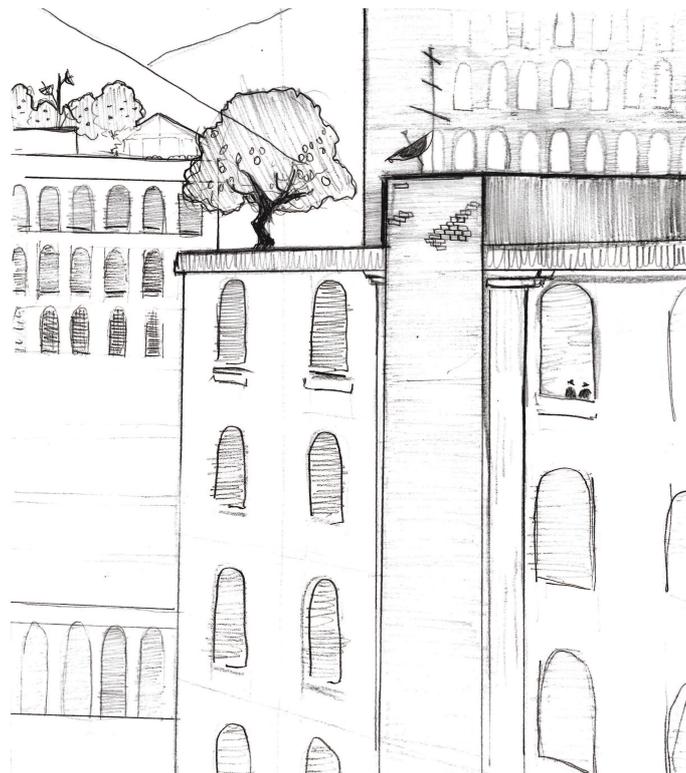
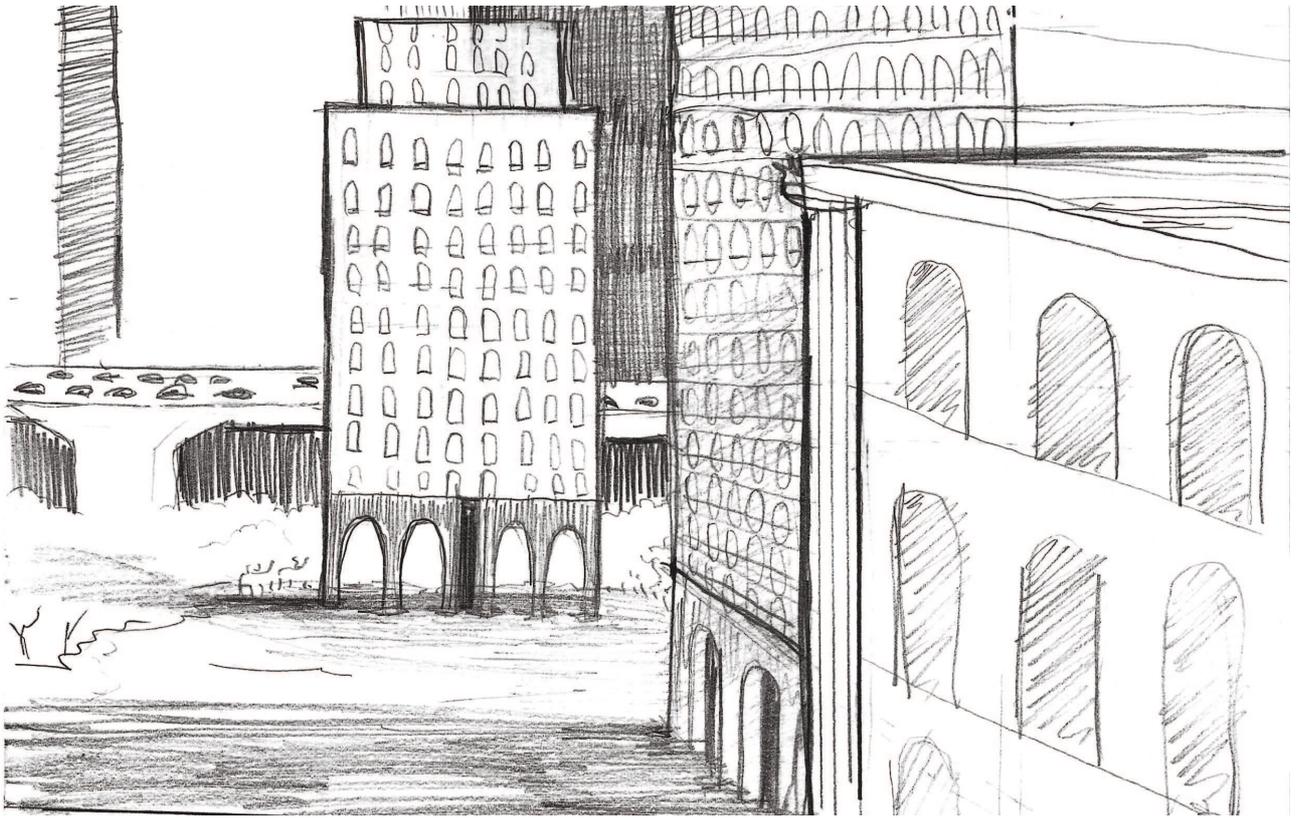


Fonte: Desenhos produzidos pelo autor.

Apêndice O: Concept art para cenário Condomínio Alvorada

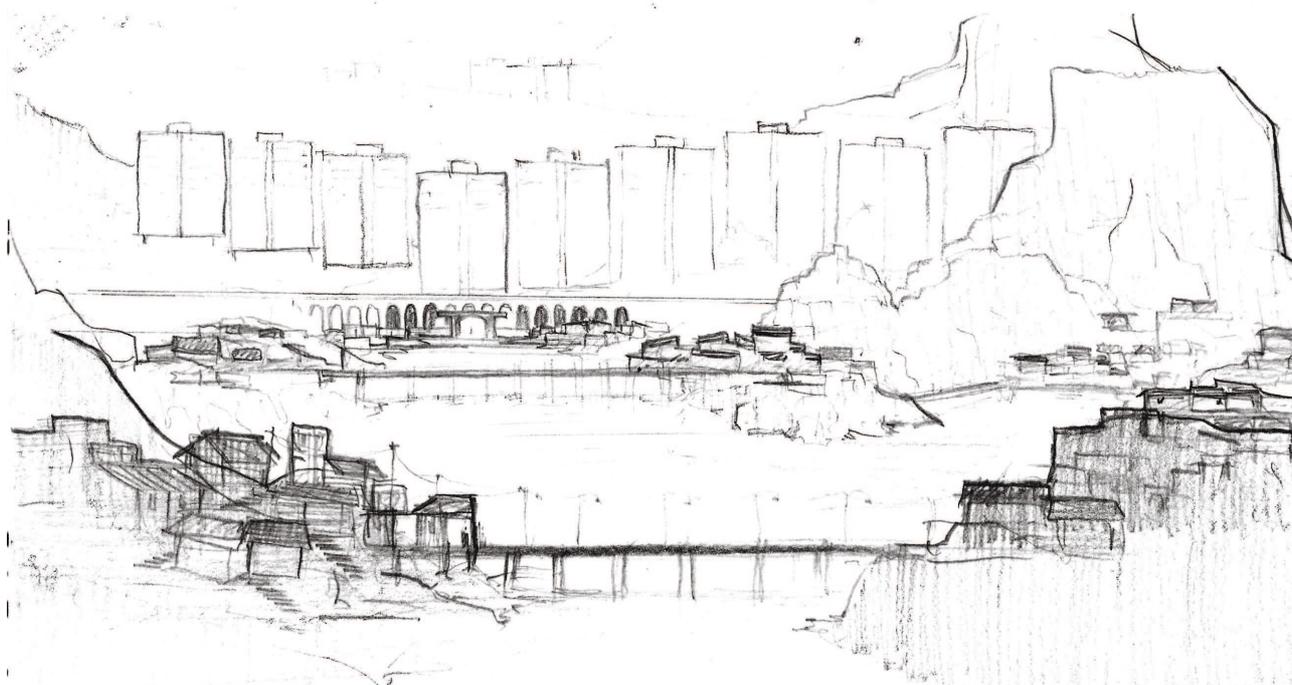


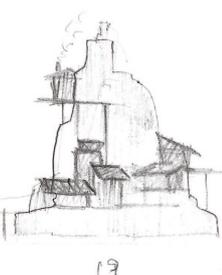
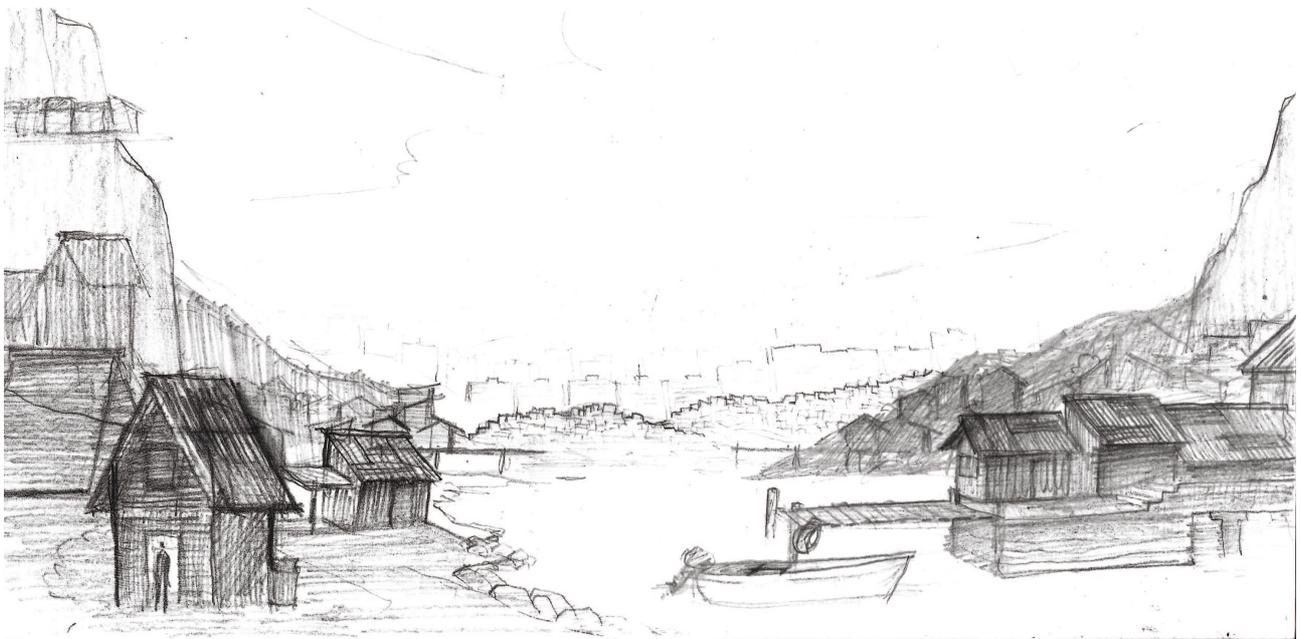
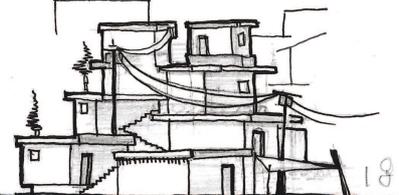
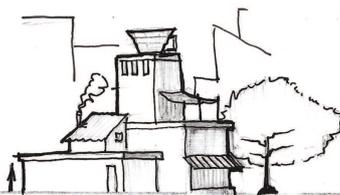
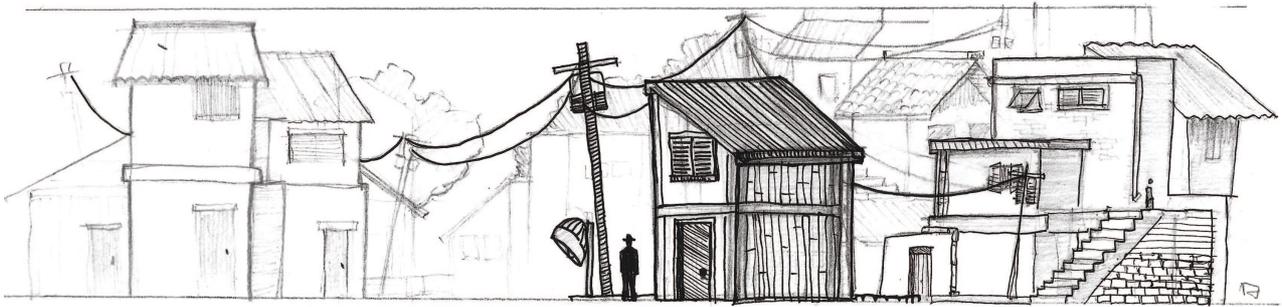
Fonte: Desenhos produzidos pelo autor.

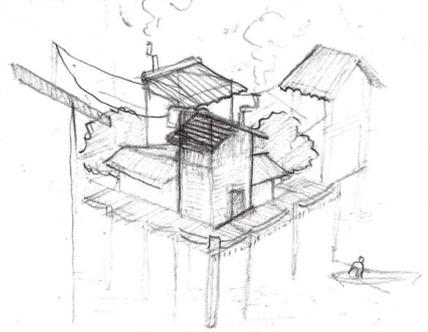
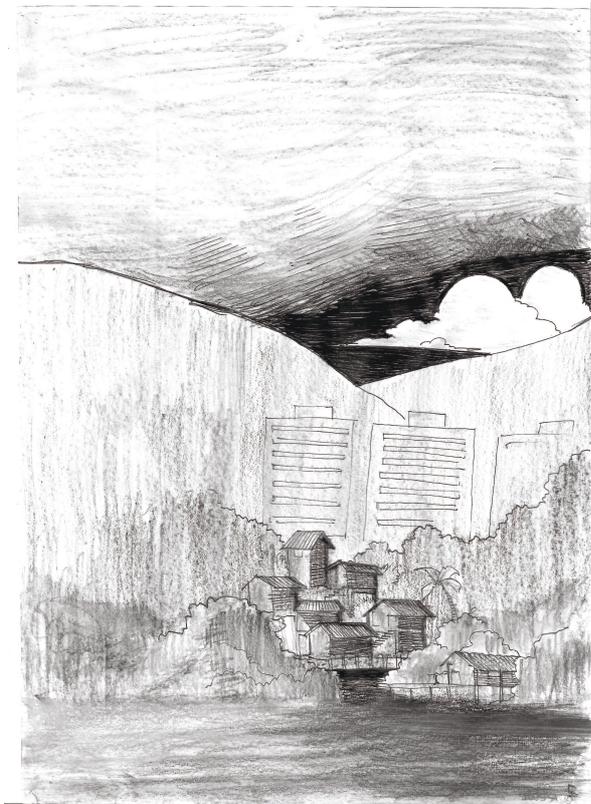
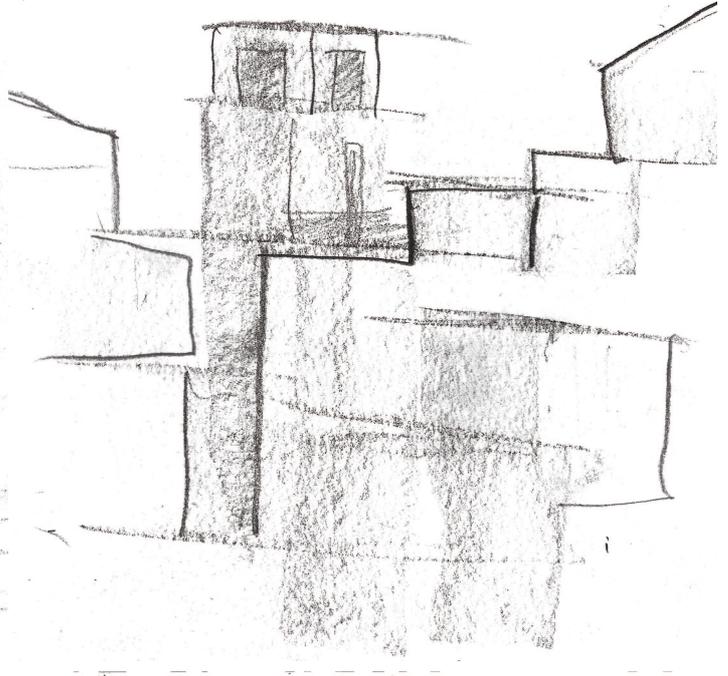
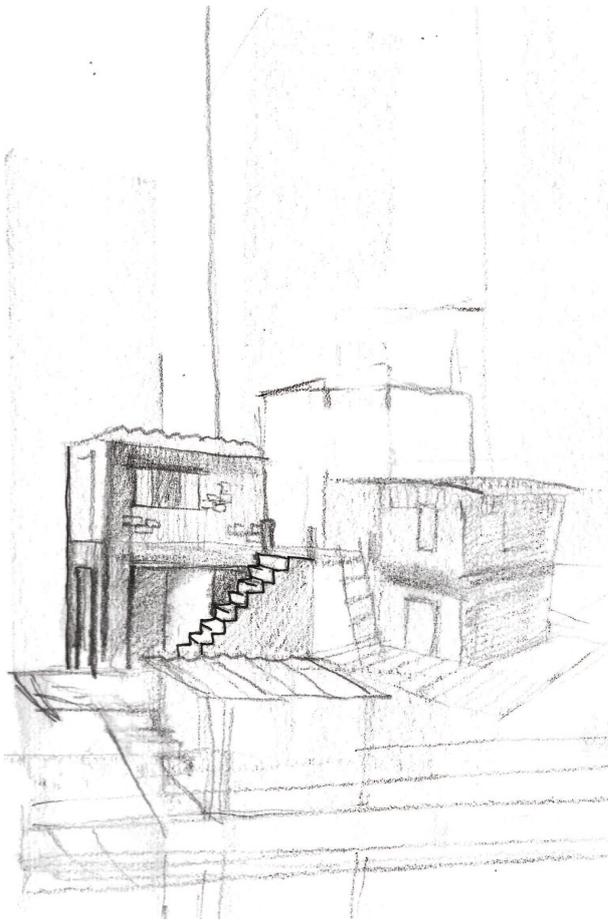


Fonte: Desenhos produzidos pelo autor.

Apêndice P: Concept art para cenário o Vila Esperança

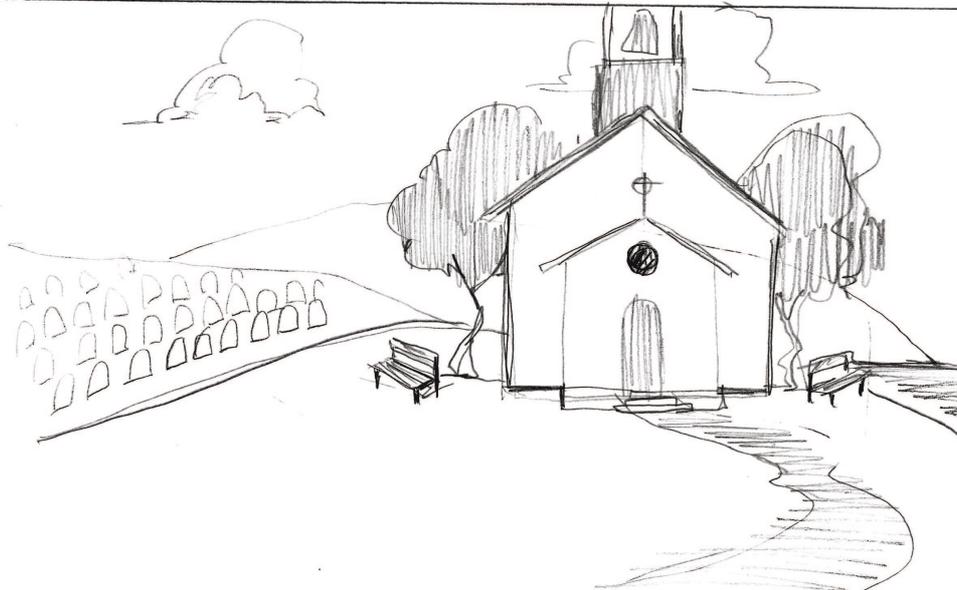
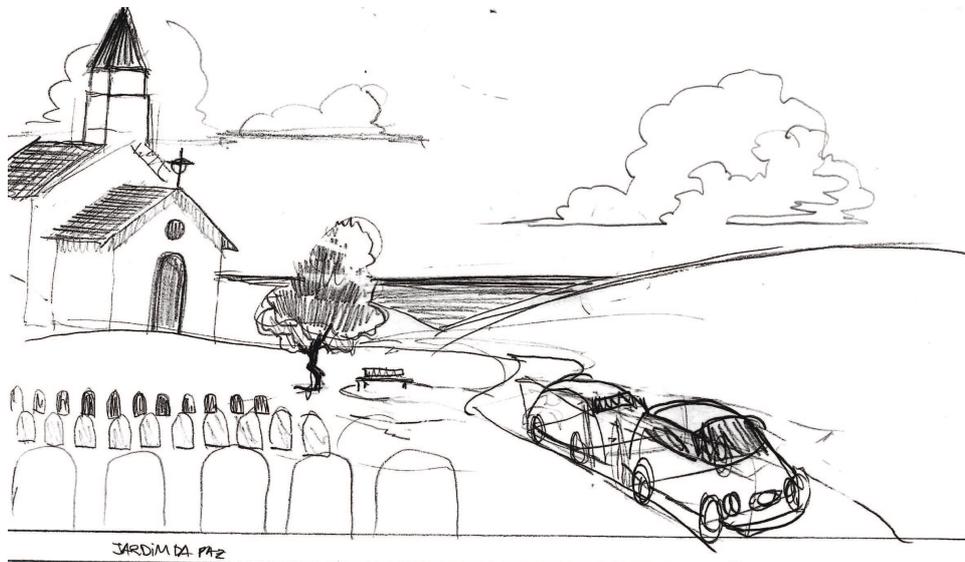






Fonte: Desenhos produzidos pelo autor.

Apêndice Q: Concept art para cenário Jardins do Paraíso



Fonte: Desenhos produzidos pelo autor.

## Apêndice R: Roteiro Full Script

### Página 01: Velório na capela.

- Quadro 01: Vista da capela. Condomínio e oceano ao fundo.
- Quadro 02: Vista para a capela. Plano aberto para estabelecer o cenário.
- Quadro 03: Plano médio focado em um par de seguranças em frente a capela. Um deles é o oficial Júlio César. Ambos vestem uniforme da empresa de segurança e estão armados.

### Página 02: Seguranças de guarda.

- Quadro 04: Primeiro plano dos seguranças.
- Quadro 05: Plano médio da entrada da capela.
- Quadro 06: Plano aberto da capela, com cemitério ao fundo.

### Página 03: Luísa tenta entrar no velório.

- Quadro 07: Luísa -em plano aberto- indo em direção a capela.
- Quadro 08: Primeiro plano de Luísa. Cemitério ao fundo.
- Quadro 09: Luísa se aproximando da capela. Capela ao fundo.

### Página 04: o oficial de segurança Júlio César a impede.

- Quadro 10: Ponto de vista dos seguranças.
- Quadro 11: Perfil de Luísa entregando seu crachá para Júlio César
- Quadro 12: Plano detalhe na mão segurando o crachá, onde se pode ler "MÍDIA". Júlio César: - Entrada não autorizada, senhorita Menezes. Essa cerimônia é somente para os familiares e amigos.

Página 05: Luísa é impedida de entrar na cerimônia.

- Quadro 13: Close no rosto de Júlio César.
- Quadro 14: Júlio César devolve o crachá: “Isso não é problema meu. Encontre o que fazer fora daqui”.
- Quadro 15: A mão de Júlio César em primeiro plano e Luísa ao fundo.”Você vai ter que falar com o meu chefe então. Ele me falou pra vir cobrir a cerimônia”, diz Luísa.

Página 06: Luísa desiste de entrar na capela.

- Quadro 16: Primeiro plano de Luísa indo embora. Seguranças e porta da capela ao fundo.
- Quadro 17: Plano médio de Luísa circundando a capela.
- Quadro 18: Segurança em primeiro plano e Luísa ao fundo.

Página 07: Luísa encontra Hélio, por acaso.

- Quadro 19: Luísa abre sua mochila. Condomínio ao fundo.
- Quadro 20: Luísa retira uma câmera fotográfica.
- Quadro 21: Plano detalhe de Luísa olhando através da câmera.

Página 08: Hélio aceita fazer um depoimento para o jornal de Luísa.

- Quadro 22: Hélio Boaventura: -Escute aqui garota. Vê se tira uma foto boa de mim. Hélio coloca o chapéu. -Você não acha um pouco inapropriado sair assim tirando fotos dos outros?
- Quadro 23: Plano médio de Luísa próxima ao banco. Luísa: - Desculpe senhor secretário. A fotografia que tirei foi da capela, não do senhor. Garanto ao senhor que não lhe fotografei. Preciso de material para montar minha reportagem.
- Quadro 24: Close no rosto de Hélio. Hélio: -Está com o jornal então... Veja bem garota, eu já entendi tudo. Sente-se. Vamos logo com isso.

#### Página 09: Luísa grava seu depoimento

- Quadro 25: Luísa estende o celular para gravar o depoimento de Hélió. Primeiro plano.
- Quadro 26: Ponto de vista de Luísa. Hélió olha para ela. Hélió: -Tá bem, está pronta?
- Quadro 27: Primeiro plano do perfil de Hélió olhando para cima, enquanto fuma.

#### Página 10: Hélió fala sobre Paulo Otávio

- Quadro 28: Plano geral do Condomínio Alvorada em contraste com Vila Esperança. Hélió discursa em off: Paulo Otávio foi um grande homem, durante todos esses anos, o sonho de criar um lugar agradável.
- Quadro 29: Plano médio das palafitas de Vila Esperança Hélió discursa em off. Hélió continua: - Agradável e eficiente, melhor assim.
- Quadro 30: Primeiro plano Menino navega em uma canoa improvisada. Hélió conclui: - Farei o possível para manter vivo seu legado e sua maior obra, que é o lugar onde desfrutamos nosso viver, nosso Condomínio Alvorada...

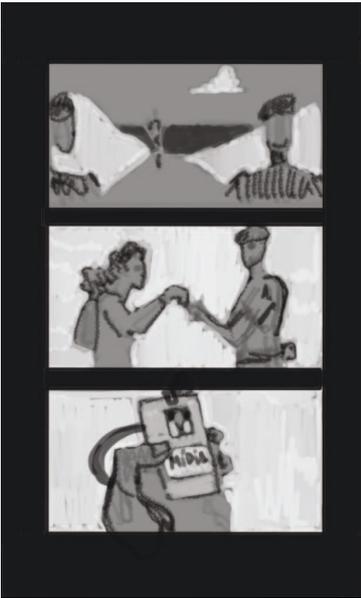
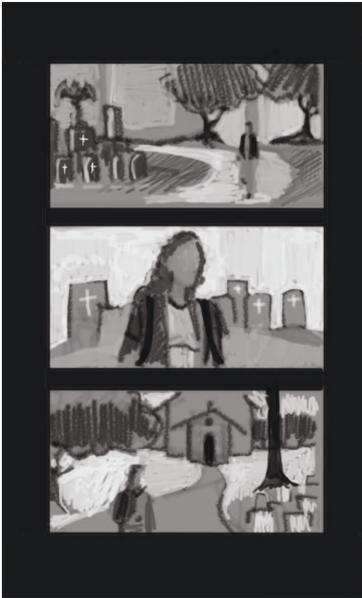
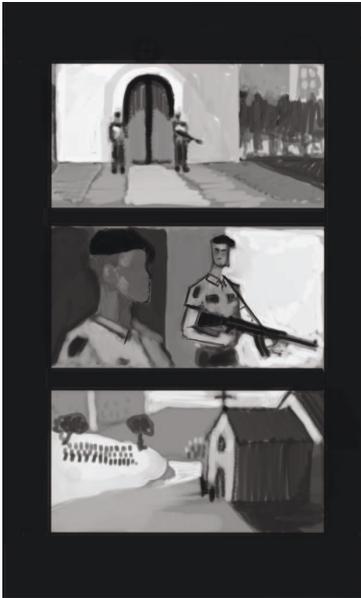
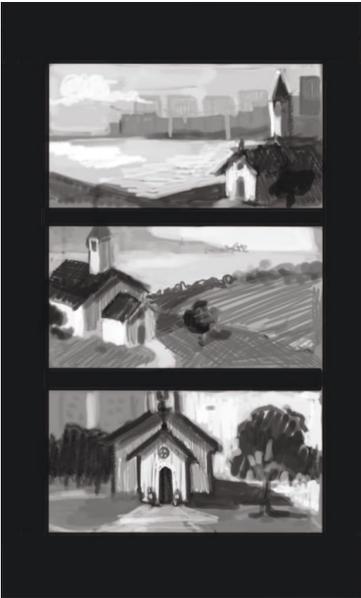
#### Página 11: Paulo Otávio e o Condomínio Alvorada.

- Quadro 31: Close no rosto de Hélió. -É isso, mais alguma coisa?
- Quadro 32: -Quando o comitê pretende se manifestar sobre a sucessão de Paulo. Primeiro plano de Paulo Otávio no caixão.
- Quadro 33: Hélió se levanta de súbito: -Já chega.

#### Página 12: Paulo Otávio é encontrado morto.

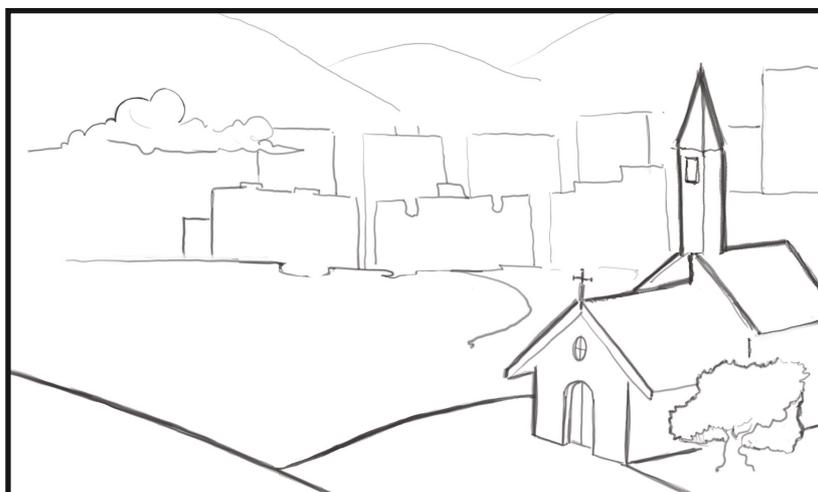
- Quadro 34: Camargo e Hélió ao lado do caixão. Hélió: -Tenha algum respeito pelos mortos.
- Quadro 35: Piscina do condomínio. Prédios ao redor da piscina.
- Quadro 36: Corpo boiando na água. Hélió:- O corpo ainda nem esfriou.

APÊNDICE S: Esboço em miniatura (thumbnail sketch)

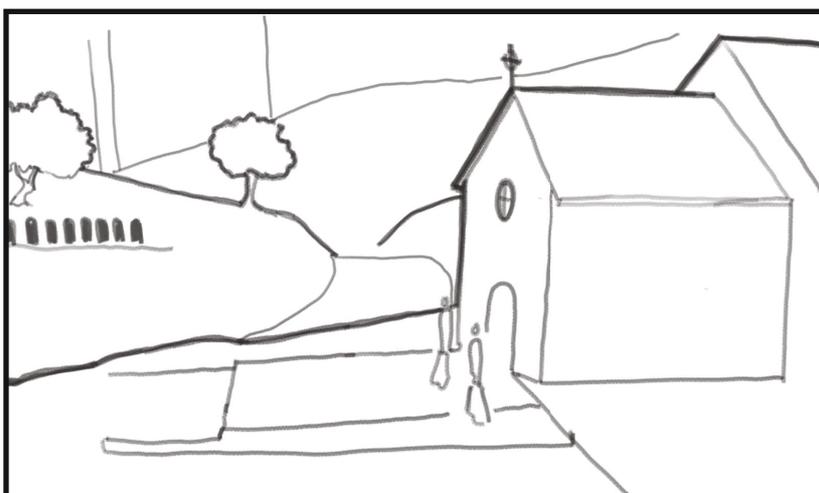
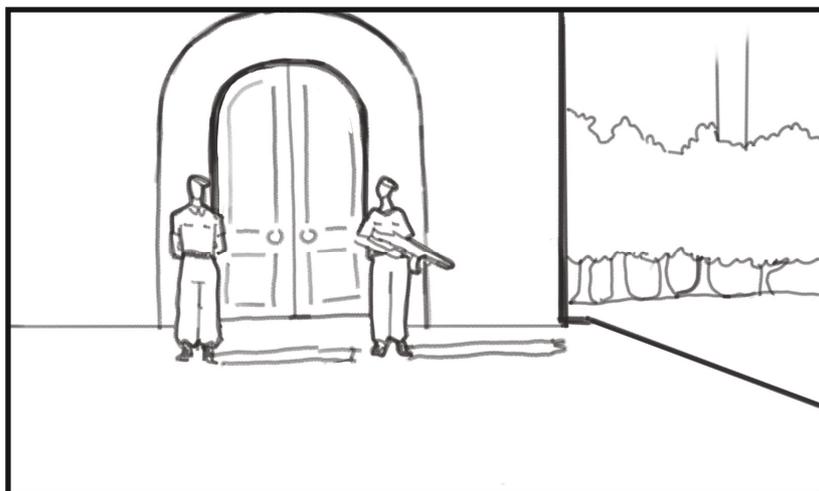




Apêndice T: Linha



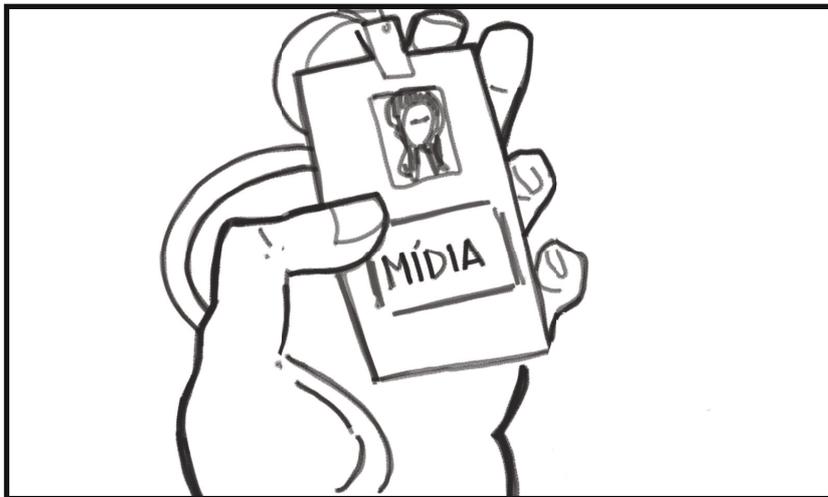
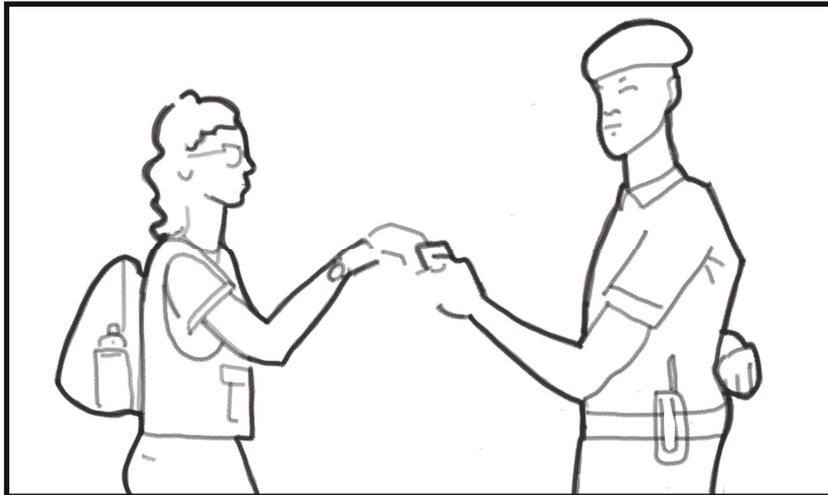
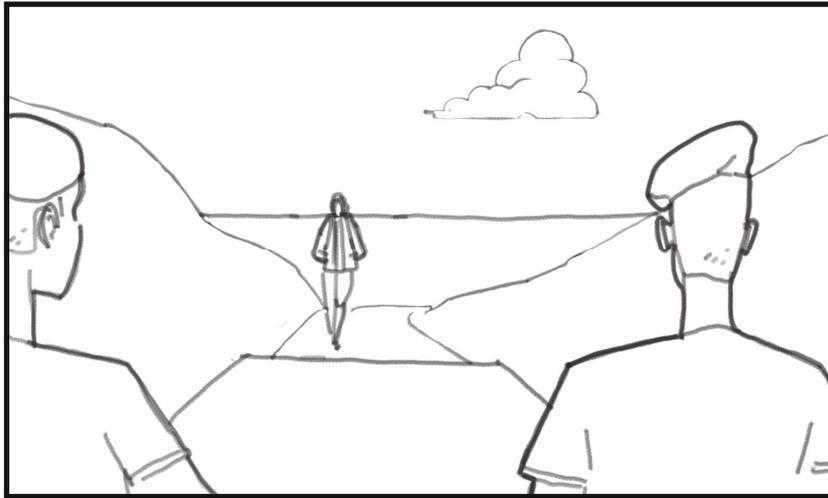
Fonte: Imagens produzidas pelo autor



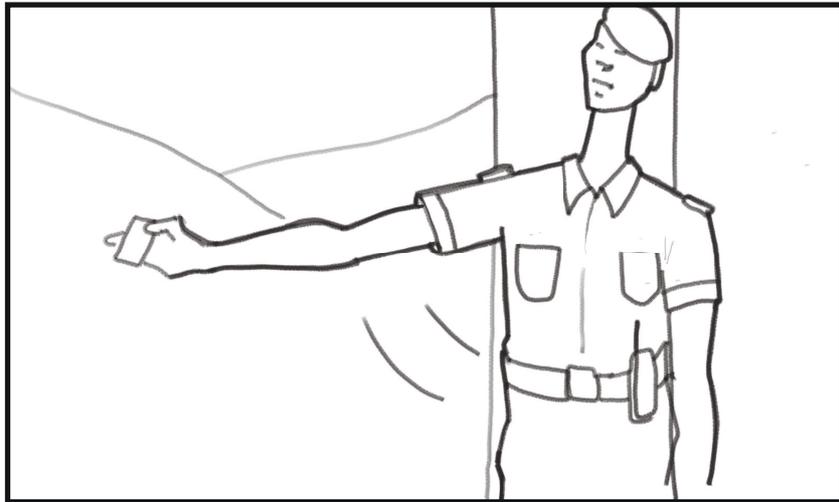
Fonte: Imagens produzidas pelo autor



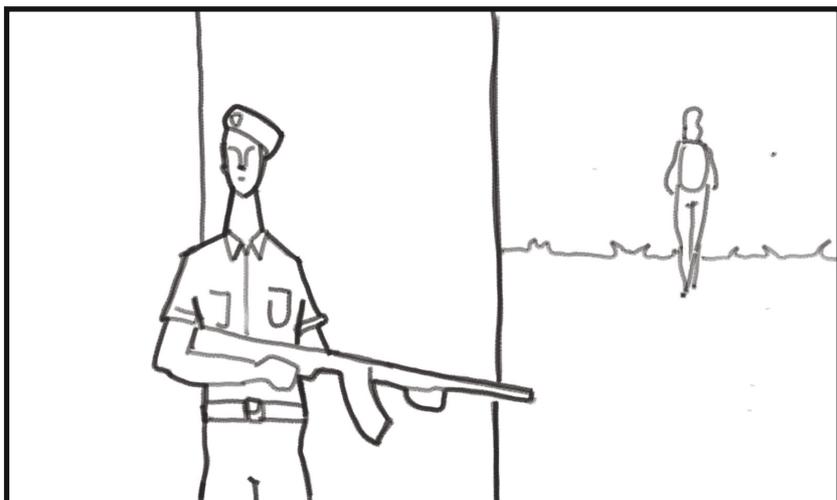
Fonte: Imagens produzidas pelo autor



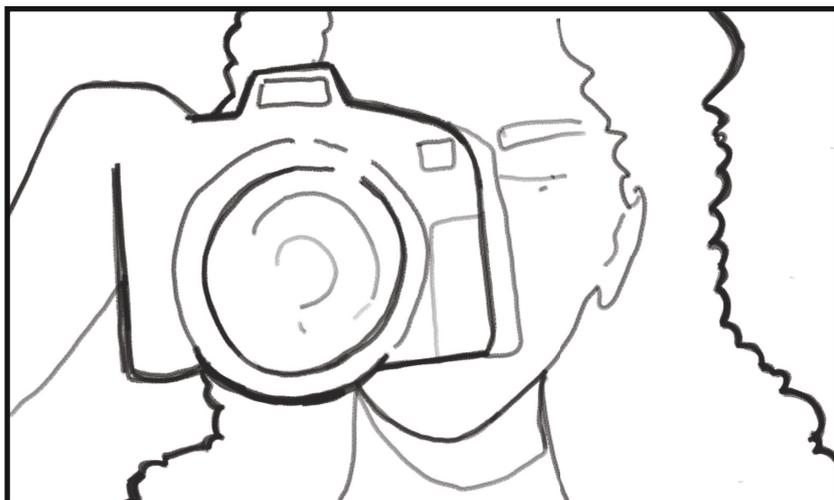
Fonte: Imagens produzidas pelo autor



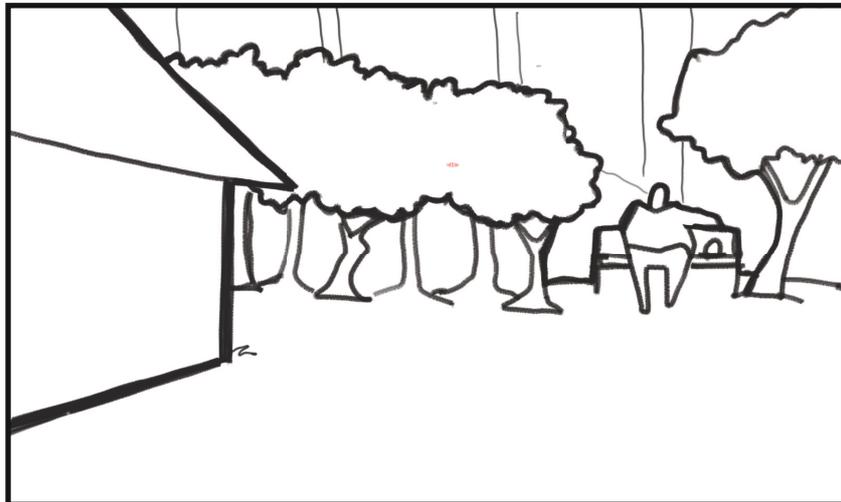
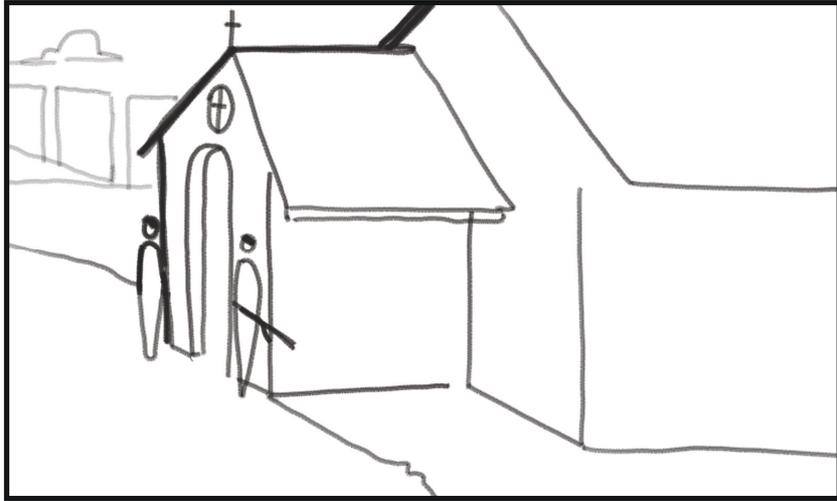
Fonte: Imagens produzidas pelo autor



Fonte: Imagens produzidas pelo autor



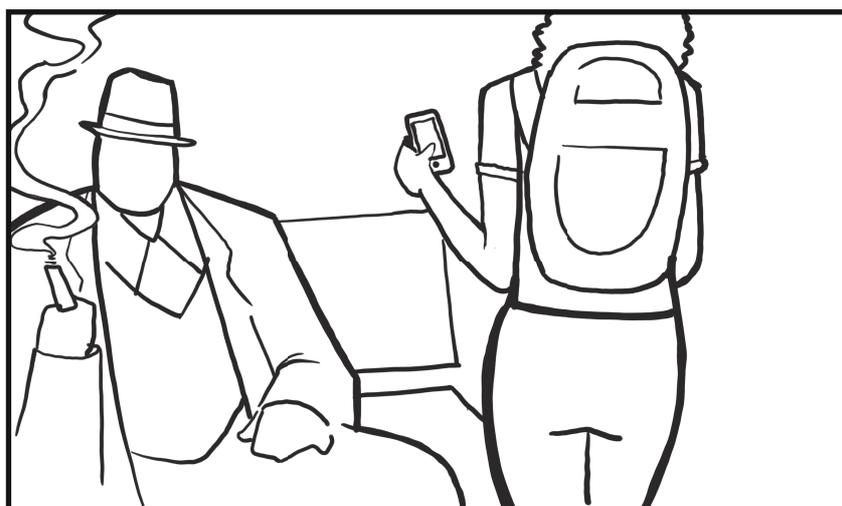
Fonte: Imagens produzidas pelo autor



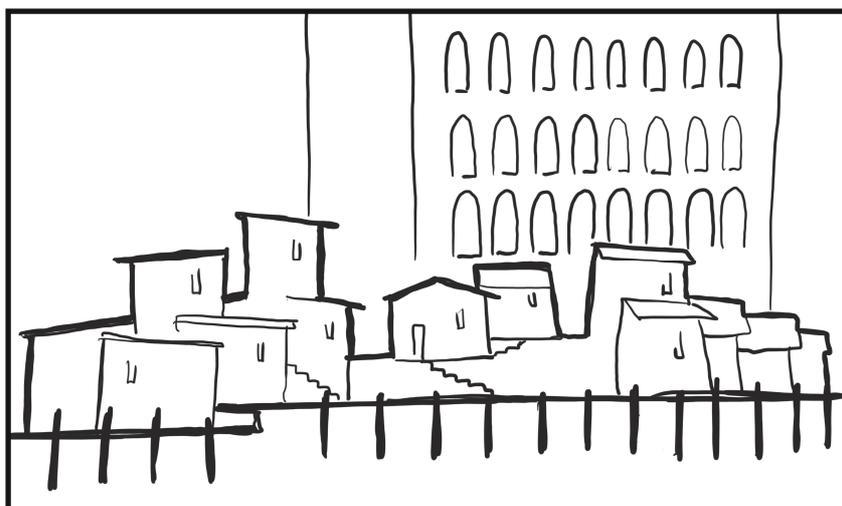
Fonte: Imagens produzidas pelo autor



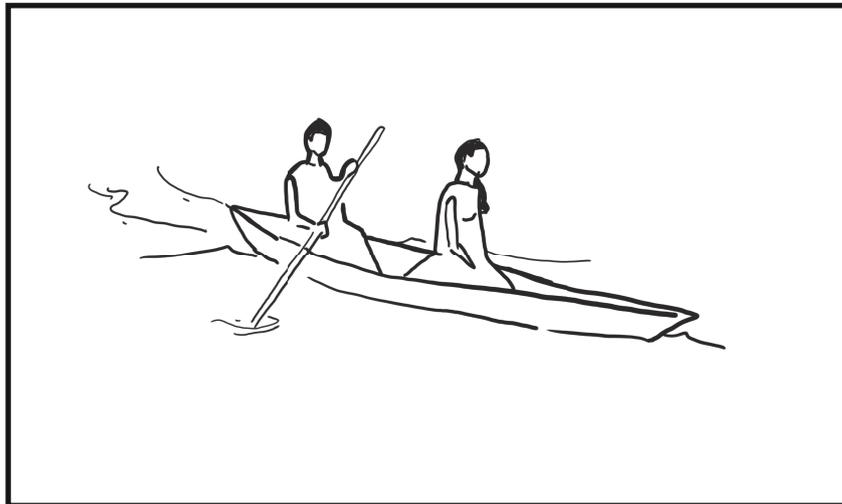
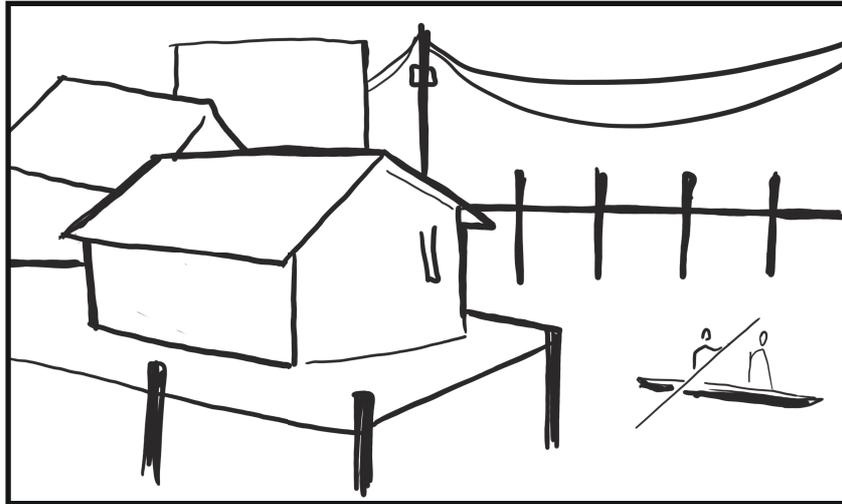
Fonte: Imagens produzidas pelo autor



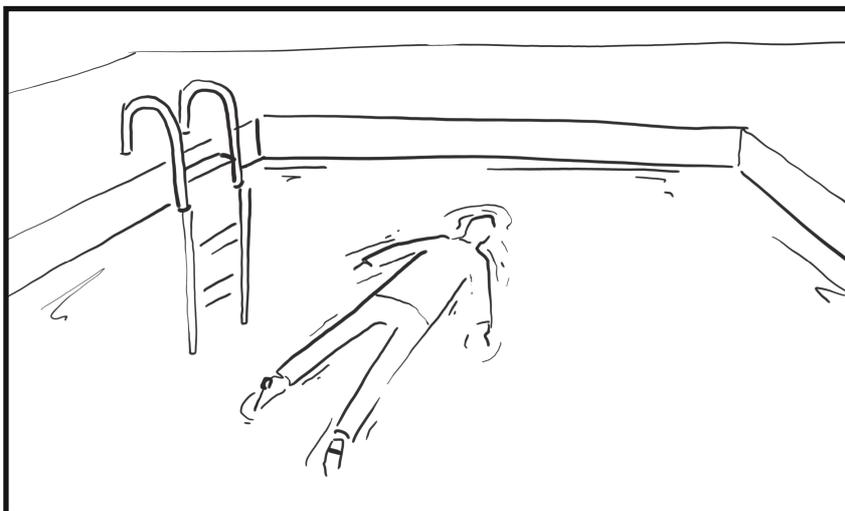
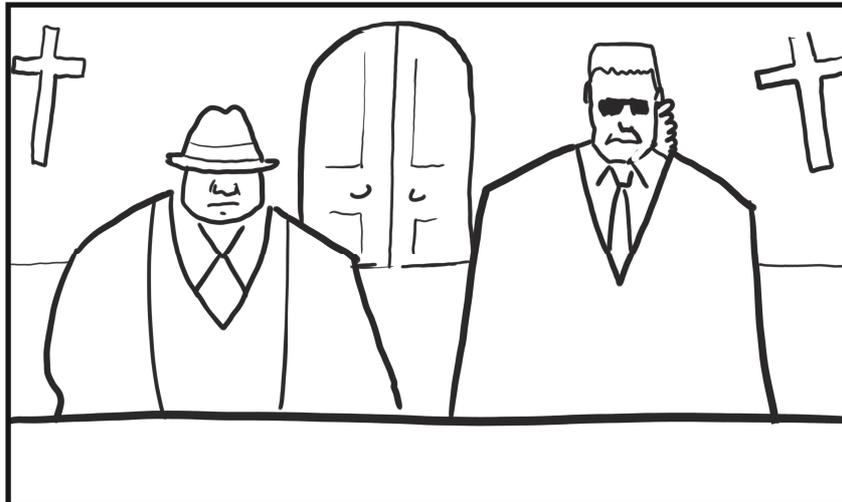
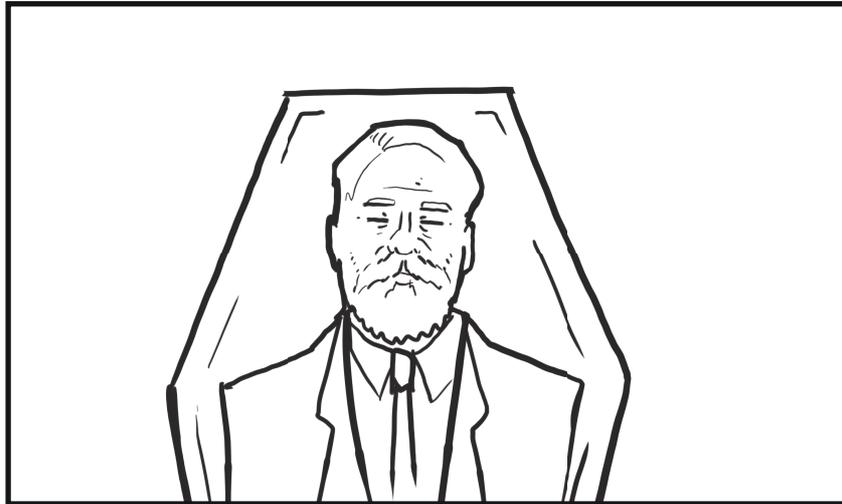
Fonte: Imagens produzidas pelo autor



Fonte: Imagens produzidas pelo autor



Fonte: Imagens produzidas pelo autor



Fonte: Imagens produzidas pelo autor

Apêndice U: Arte-final



Fonte: Imagens produzidas pelo autor



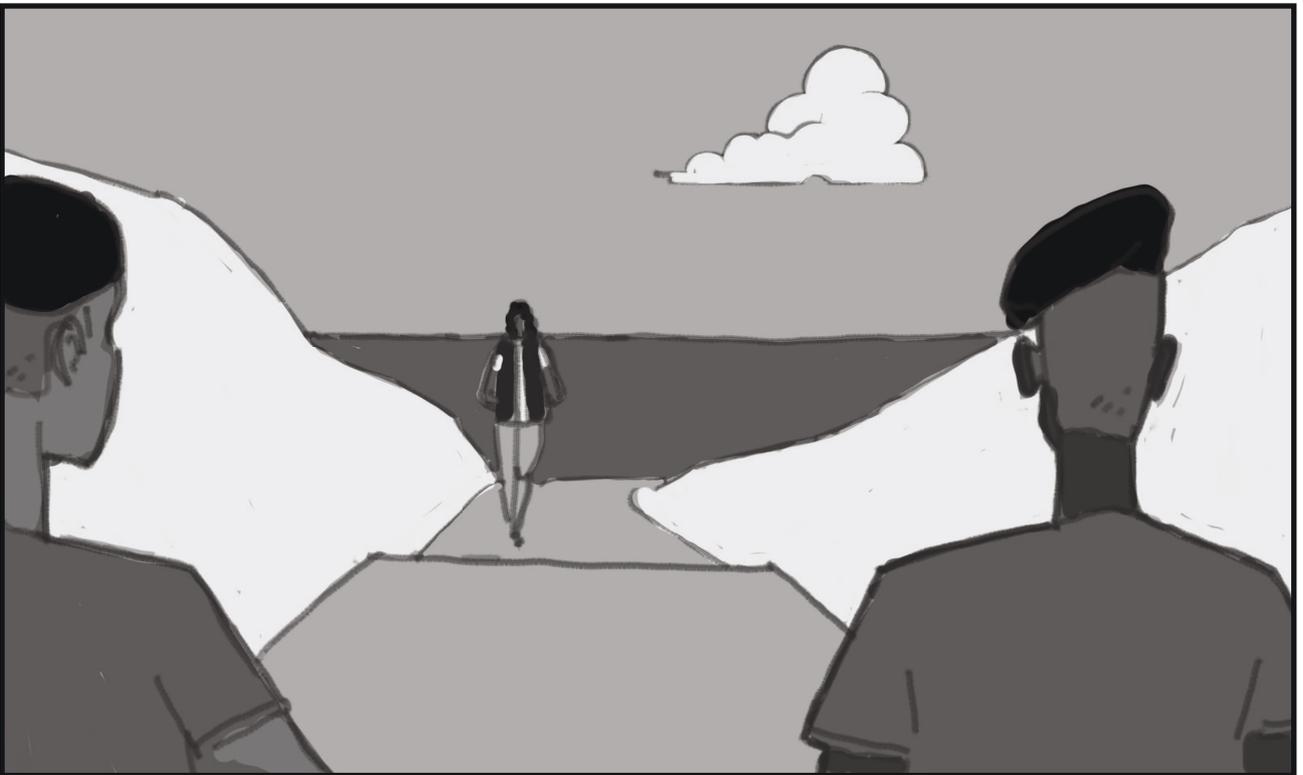
Fonte: Imagens produzidas pelo autor



Fonte: Imagens produzidas pelo autor



Fonte: Imagens produzidas pelo autor



Fonte: Imagens produzidas pelo autor



Fonte: Imagens produzidas pelo autor



Fonte: Imagens produzidas pelo autor



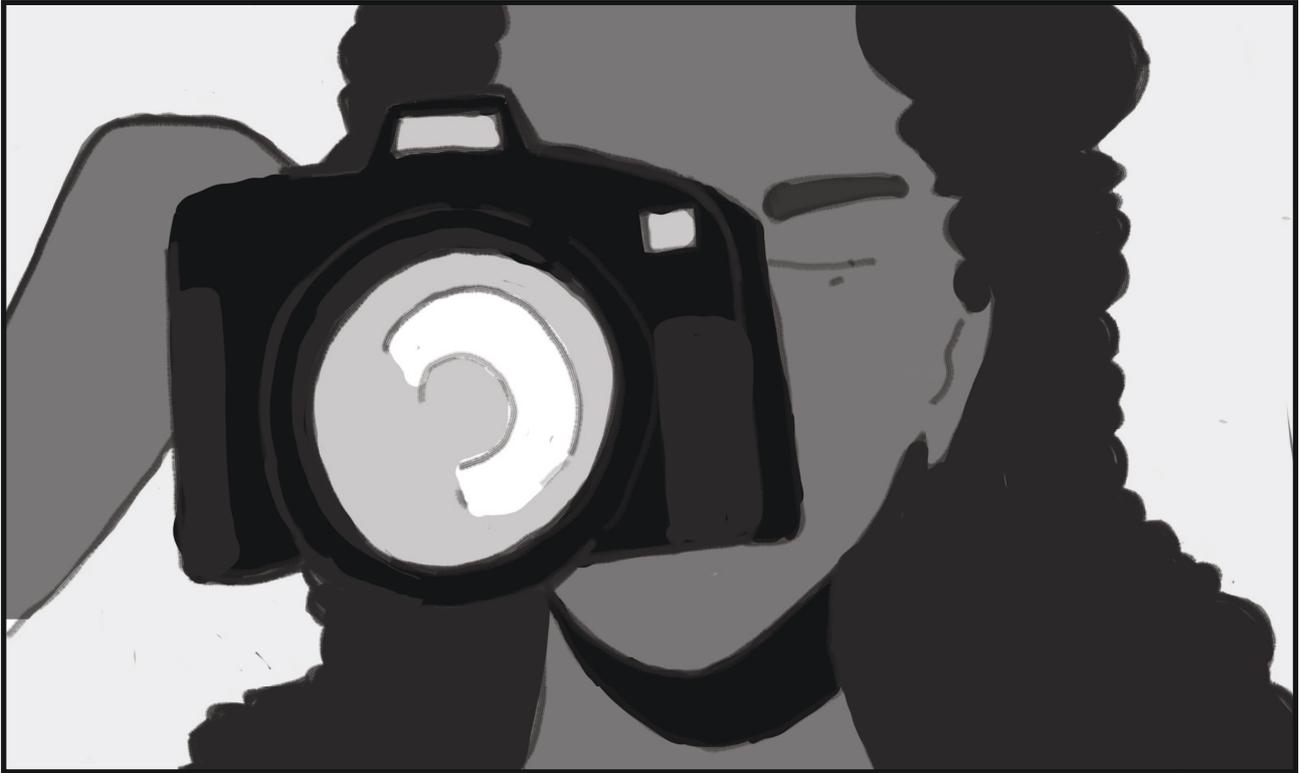
Fonte: Imagens produzidas pelo autor



Fonte: Imagens produzidas pelo autor



Fonte: Imagens produzidas pelo autor



Fonte: Imagens produzidas pelo autor



Fonte: Imagens produzidas pelo autor



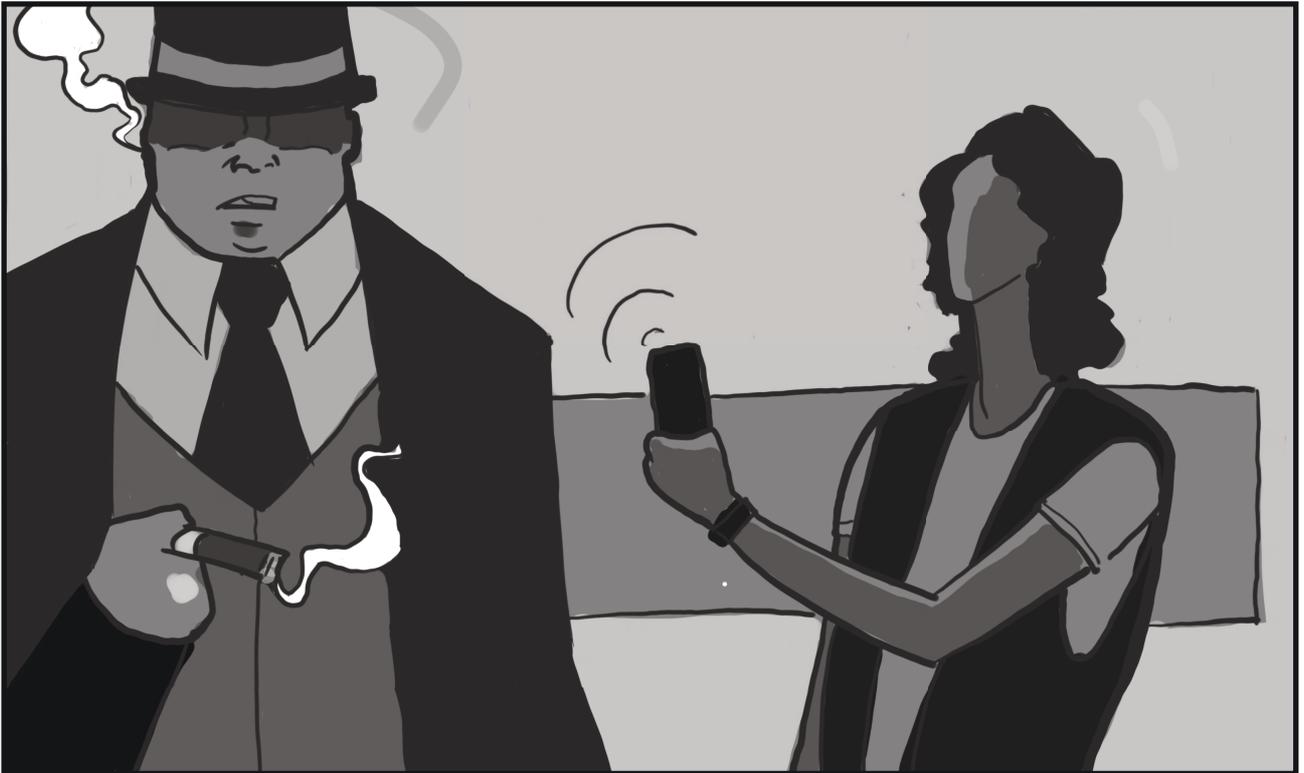
Fonte: Imagens produzidas pelo autor



Fonte: Imagens produzidas pelo autor



Fonte: Imagens produzidas pelo autor



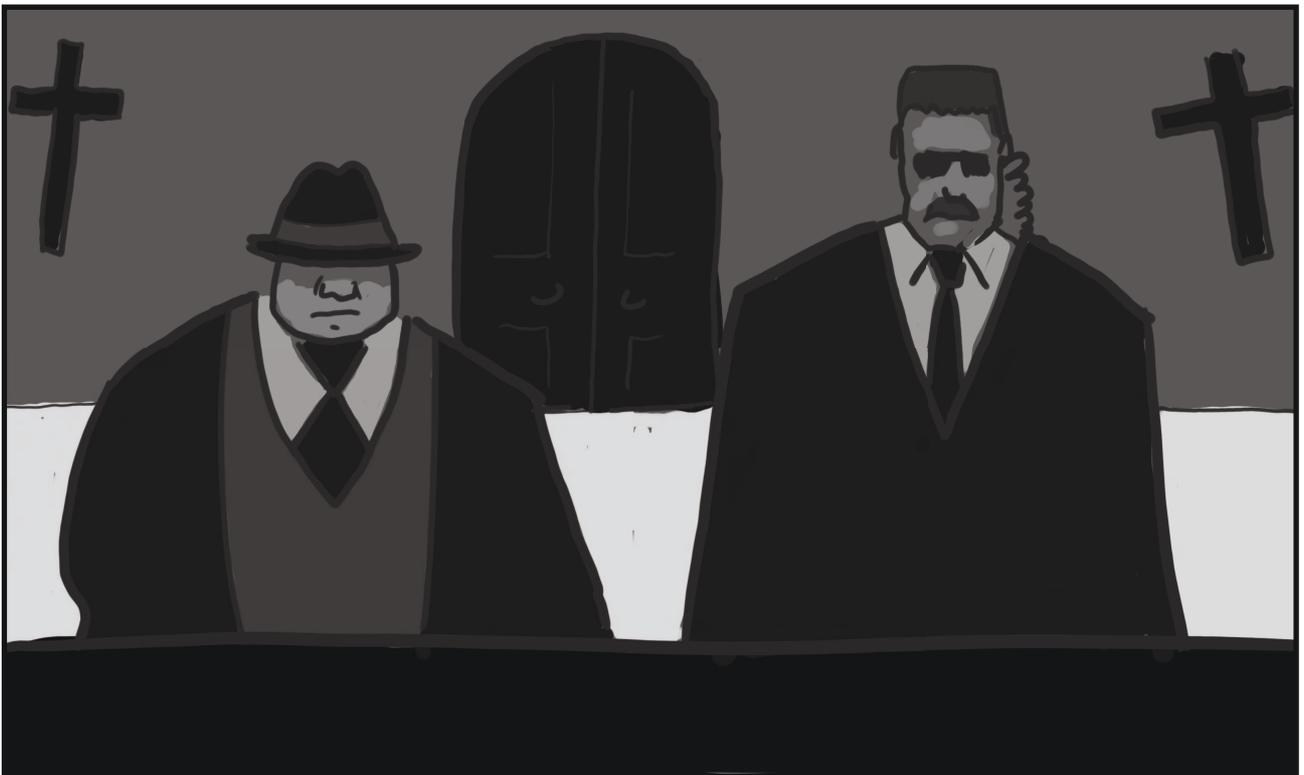
Fonte: Imagens produzidas pelo autor



Fonte: Imagens produzidas pelo autor



Fonte: Imagens produzidas pelo autor





# Apêndice V: Dossiê

**Dossiê de Design de Produção.**

Projeto gráfico para a série cinematográfica: Cidade Marada, Massa Falida.

Episódio piloto: Problemas no Paraíso.

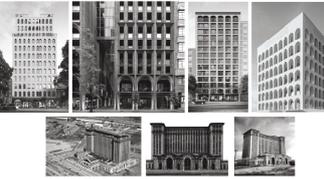
Cena: 10

Designer: Artur Paz

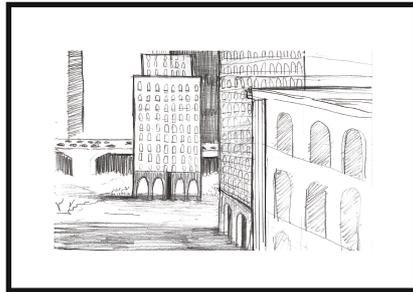


**Sinopse:**

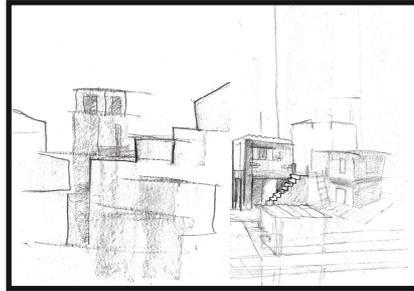
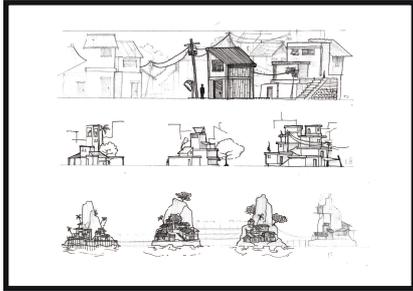
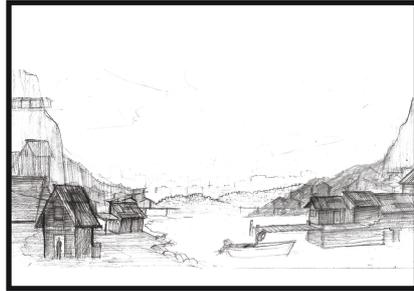
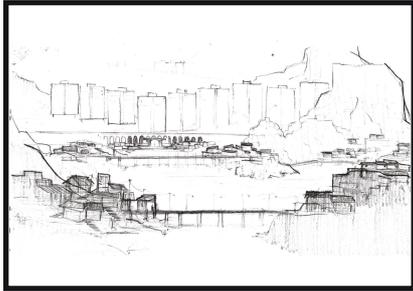
O empresário Paulo Otávio lidera a construção de um mundo perfeito: a Cidade Condomínio Alvorada. E isso personamem centra desta série, que através de diversos personagens e lugares cria um mosaico de situações que irão culminar na derrocada final desta sociedade. Isso porque não tardou para o encalço: o cemento da vida entre muro causar um mal-estar coletivo e explodir de forma silenciosa entre os moradores, trazendo os sonhos de Paulo Otávio e levando-o ao suicídio. A luta pela sua sucessão inicia uma onda de eventos que irá desvelar o lado perverso de um lugar que se vendia como um paraíso. Na tentativa de recuperar a credibilidade do projeto, os líderes remanescentes decidem ocupar o território econômico, demarcando a cidade velha, conhecida por Vila Esperança. Esta decisão os leva tragicamente de volta àquilo que queriam escapar quando empurram os muros em primeiro lugar: a imensa fúria dos miseráveis, a Massa Falida.

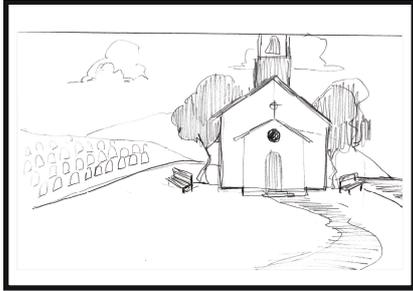
Condomínio Alvorada

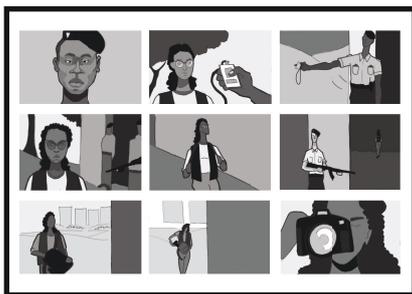
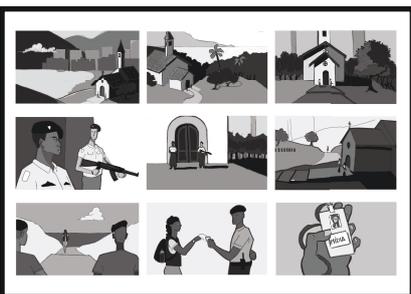
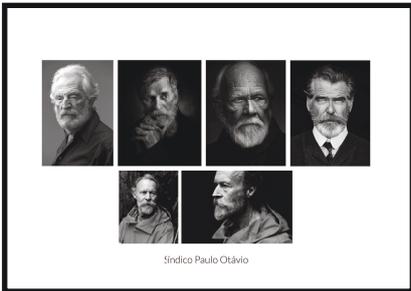
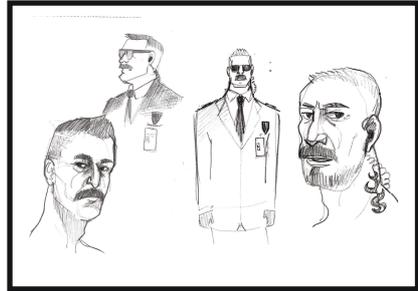
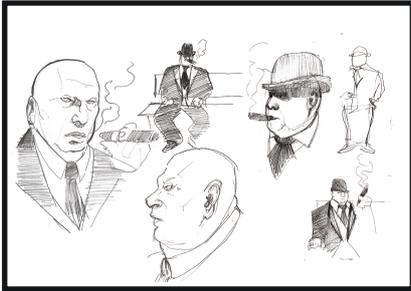
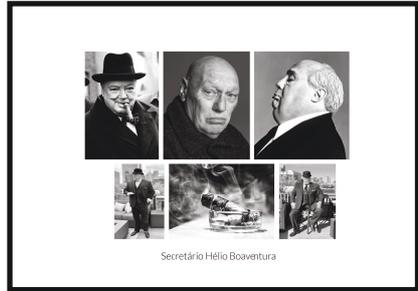
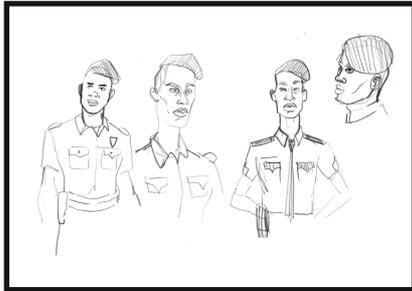
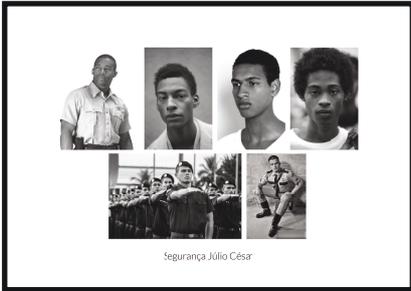
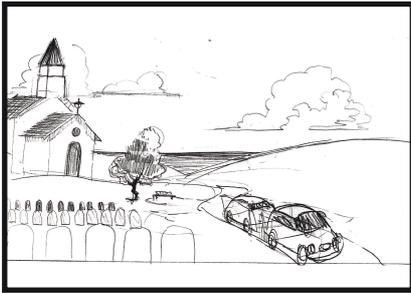


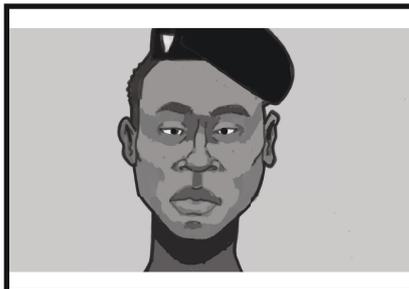
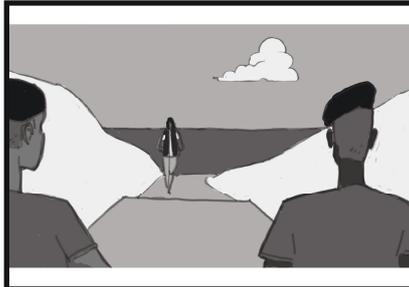
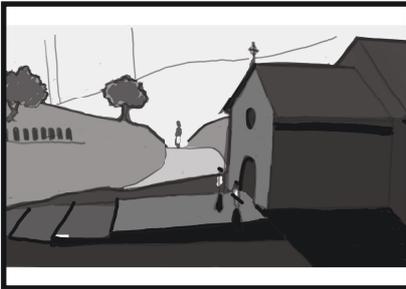

Vila Esperança

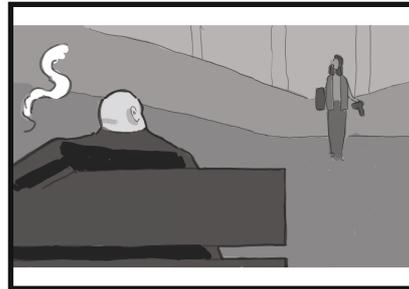
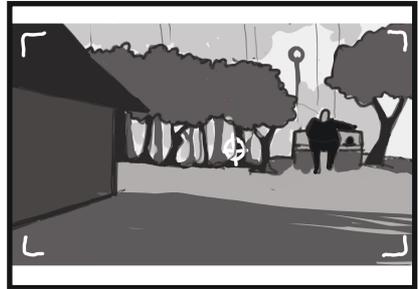
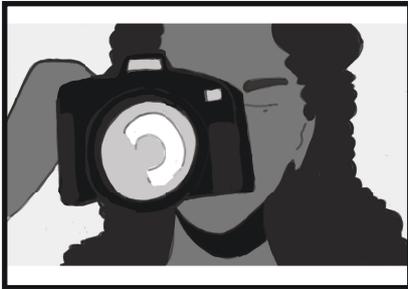


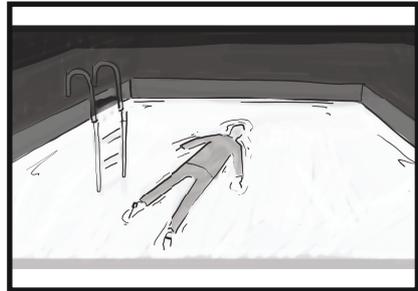
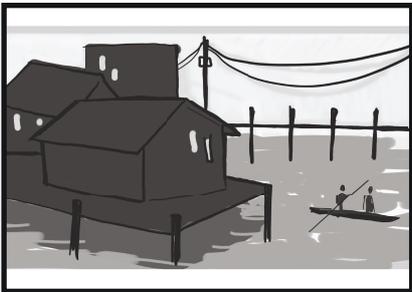

Jardins do Paraíso











## Anexo W: A linguagem cinematográfica

A composição visual do quadro do storyboard é baseada na linguagem cinematográfica, reproduzindo seus planos e movimentos. Plano de câmera é o nome dado a uma imagem capturada por uma câmera de cinema ou vídeo, que enquadre algo, geralmente um ser humano, de uma forma previamente definida. O primeiro cineasta a padronizar esses planos foi David Griffith, que os dividiu em: Grande plano geral, plano geral, plano americano, plano conjunto, plano médio, meio primeiro plano, close e detalhe.

No início do cinema, a câmera ficava estática, enquanto os personagens se movimentavam em cena. Foi somente com desenvolvimento tecnológico que as câmeras passaram a ser menos desajeitadas e pesadas, permitindo certos movimentos de câmera, tais como: travelling, movimento panorâmico e base articulada do tripé, panorâmica horizontal, dolly e panorâmica vertical, zoom, zoom in, zoom out, câmera baixa, câmera subjetiva e câmera nervos

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARCHER, B. *Systematic method for designers*. Londres: Design Council, 1964.
- BAPTISTA, M. A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 15, p.109-120, jun. 2008.
- BARSACQ, L. *Le décor du film*. Paris: Henri Veyrier, 1985.
- DESCARTES, R. *Discurso do método*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- DAHISTRÖM, A. *Storytelling in design: defining, designing, and selling multidevice products*. Londres: O'Reilly, 2019
- EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. 3a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FILLMANN, M.C. *Storyboard: uso estratégico da ferramenta no planejamento de revistas*. *Blucher Design Proceedings*, vol. 1, n.4, p.4, nov. 2014.
- FISCHER, G. *et al*; *O Storyboard como instrumento de projeto: reencontrando as contribuições do audiovisual e da publicidade e seus contextos de uso no design*. *Strategic Design Research Journal*, 3(2): p.54-68 maio-agosto 2010.
- GRÁCIO, Catarina. A palavra Design. In *Eikon: journal on semiotics and culture*, Universidade da Beira Interior, Portugal, p.63-68, jul. 2019.
- KNEECE, M. *The art of comic book writing: the definitive guide to outlining, scripting and pitching your sequential art stories*. 1a ed. Nova Iorque: Watson-Guption Publications, 2015.
- LOBRUTTO, V. *The Filmmaker's Guide to Production Design*. Nova Iorque: Allworth Press, 2002.
- LUPTON, E. *O design como storytelling*. São Paulo: Gustavo Gili, 2020.

MATEU-MESTRE, M. *Framed Ink: drawing and composition for visual storytellers*. 1a ed. Culver city: Design Studio Press, 2016.

MCCLOUD, S. *Making Comics*. Nova Iorque: HarperCollins Publishers, 2006.

MEDEIROS, D. *et al.* Metodologia de tradução intersemiótica aplicada ao design gráfico. Revista Vincci: Periódico científico da faculdade SATC, v.1, n.1, p. 23-38, jan./ jul. 2016.

MUNARI, B. *Das coisas nascem as coisas*. Lisboa: Edições 70, 1981.

PEIRCE, C. *Semiótica*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

RISSO, E. *Composición y narrativa de historieta*. 1a ed. Cidade Autônoma de Buenos Aires: Editorial Dicese, 2015.

SELBY, A. *Animation*. Londres: Laurence King Publishing, 2013.

SENNA, M. *Concept art: design e narrativa em animação*. Marcellus Gaio Silveira de Senna; orientador: Nilton Gonçalves Gamba, 2013.

STEIN, E. *Caligari's cabinet and other illusions: a history of film design*. Boston: New York Graphic Society, 1976.

TEIXEIRA, P.M. *et al.* *O Storyboard: Ensaio de uma narrativa planificada*. CONFIA. *International Conference on Illustration & Animation*, Barcelos, Portugal, p.619 -627, jun. 2016.

ZIMMERMANN, Y. *Del Diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gill, 1998.