



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ANIMAÇÃO - BACHARELADO

Isadora Novaes Saia

O'Reilly: Estudo e desenvolvimento de storyboards para cenas de uma das HQs da franquia
The Rotfather

Florianópolis
2024

Isadora Novaes Saia

O'Reilly: Estudo e desenvolvimento de storyboards para cenas de uma das HQs da franquia
The Rotfather

Trabalho Conclusão de Curso submetido ao Programa de Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Mônica Stein

Florianópolis

2024

Saia, Isadora Novaes

O'Reilly : Estudo e desenvolvimento de storyboards para cenas de uma das HQs da franquia The Rotfather / Isadora Novaes Saia ; orientadora, Mônica Stein, 2024.

43 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação,
Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Animação. 3. Storyboard. 4. Animatic. 5.
Cinematografia. I. Stein, Mônica. II. Universidade Federal
de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Isadora Novaes Saia

O'Reilly: Estudo e desenvolvimento de storyboards para cenas de uma das HQs da franquia
The Rotfather

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

Florianópolis, 06 de Agosto de 2024.

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

Banca Examinadora:

Profª. Mônica Stein, Drª. (Universidade Federal de Santa Catarina)

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

Prof. Milton Luiz Horn Vieira, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Professor/a Orientador/a
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha família, que me apoiou incondicionalmente nessa jornada. Agradeço à minha orientadora, Mônica, por me guiar nesse trabalho e acreditar na minha pesquisa. Agradeço também à equipe do DesignLab, por proporcionar-me um espaço de trabalho e companheiros para trocar minhas ideias. Por fim, agradeço ao corpo docente do curso de Animação, por fazerem disso tudo possível.

“The hardest part of storyboarding is not drawing, but thinking. The real work is deciding how to visualize the story into a series of shots.”

(Glebas, 2008, p. 76)

RESUMO

O *storyboard* é um recurso de produção e planejamento cinematográfico, no qual a origem é comumente atribuída a Webb Smith e aos seus trabalhos nos estúdios de animação Disney nos anos 1930. Servindo como um intermediário entre a etapa escrita e a audiovisual, o *storyboard* tem um papel essencial tanto no cinema *live-action* quanto na animação, tratando-se de uma sequência de rascunhos modulares desenhados com o objetivo de pré-visualizar uma cena antes que ela seja animada ou filmada, ocasionalmente com o emprego de *animatics*, ou seja, sequências de quadros do *storyboards* com adição de dublagem, trilha sonora, edição, e cronometragem dos quadros, para melhor visualização do projeto. O presente trabalho aborda o estudo e desenvolvimento de três *storyboards* e seus respectivos *animatics* — os quais farão parte de uma história em quadrinhos de um projeto dentro da franquia transmídia The Rotfather — e as técnicas cinematográficas empregadas para melhor adaptar a narrativa entregue no roteiro original.

Palavras-chave: storyboard; animatic; cinematografia.

ABSTRACT

The storyboard is a film production and planning resource, whose origins are commonly attributed to Webb Smith and his work at the Disney Animation Studios in the 1930s. Serving as an intermediary between the written and audiovisual stages, the storyboard has an essential role in both live-action cinema and animation, consisting a sequence of modular sketches designed with the aim of pre-visualizing a scene before it is animated or filmed, occasionally using animatics, that is, sequences of storyboard frames with the addition of dubbing, soundtrack, editing, and frame timing, for better visualization of the project. The present article addresses the study and development of three storyboards and their respective animatics — which will be part of a comic book for a project within the transmedia franchise The Rotfather — and the cinematographic techniques used to better adapt the narrative delivered in the original script.

Keywords: storyboard; animatic; cinematography.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Um rascunho feito por Méliès para <i>Le Voyage dans la Lune</i>	10
Figura 2 – Storyboard de <i>E o Vento Levou</i> (1939).....	11
Figura 3 – Exemplo de um plano two-shot com objetos em diferentes enquadramentos.....	14
Figura 4 – Exemplo de ângulo P.O.V.....	18
Figura 5 – Exemplo de ângulo holandês.....	18
Figura 6 – Exemplo de shorthand.....	21
Figura 7 – Exemplos de shorthands de alguns dos personagens dos animatics.....	22
Figura 8 – Miniaturas da Cena 1 desenhadas no roteiro (esquerda) e reordenadas (direita)....	23
Figura 9 – Miniaturas da Cena 36, desenhadas em lápis e fotografadas.....	23
Figura 10 – Comparação de um quadro em esboço (esquerda) e após refinamento (direita)..	24
Figura 11 – Quadro do anel em esboço (esquerda) e após refinamento (direita).....	26
Figura 12 – Miniaturas e quadro final ilustrando a diferença de altura na composição.....	27
Figura 13 – Esquematização da loja de penhores.....	27
Figura 14 – Rian é arrastado para fora do quadro.....	28
Figura 15 – Células do storyboard ilustrando a revelação do marinheiro nas escadas.....	30
Figura 16 – Planta baixa da cena na cabine do capitão.....	31
Figura 17 – Sequência ilustrando como a ação foi “cortada”.....	31
Figura 18 – Células ilustrando a revelação do marinheiro amarrado.....	32
Figura 19 – Miniaturas ilustrando Rian sendo chutado.....	34
Figura 20 – Comparação da primeira versão do sinal em LIBRAS (esquerda) com a versão final (direita).....	35
Figura 21 – Personagens observam os escombros da caverna desmoronada.....	36
Figura 22 – Storyboard completo da Cena 1.....	37
Figura 23 – Storyboard completo das Cenas 7 e 8.....	37
Figura 24 – Storyboard completo da Cena 36.....	38

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Tipos de planos cinematográficos.....	12
Tabela 2 – Tipos de ângulos horizontais.....	14
Tabela 3 – Tipos de ângulos verticais.....	15
Tabela 4 – Tipos de movimentos de câmera.....	18

SUMÁRIO

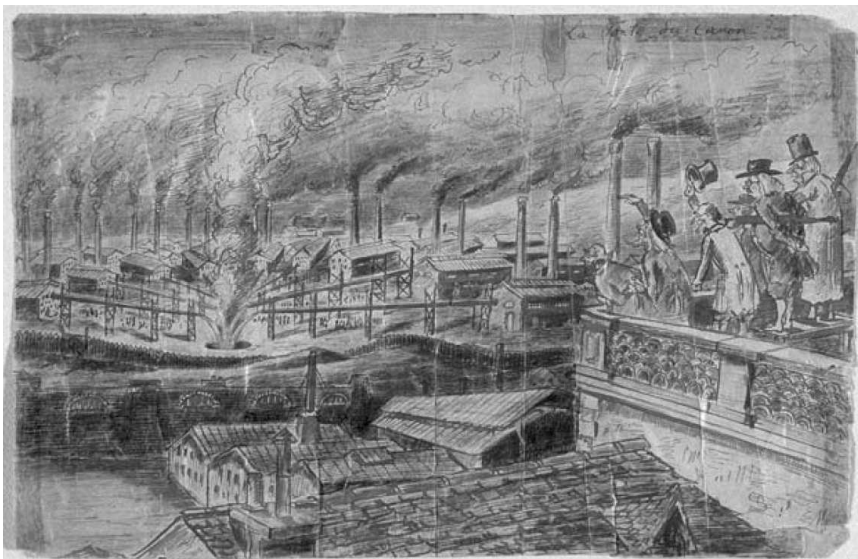
1 INTRODUÇÃO.....	9
2 PRINCÍPIOS CINEMATOGRAFICOS.....	11
2.1 ENQUADRAMENTOS.....	11
2.2 ÂNGULOS DE CÂMERA.....	14
2.3 MOVIMENTOS DE CÂMERA.....	17
3 METODOLOGIA.....	18
3.1 PROGRAMAS E FERRAMENTAS.....	19
3.2 SHORTHAND.....	19
3.3 ETAPAS DE PRODUÇÃO.....	21
4 DESENVOLVIMENTO.....	24
4.1 CENA 1: LOJA DE PENHORES.....	24
4.2 CENAS 7 E 8: NAVIO MERCANTE.....	27
4.3 CENA 36: CAVERNA.....	32
5 RESULTADOS.....	35
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	37
7 REFERÊNCIAS.....	39

1 INTRODUÇÃO

O *storyboard* é uma ferramenta de pré-produção para mídias visuais utilizada para oferecer uma sequência de imagens quadro a quadro, a fim de pré-visualizar a ordem das cenas no produto final, e assim, auxiliar os diretores, animadores e produtores a planejar o projeto de forma mais eficiente (Hart, 2007). Andrew Adamson, diretor de *As Crônicas de Nárnia: O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* (2005) descreve o *storyboard* como “uma ferramenta de escrita cara, mas também uma ferramenta de produção muito barata” (Finding Lady, 2006, 5:40 min), sendo ideal para a gestão de orçamento e custos de um projeto ao oferecer uma visão completa do produto para o diretor, produtores e investidores. Com seu formato abrangente e flexível, é possível adaptar o seu uso para todas as necessidades e restrições presentes em diferentes produções com o intuito de simplificar as etapas seguintes a ele, como aponta Robert Boyle (Finding Lady, 2006, 5:49 min): “O *storyboard* mostra aquilo que você verá na tela, e também aquilo em que você não precisa gastar dinheiro. O *storyboard* pode eliminar muito trabalho desnecessário”.

Embora a natureza dos *storyboards* — com sua vaga definição, utilização abrangente para diferentes produtos, e até recentemente vistos como itens descartáveis após a conclusão dos projetos — dificulte o estudo de uma linha do tempo precisa de sua história, evidências sugerem que o planejamento de shots e cenas através de rascunhos sequenciais já estavam presentes no início do cinema, com os desenhos conceituais de George Méliès (1861–1938) em seu filme *Le Voyage dans la Lune* (Figura 1), ainda que o objetivo de sua utilização fosse, possivelmente, diferente do objetivo que os *storyboards* adquiriram ao passar do tempo (Pallant; Price, 2015, p. 30).

Figura 1 – Um rascunho feito por Méliès para *Le Voyage dans la Lune*.



Fonte: Pallant; Price (2015, p. 29)

Walt Disney atribui a criação do *storyboard* como ele existe hoje a Webb Smith, que de acordo com ele, desenvolveu a técnica de utilizar um grande quadro na parede para alfinetar os desenhos individuais das cenas na história para que todos os membros da produção pudessem visualizá-los (Finch, 2004, p. 64), no qual o curta-metragem *Os Três Porquinhos* (1933) foi o primeiro a ter um *storyboard* completo. Após seu emprego no desenvolvimento do longa-metragem animado *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), o *storyboard* foi oficialmente designado como uma etapa de pré-produção industrial. A influência de Disney nessa decisão foi uma peça chave para o reconhecimento do *storyboard* como uma etapa essencial do processo cinematográfico, não apenas na animação, mas também no cinema *live-action*¹. De acordo com Pallant e Price (2015, p. 45), David O. Selznick, produtor de *E O Vento Levou* (1939), estava fazendo decisões importantes sobre a produção do filme quando ouviu falar dos *storyboards* de *A Branca de Neve e os Sete Anões*, e ficou interessado em produzir *storyboards* para o projeto, empregando o cineasta William Cameron Menzies para desenhar seus esboços (Figura 2).

¹ *Live-action* refere-se a trabalhos fotográficos e cinematográficos que utilizam atores reais, ao contrário da animação.

Figura 2 – Storyboard de E o Vento Levou (1939)



Fonte: (Murphy, 1987)

Na animação contemporânea, uma forma comum de utilização de *storyboards* é a criação de *animatics*. Ao colocar-se os desenhos sequenciais em formato de vídeo e adicionando a ele diálogos, música, edição, efeitos sonoros, transições, movimentos de câmera e legendas, é possível criar um rascunho dinâmico do produto final, facilitando o planejamento das próximas etapas da produção, como por exemplo: a quantidade de animadores necessários, quantidade e variedade de cenários, técnicas de animação a serem utilizadas, aparição de personagens por cena, duração das sequências animadas, etc.

Sendo assim, este artigo aborda o desenvolvimento de três storyboards e seus respectivos *animatics* baseados em cenas do roteiro de “O’Reilly”, um projeto de HQ (história em quadrinhos) do universo transmídia The Rotfather. A pretensão é que esses *animatics* sejam utilizados por uma equipe de animadores para criar pequenos curtas animados, os quais serão incluídos em páginas específicas da HQ através de *QR Codes* para serem assim assistidos pelos leitores. Através de estudos sobre enquadramentos, ângulos, composição e movimentos de câmera, será analisado se os *animatics* finais foram capazes de adaptar o recorte da história de forma eficiente, tanto em uma questão narrativa quanto prática, levando em consideração a atmosfera da história, o formato original do projeto como um roteiro escrito especificamente para quadrinhos, as restrições da produção, e o tempo de duração de cada animação.



2 PRINCÍPIOS CINEMATOGRAFÍCOS

Por tratar-se de um produto audiovisual, conhecimento quanto aos princípios teóricos básicos de cinematografia são essenciais para a realização de um bom *storyboard* e *animatic*. A utilização cuidadosa de conceitos como enquadramentos, planos, ângulos, movimentos de câmera, cortes e continuidade favorecem uma narrativa audiovisual através das mensagens e subtópicos entregues em cada quadro, propiciando uma experiência mais impactante para a audiência. Desses conceitos, aqueles relevantes para o presente trabalho são explicados em mais detalhe nos subtópicos seguintes.

2.1 ENQUADRAMENTOS

De acordo com Mascelli (2010, p. 31), “o *tamanho da imagem*, o tamanho do objeto em relação ao quadro total, determina o *tipo* de plano fotografado. O tamanho da imagem no filme é determinado pela distância entre a câmera e o objeto”, ou seja, a distância em que a câmera e a lente focal está do objeto deve sempre levar em consideração o tamanho do objeto em relação ao quadro em que ele está. Esses enquadramentos, ou planos cinematográficos, são a base em que os quadros de um *storyboard* são planejados, de acordo com a mensagem que o diretor e/ou o artista pretendem passar com ele. Exemplos desses planos encontram-se na Tabela 1, com cenas do filme “Era uma Vez no Oeste” (1968).

Tabela 1 – Tipos de planos cinematográficos

TIPO DE PLANO	EXEMPLO
<p>Grande Plano Geral (<i>Extreme Long Shot</i>) Plano de ambientação em que o foco está no espaço físico da cena, e sua localidade.</p>	
<p>Plano Geral (<i>Long Shot</i>) Plano de ambientação, mas agora mostrando a relação do personagem com o ambiente e introduzindo o local em que a ação ocorrerá.</p>	

<p>Plano Médio (<i>Medium Shot</i>) Pode ser definido desde um corte acima do joelho (plano americano), até a altura do peito do personagem. Traz maior proximidade e detalhe ao objeto, mas ainda permitindo clara visualização de seus gestos e do ambiente em que está.</p>	
<p>Plano Próximo (<i>Close-up</i>) Plano em que o foco está nas expressões faciais do objeto, nas emoções aparentes, ou no diálogo sendo dito.</p>	
<p>Super close (<i>Extreme close-up</i>) Plano de maior dramaticidade, em que o ambiente desaparece da cena, e as emoções do personagem ocupam inteiramente o quadro.</p>	
<p>Plano Detalhe Um tipo de Super Close, mas para objetos ao invés de pessoas. Utilizado para trazer atenção a um objeto específico da cena ou parte do corpo de um personagem importante à narrativa.</p>	

Fonte: Mascelli (2010)

2.1.1 Plano Conjunto

Um plano conjunto engloba enquadramentos em que mais de um personagem encontra-se em cena, e são nomeados a partir da quantidade de personagens visíveis. Um plano conjunto com dois personagens é um *two-shot*, com três personagens é um *three-shot*, e assim por diante. Planos conjuntos são ideais para comunicar a relação entre dois personagens, mesmo que sem diálogo, através de suas interações e linguagens corporais; ao fazê-los partilhar do mesmo quadro, cria-se inerentemente uma declaração narrativa sobre a forma que eles se relacionam (Mercado, 2022, p. 105).

Além de apresentar a interação entre dois ou mais personagens em um mesmo plano, sem a necessidade de cortes, os planos conjuntos também permitem composições assimétricas entre os objetos, criando maior variedade de perspectivas e dinamicidade de quadros, e resultando em cenas mais interessantes.

Variedade é o ingrediente das composições cinematográficas. Um filme deve manter a unidade de estilo ao integrar seus elementos técnicos, estéticos e psicológicos. Ao mesmo tempo, deve apresentar uma variedade de composições, ângulos de câmera e tamanhos de imagem, para que os atores e cenários não sejam retratados de maneira monótona. (Mascelli, 2010, p. 276)

É importante ressaltar que o enquadramento do plano conjunto deve levar em consideração a distância e tamanho de cada objeto, pois ele permite que personagens em um mesmo quadro estejam em planos diferentes. No exemplo da Figura 3, cada personagem encontra-se em enquadramentos e distâncias diferentes em relação a câmera; o personagem à esquerda está em plano próximo, enquanto o da direita em plano geral de corpo inteiro. Sendo assim, esse quadro não possui um enquadramento específico – ele é um *two-shot*, com seu enquadramento relativo ao objeto em cena.

Figura 3 – Exemplo de um plano *two-shot* com objetos em diferentes enquadramentos.



Fonte: Autoria própria.

2.2 ÂNGULOS DE CÂMERA

Outro ponto importante a ser levado em consideração é o ângulo em que a câmera está posicionada em relação ao objeto da cena; “O uso cuidadoso de ângulos de câmera confere variedade e impacto à narrativa. Devem-se escolher ângulos de câmera planejados para captar, sustentar e apontar o caminho para o interesse contínuo do público” (Mascelli, 2010, p. 77).

2.2.1 Ângulos Horizontais

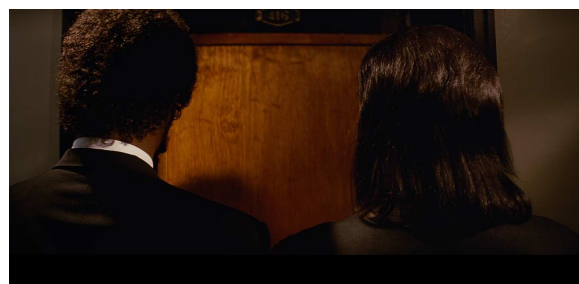
Ângulos horizontais são aqueles caracterizados pelo posicionamento da câmera em uma órbita horizontal em relação ao objeto em cena. Na Tabela 2 encontra-se uma esquematização desses ângulos, com cenas do filme Pulp Fiction, do diretor Quentin Tarantino, como exemplos.

Tabela 2 – Tipos de ângulos horizontais

TIPO DE ÂNGULO	EXEMPLO
<p>Frontal A câmera está em linha reta com o nariz do personagem, filmando-o de frente. Este ângulo permite que as feições do personagem sejam captadas mais inteiramente, possivelmente tornando a cena mais emotiva.</p>	
<p>3/4 Intermediário entre o frontal e lateral, em um ângulo de aproximadamente 45° com o nariz do personagem. É usada geralmente para compor uma cena com diálogos.</p>	
<p>Perfil ou Lateral Os personagens são vistos de lado (perfil). Perde-se ao captar menos emoções dos personagens, mas possibilita enquadrar dois personagens que conversam entre si ao mesmo tempo, ou focar no direcionamento da ação.</p>	
<p>1/4 ou 3/4 de costas Intermediário entre lateral e traseiro. O foco da cena costuma estar na direção em que o personagem está olhando.</p>	

De costas

A câmera se encontra em linha reta com a nuca do personagem, visto por trás.





Fonte: Stubbe (2021).

2.2.2 Ângulos Verticais

Ângulos verticais são aqueles caracterizados pela mudança de altura da câmera em relação ao objeto em cena, os quais podem agregar à narrativa diferentes nuances artísticas, dramáticas e psicológicas (Mascelli, 2010, p. 44). Na Tabela 3 encontra-se uma esquematização desses ângulos, com cenas do filme *Alice no País das Maravilhas* do diretor Tim Burton.

Tabela 3 – Tipos de ângulos verticais

TIPO DE ÂNGULO	EXEMPLO
<p>Ângulo Plano Filma da altura dos olhos do sujeito sendo filmado. Considerado um ângulo neutro, para cenas de pouca dramaticidade.</p>	
<p>Alto ou Plongée A câmera é direcionada para que o objeto seja filmado de cima para baixo. Tal inclinação pode dar a sensação de que o objeto em cena tem sua importância ou prestígio menor em relação a outro, ou à audiência.</p>	

<p>Zenital ou Plongée Absoluto A câmera é colocada acima do cenário, assim podemos observar a pessoa ou objeto em um ângulo de 90° de cima para baixo.</p>	
<p>Baixo ou Contra-plongée O enquadramento da imagem é feito de baixo para cima. Utilizado quando deseja-se aumentar a importância ou intimidação de um objeto.</p>	
<p>Contra-zenital A câmera é apontada diretamente para cima, em 90°.</p>	

Fonte: Mascelli (2010) e Stubbe (2021).

2.2.3 Ângulo P.O.V ou Ponto de Vista

O ângulo *point of view* (ou “ponto de vista” em tradução literal), ou também conhecido como “câmera subjetiva”, permite que o espectador sinta como se ele fosse um participante ativo na história que está assistindo (Mercado, 2022). Esse é um ângulo que pode causar estranhamento na audiência, mas também é útil para trazer familiaridade ao objeto a que o público está assumindo o papel, transformando as emoções e reações do público nas emoções e reações do personagem, e vice-versa (Figura 4).

Figura 4 – Exemplo de ângulo P.O.V



Fonte: MIDSOMMAR. Direção: Ari Aster. [EUA]: A24, 2019.

2.2.4 Ângulo Holandês

Também conhecido como ângulo oblíquo ou *Dutch angle* (Figura 5), é um ângulo de inclinação extrema, em que os eixos verticais da câmera e do objeto entram em desequilíbrio diagonal. Ideais para sequências que demandam efeitos de instabilidade, agonia, estranhamento ou alteração. De acordo com Mascelli (2010, p. 57), “se precedidas de planos calmos, estáticos e pacíficos, que levam o público a acreditar que tudo está bem, essas cenas serão muito mais eficazes”.

Figura 5 – Exemplo de ângulo holandês



Fonte: 12 Monkeys. Direção: Terry Gilliam. [EUA]: Universal Pictures, 1995.

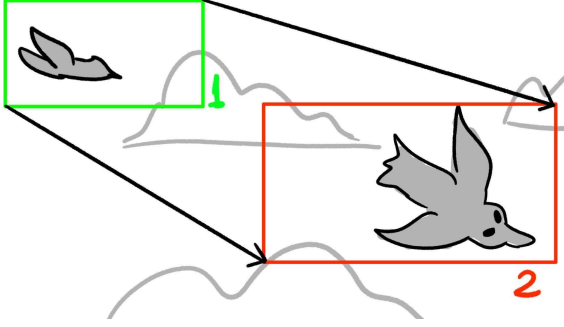
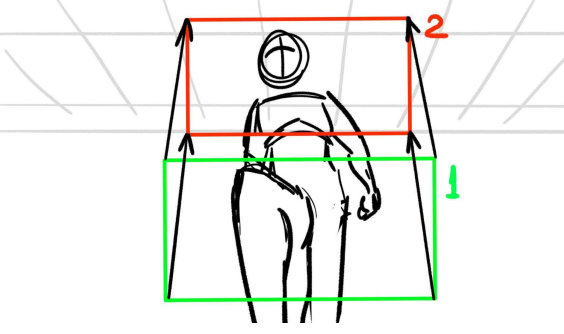
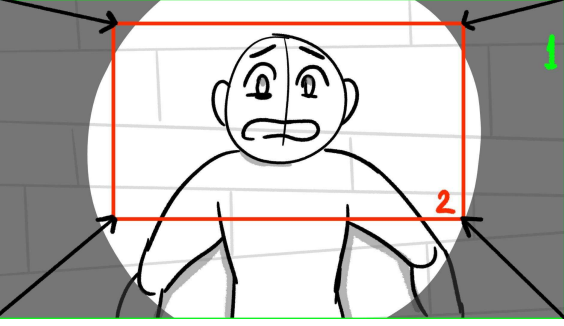
2.3 MOVIMENTOS DE CÂMERA

“No mundo dinâmico do cinema, os movimentos de câmera são os narradores silenciosos que dão vida a uma cena” (Crawford, 2022); a capacidade de assistir uma ação em movimento é o que diferencia o cinema das outras artes, e os movimentos de câmera são

essenciais para ilustrar tal dinamicidade. Block (2021, p. 200) divide tais movimentos entre bidimensionais (*pan*, *tilt* e *zoom*) e tridimensionais (*dolly*, *track* e *crane*); porém, para o desenvolvimento deste TCC, apenas os movimentos bidimensionais são relevantes, e conseqüentemente serão os únicos mencionados e explicados mais a fundo neste artigo.

Nos *storyboards*, os movimentos de câmera são retratados a partir de um quadrado verde simbolizando a primeira posição da câmera, e um quadrado vermelho apontando a posição final. A Tabela 4 ilustra os três dos movimentos de câmeras bidimensionais utilizados na produção desse Trabalho de Conclusão de Curso, com desenhos autorais servindo de exemplo.

Tabela 4 – Tipos de movimentos de câmera

MOVIMENTO DE CÂMERA	EXEMPLO
<p>PAN</p> <p>Abreviatura de “panorâmico”, o <i>pan</i> envolve movimentar a câmera horizontalmente a partir de uma posição fixa, oferecendo uma visão do cenário ao redor do objeto principal.</p>	
<p>TILT</p> <p>Também conhecido como <i>pan</i> vertical, refere-se ao movimento vertical da câmera a partir de uma posição fixa, oferecendo um maior senso de escala para o objeto principal.</p>	
<p>ZOOM</p> <p>Nesse movimento a câmera mantém-se estática, e através do giro de suas lentes, cria-se a ilusão de que o objeto retratado no quadro está se aproximando (<i>zoom-in</i>) ou afastando (<i>zoom-out</i>) do espectador.</p>	

Fonte: Crawford (2022).

3 METODOLOGIA

Todo projeto tem um estilo próprio de *storyboard*, sendo assim, não existem regras específicas para como um *storyboard* deve ser feito (Boyd, 2020, p. 3). As etapas do processo, o nível de detalhamento, a quantidade de quadros, e a ordem de montagem permitem flexibilidade de acordo com as necessidades da produção, e cada profissional pode desenvolver as próprias técnicas e metodologias que melhor atendam tais necessidades.

Para o desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso, foi escolhida a metodologia de etapas de produção ilustrada por Parris (2020), e comumente utilizada na indústria de animação. Embora essa metodologia não possua um nome específico, ela é caracterizada pelas etapas: (1) miniaturas, (2) esboço, (3) refinamento e (4) *animatic*.

3.1 PROGRAMAS E FERRAMENTAS

Existem diversas ferramentas disponíveis, tanto digitais quanto tradicionais, para a criação de um bom *storyboard*. Por muito tempo de sua história, uma folha de papel e um lápis eram suficientes para o planejamento das cenas, contanto que o formato permitisse a exibição clara serializada das páginas, com fácil modularidade e alteração da ordem dos desenhos.

Além de sua serialidade, os storyboards caracterizam-se por sua modularidade: eles tendem a ser criados de forma a facilitar a reordenação da ação e da narrativa por meio da edição e organização das páginas ou das próprias imagens.
(Pallant; Price, 2015, p. 45, tradução própria²)

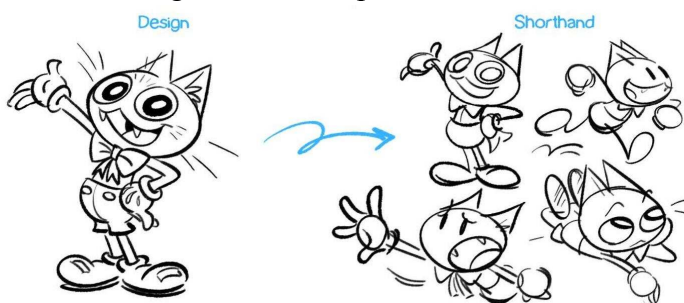
Por causa da natureza digital do produto final, foram considerados diversos programas de desenho e/ou animação 2D para o desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso, como Adobe Photoshop e Clip Studio Paint. Porém no fim, por causa de suas ferramentas específicas para a edição de storyboards, e também por causa da facilidade do programa em automaticamente transformar os quadros desenhados em um *animatic* final, com a opção de adicionar e editar arquivos de áudio, o programa Storyboard Pro 7 foi escolhido para a realização da maior parte do projeto. Além dele, Clip Studio Paint e métodos tradicionais de lápis e papel foram utilizados na etapa de desenho de miniaturas, e Adobe Premiere na etapa de edição final do vídeo.

² “In addition to their seriality, storyboards are characterized by their modularity: they tend to be created in ways that facilitate the reordering of action and narrative through the editing and arranging of the pages or images themselves.”

3.2 SHORTHAND

Parris (2020, p. 66) define *shorthand* como “termo utilizado na indústria da animação para referir-se ao método de simplificação de um personagem, para que ele possa ser desenhado de forma rápida, eficiente, e identificável”. A *shorthand* serve para agilizar o processo de criação do *storyboard* e evitar que o artista gaste tempo preocupando-se em desenhar detalhes desnecessários, focando apenas em desenhar uma simplificação das formas desse personagem (Figura 6).

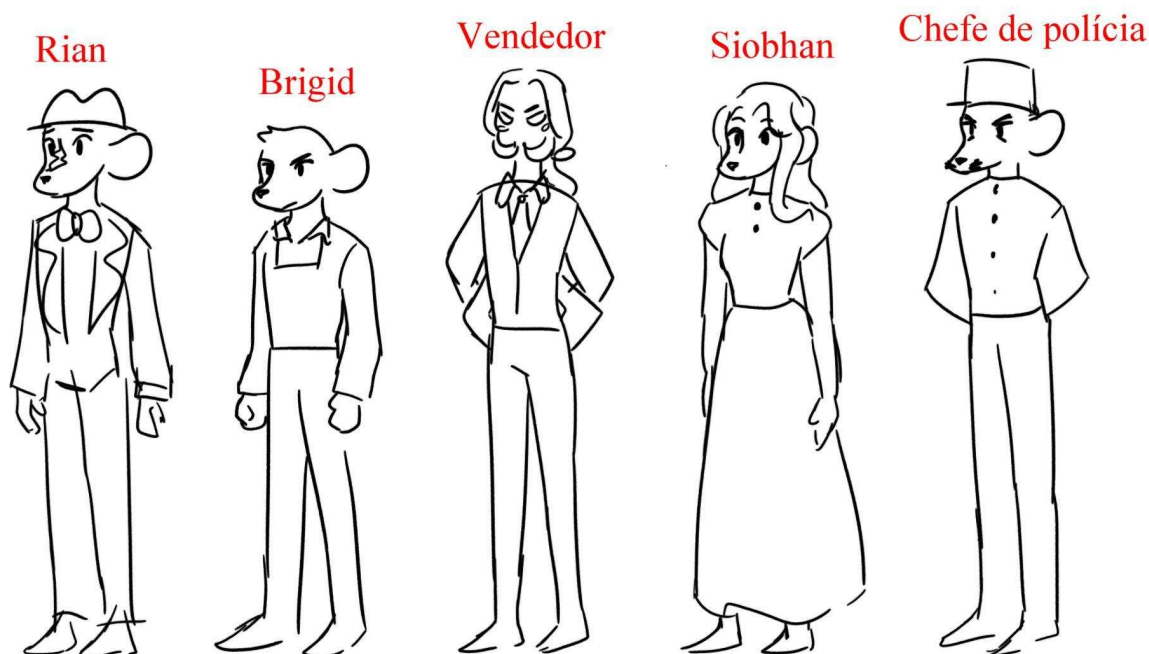
Figura 6 – Exemplo de *shorthand*



Fonte: Boyd (2020, p. 5)

Para esse trabalho de TCC, as *shorthands* foram desenvolvidas antes do design final dos personagens serem definidos. Sendo assim, os personagens são caracterizados principalmente por acessórios chamativos desses designs iniciais, silhueta das roupas, ou cortes de cabelo especificados no roteiro (Figura 7).

Figura 7 – Exemplos de *shorthands* de alguns dos personagens dos *animatics*.



Fonte: Autoria própria.

3.3 ETAPAS DE PRODUÇÃO

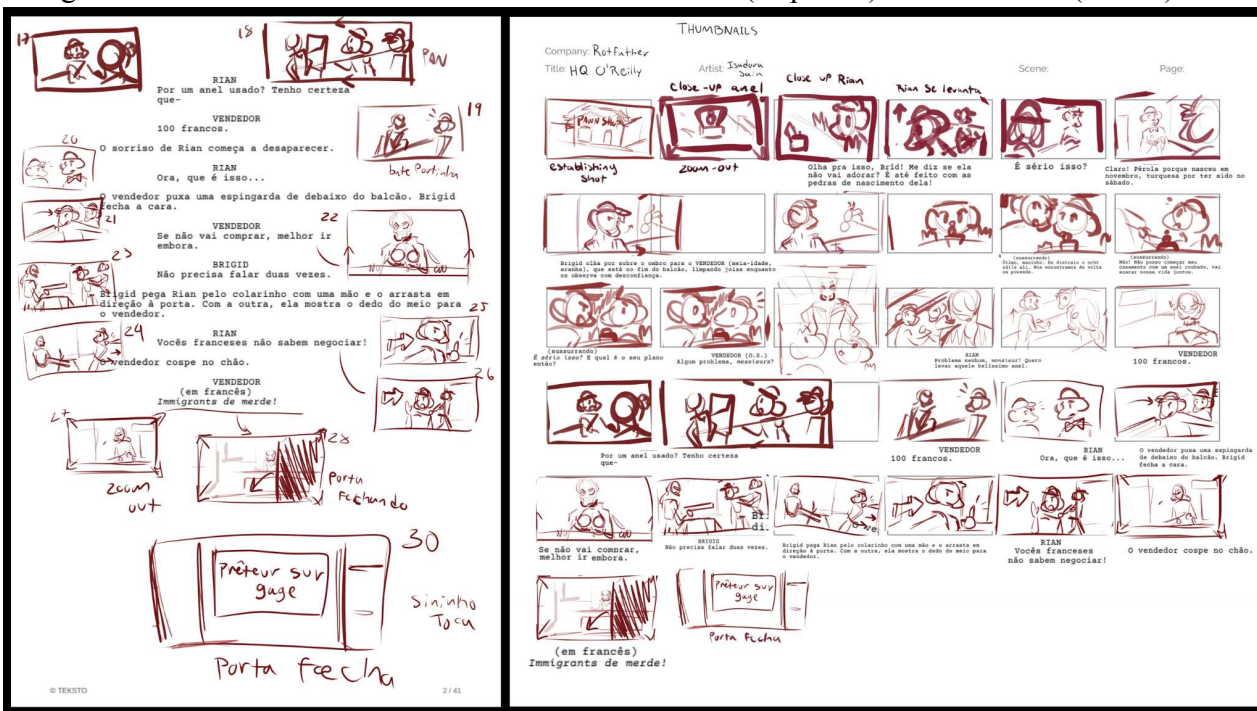
3.3.1 Miniaturas

O primeiro passo da produção é desenhar as miniaturas, ou seja, pequenos rascunhos rápidos das cenas-chaves no roteiro. Também conhecidas como *thumbnails*, elas são o primeiro funil em que as ideias e imagens mentais adquiridas ao ler um roteiro se transformam em um desenho físico. A intenção não é criar desenhos claros ou agradáveis, e sim explorar diferentes maneiras de visualizar a cena da forma mais simples possível, assim, testando-se diversas composições e ângulos diferentes, procurando aquele que melhor ilustre a história. Após finalizadas, as miniaturas são colocadas em ordem, permitindo de forma prática ter-se um rascunho visual do produto, e assim saber quais composições devem ser alteradas, se a continuidade está satisfatória, e se os desenhos correspondem às necessidades e limitações da produção.

Para a criação das miniaturas nesse projeto, diferentes técnicas foram utilizadas. Para a Cena 1 e Cenas 7 e 8, as miniaturas foram feitas digitalmente no programa Clip Studio Paint, desenhadas por cima do roteiro original, e então propriamente ordenadas em um arquivo separado (Figura 8). Porém, para a Cena 36, por causa de sua maior quantidade de

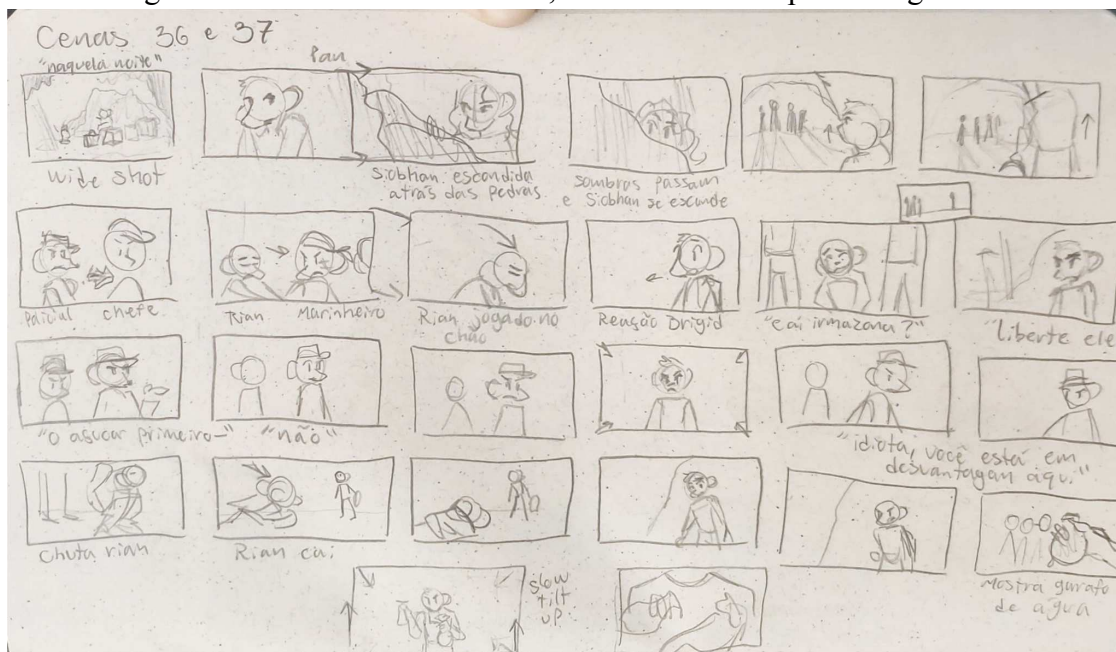
quadros, foi escolhida a técnica tradicional com um caderno e lápis (Figura 9), descartando a preocupação com o espaço limitado das bordas de um roteiro.

Figura 8 – Miniaturas da Cena 1 desenhadas no roteiro (esquerda) e reordenadas (direita)



Fonte: Autoria própria.

Figura 9 – Miniaturas da Cena 36, desenhadas em lápis e fotografadas



Fonte: Autoria própria.

3.3.2 Esboço e Refinamento

Após a finalização e aprovação das miniaturas, o próximo passo é produzir o primeiro rascunho “bruto” dos frames finais, conhecido também como *rough pass*. Aqui, os movimentos de câmera, composição e perspectiva da cena são melhores desenvolvidas para solidificar a visão do produto final, mas ainda mantendo os desenhos simplificados por uma questão de eficiência e agilidade, pois muitos desses desenhos poderão ainda ser alterados ou descartados. Nessa etapa, os diálogos e movimentos de câmera já devem ser adicionados ao storyboard para facilitar a organização do projeto.

Feito isso, o refinamento, ou *polish pass* serve como um polimento desses desenhos feitos, deixando-os mais claros e refinados, com a intenção de entregar um produto final de uma aparência mais atraente (Figura 10). O refinamento também é indispensável para facilitar a comunicação caso a produção envolva também estúdios externos, como é o caso de séries de animação estadunidenses que utilizam mão de obra na América Latina ou Ásia para finalizar suas criações.

Figura 10 – Comparação de um quadro em esboço (esquerda) e após refinamento (direita).



Fonte: Autoria própria

Dependendo da produção, principalmente em séries e filmes *live-action*, a etapa de esboço já pode ser considerada boa o suficiente como um produto final para assim permitir liberdade ao diretor, diretor de fotografia e aos atores que alterações sejam feitas de acordo com a necessidade no momento da filmagem. Para produções de animação, porém, os passos de refinamento e *animatic* raramente são descartados.

3.3.3 Animatic

Conhecido no passado como *story reel*, onde todos os desenhos aprovados eram então fotografados em filme e sincronizados à uma trilha sonora temporária, possibilitando

assistir ao filme em tempo real antes de que qualquer animação seja feita (Finding Lady, 2006), os *animatics* realizados atualmente com técnicas de desenhos e edição digitais ocupam o mesmo papel na produção, muitas vezes utilizando-se também de trilhas sonoras e dublagens temporárias para aumentar a imersão do espectador, aprimorando sua funcionalidade como uma prévia da animação completa.

Para a produção desse TCC, todos os *animatics* incluem também vozes, efeitos sonoros e trilhas sonoras temporárias. A decisão de sua substituição ou não ficará a critério da diretora Heloísa Cardoso.

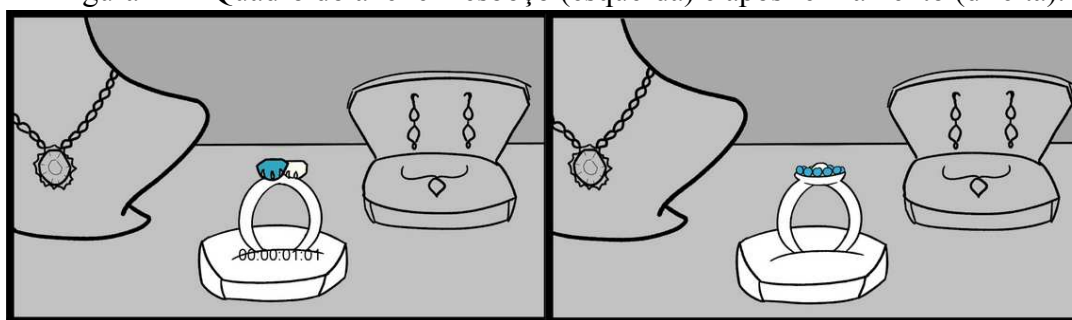
4 DESENVOLVIMENTO

O projeto The Rotfather é uma franquia com personagens antropomórficos que habitam os esgotos das cidades, como ratos, sapos, baratas e aranhas. Como franquia, a narrativa se estende em animação, quadrinhos, livros, jogos, entre outros. Na área dos quadrinhos, uma das HQs conta a história de um grupo de personagens, intitulado O'Reilly, e nela algumas cenas foram escolhidas para serem animadas e vistas através de QR Codes. Neste TCC foram então desenvolvidos seus *storyboards* e *animatics*, que encontram-se detalhados na sequência dos tópicos abaixo.

4.1 CENA 1: LOJA DE PENHORES

A cena inicia com os dois irmãos, Rian e Brigid, dentro de uma loja de penhores. Rian observa um anel na vitrine e comenta com admiração como ele seria um anel de noivado perfeito para sua namorada Siobhan, por causa das pedras que o compõem. Nas etapas de criação das miniaturas e do esboço, eu ainda não tinha em posse as referências do anel, improvisando o desenho de um com referências aleatórias encontradas na internet. Após enviar o esboço para a diretora para aprovação, ela apresentou uma referência do anel que ela havia em mente quando escreveu a cena, e a aparência dele foi alterada no refinamento (Figura 11).

Figura 11 – Quadro do anel em esboço (esquerda) e após refinamento (direita).



Fonte: Autoria própria

Brigid ridiculariza a atitude do irmão mais novo, mas ainda assim sugere sob sussurros que ele roube o anel enquanto ela distrai o vendedor. Rian entra em pânico, rapidamente impedindo-a e dizendo que um anel roubado irá azarar o noivado dele e de Siobhan. Enquanto os dois brigam, o vendedor aproxima-se por trás, desconfiadamente perguntando se pode ajudá-los. Rian tenta disfarçar com um sorriso charmoso, comentando sobre a beleza do anel e perguntando qual o seu valor, o qual o vendedor responde “100 francos”. Rian questiona como pode ser esse o valor de um anel usado, mas o vendedor apenas repete o preço. Porém, antes que Rian possa pechinchar ou mostrar sinal de frustração, o vendedor retira uma espingarda de trás do balcão e a aponta para ele, dizendo que se eles não vão comprar, então é melhor irem embora. Brigid fecha a cara e responde “não precisa falar duas vezes”, e puxando Rian pelo colarinho, sai da loja mostrando um dedo do meio ao vendedor. Rian exclama “vocês franceses não sabem negociar!”, a que o vendedor cuspe no chão e xinga “*Immigrants de merde!*”, finalizando a cena.

“Para alcançar verdadeiro sucesso, um filme deve surpreender visualmente o público apresentando novos pontos de vista, diferentes tipos de plano, imagens de tamanho variado, num padrão imprevisível” (Mascelli, 2010, p. 76). Com isso em mente, o maior desafio em planejar essa sequência foi manter os quadros interessantes e as ações dinâmicas em um contexto em que o foco está nos diálogos. No roteiro original, Rian estava apenas inclinado enquanto observava o anel. A primeira mudança para o *storyboard* foi, então, colocar o anel em uma vitrine mais próxima ao chão, para que Rian precisasse se abaixar para olhar para ele. Essa simples mudança já permite uma melhor dinâmica na cena, já que ao invés dos personagens estarem simplesmente parados de pé, tanto eles quanto a câmera têm duas alturas diferentes como ponto de foco, criando também composições mais interessantes (Figura 12).

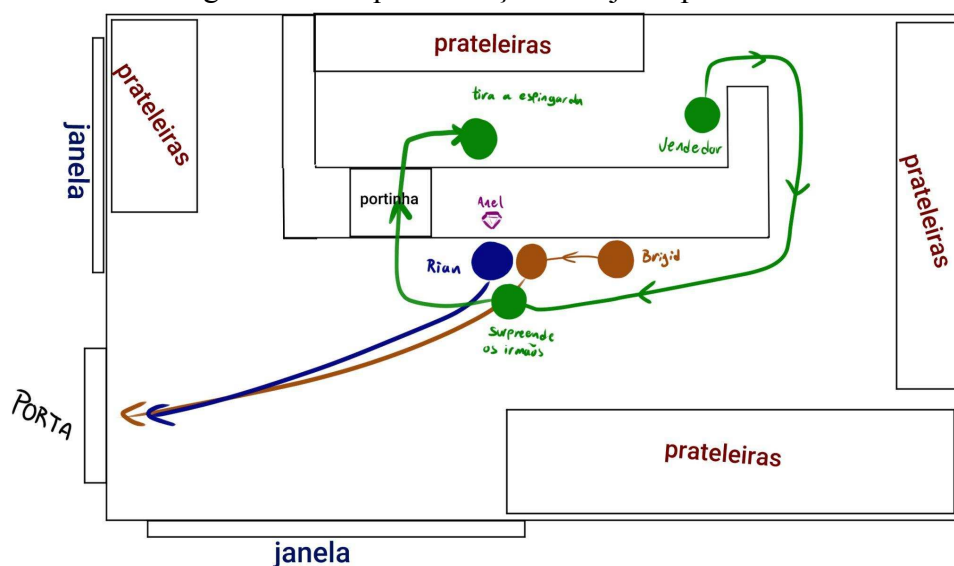
Figura 12 – Miniaturas e quadro final ilustrando a diferença de altura na composição



Fonte: Autoria própria.

Foi com o mesmo objetivo que a movimentação do vendedor foi planejada, evitando-se assim que a cena ficasse muito estática. Para isso, uma simples esquematização com uma ideia de uma planta baixa da loja de penhores foi desenhada, apontando a posição dos personagens durante os eventos da cena (Figura 13).

Figura 13 – Esquematização da loja de penhores.



Fonte: Autoria própria

Para a cena em que os irmãos são surpreendidos pelo vendedor, foi escolhido um enquadramento *two-shot* em plano próximo para que o espectador possa focar em suas expressões faciais e nos diálogos sendo ditos, com o anel — ou seja, o assunto da cena — em frente a eles. Como esse plano também, consequentemente, o foco no ambiente é retirado, e a audiência não espera que o vendedor aparecerá por trás dos protagonistas. Porém, como o espectador está “preso” dentro da vitrine de jóias, há um certo humor quando a sombra do

vendedor esgueira-se por trás dos personagens enquanto eles discutem o possível crime. O espectador sente certa satisfação por saber de algo que os personagens ainda não sabem, e pode assistir suas expressões de surpresa quando descobrem que foram pegos.

Por fim, a cena após o vendedor apontar a espingarda para os irmãos, Brigid sai de cena puxando Rian pelo colarinho, como descrito no roteiro original. Para ilustrar o humor dessa cena, o *three-shot* foi composto em plano médio, permitindo boa visualização tanto da linguagem corporal, posição dos personagens, e seus rostos. Quando Brigid sai de cena, Rian continua parado até ela agarrá-lo pelo colarinho e puxá-lo para fora do quadro (Figura 14), a que ele responde com uma expressão cômica de surpresa. Depois disso, ela continua o arrastando enquanto ele exclama que “os franceses não sabem negociar”, fazendo-o parecer um tanto imaturo. Por fim, a cena acaba com a figura do vendedor desaparecendo atrás da porta junto à música do *animatic*, satisfazendo a leveza e humor da sequência.

Figura 14 – Rian é arrastado para fora do quadro.



Fonte: Autoria própria.

Este *animatic* poderá ser encontrado no site da HQ que se encontra em construção, para lançamento no segundo semestre de 2024.

4.2 CENAS 7 E 8: NAVIO MERCANTE

Após a cena na loja de penhores, os irmãos decidem que vão procurar roubar o dinheiro de um navio mercante para comprar o anel. Depois de escalarem o casco do navio, os irmãos se separam para explorar lugares diferentes: Brigid vai para o porão, e Rian para a cabine do capitão.

O *animatic* inicia com Rian fora do quadro, quebrando uma janela para adentrar a cabine, rolando no chão, e colocando seu casaco de volta enquanto se levanta. A partir de então temos dois quadros em sequência do personagem abrindo gavetas e armários, procurando por itens valiosos. Para deixá-los mais interessantes, é possível que durante o processo de animação sejam adicionados objetos e *easter eggs*³ reconhecíveis de outras histórias do universo The Rotfather, como uma forma de recompensar os espectadores familiarizados com a franquia.


A cena continua com Rian procurando por diversas estantes e prateleiras, até encontrar uma cigareira de metal e colocando-a no bolso do casaco. Ao olhar para baixo ele nota um armário na parte de baixo da estante, e abaixa-se para abri-lo. A câmera então muda para uma perspectiva P.O.V de dentro do armário escuro, onde podemos ver em primeira mão a expressão de Rian mudar ao abrir as portas: um sorriso de surpresa. A câmera então volta à sua posição original, seguindo Rian enquanto ele retira o baú do armário e o leva para uma mesa para tentar abri-lo com um conjunto de gazuas. Nessa etapa do *animatic*, as ferramentas de animação do Storyboard Pro 7 foram utilizadas para animar o movimento das gazuas na fechadura do baú, com o objetivo de esclarecer a ação sendo feita.

Rian abre o baú, e seu sorriso desaparece quando ele percebe que há apenas 250 francos dentro, comentando como os negócios devem estar horríveis enquanto guarda as míseras notas em uma bolsinha. Nesse momento, alguém próximo grita “parado” e Rian, assustado, se afasta do baú, revelando um marinheiro furioso na base das escadas da cabine apontando uma espada em sua direção (Figura 15). Rian olha para cima, sussurrando para Deus: “poxa, achei que tava do meu lado”. Porém, imediatamente, ecoa o barulho de alguém descendo as escadas correndo, e um punho aparece do lado esquerdo da câmera, socando o marinheiro para longe.


³ *Easter egg*: um pequeno detalhe que conecte uma obra à outra, ou faça referência a ela, mesmo que supostamente não sejam relacionadas. Exemplo disso é a série de animação Rick e Morty da Adult Swim, em que diversos *easter eggs* da série de animação Gravity Falls, da Disney XD, podem ser encontrados espalhados por diferentes episódios. (Owen, 2023)

Figura 15 – Células do storyboard ilustrando a revelação do marinheiro nas escadas.

Scene	Duration	Panel	Duration
8	02:14	4	00:04

			
<p>Dialog</p> <p>MARINHEIRO: Hey! Parado aí!</p>			
<p>Action Notes</p>			

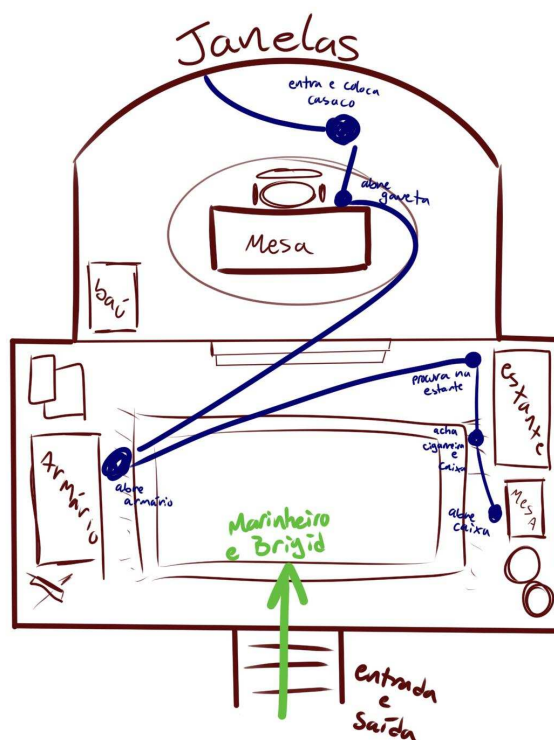
Scene	Duration	Panel	Duration
8	02:14	5	01:00

			
<p>Dialog</p> <p>MARINHEIRO: Hey! Parado aí!</p>			
<p>Action Notes</p> <p>Rian se assusta, revelando o marinheiro atrás dele</p>			

Fonte: Autoria própria.

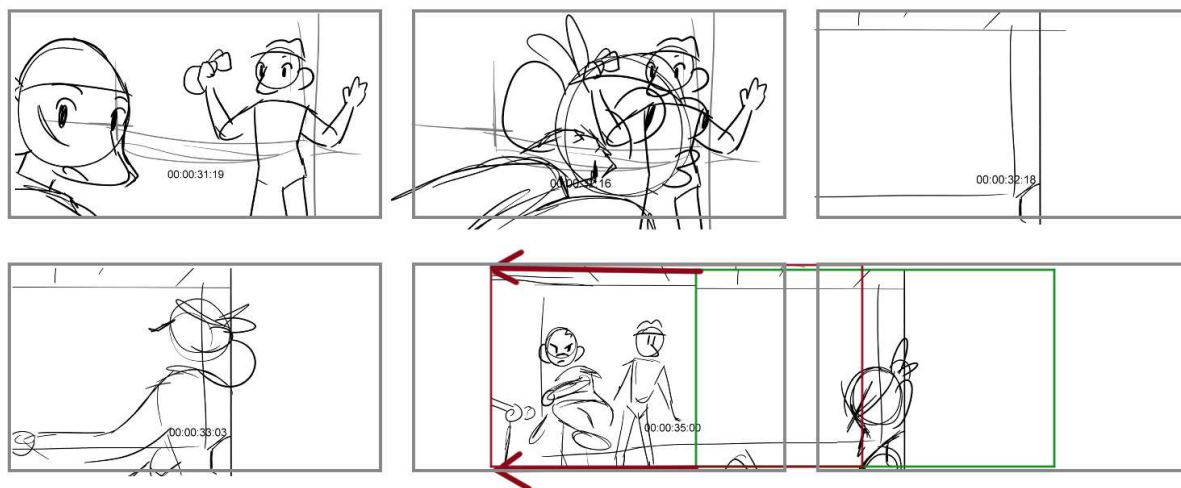
Para essa sequência, foi importante levar em consideração as limitações da produção que irá animar as cenas de ação no futuro, na qual possivelmente será um grupo pequeno. Por causa do espaço limitado da cabine e da movimentação completa dos personagens, uma planta baixa da cena também foi necessária para esclarecer a posição de cada um durante os eventos da cena (Figura 16). Além disso, ao invés de mostrar Brigid agredindo o marinheiro até chutá-lo para longe, a câmera corta imediatamente assim que ele é socado, voltando-se para o local no qual ele cai, desacordado (Figura 17). Embora a ação em si tivesse sido cortada, não há dúvidas do que aconteceu entre os personagens, e a continuidade da cena manteve-se intacta, pois o marinheiro é jogado na mesma direção em que ele é atingido no quadro anterior.

Figura 16 – Planta baixa da cena na cabine do capitão.



Fonte: Autoria própria.

Figura 17 – Sequência ilustrando como a ação foi “cortada”.



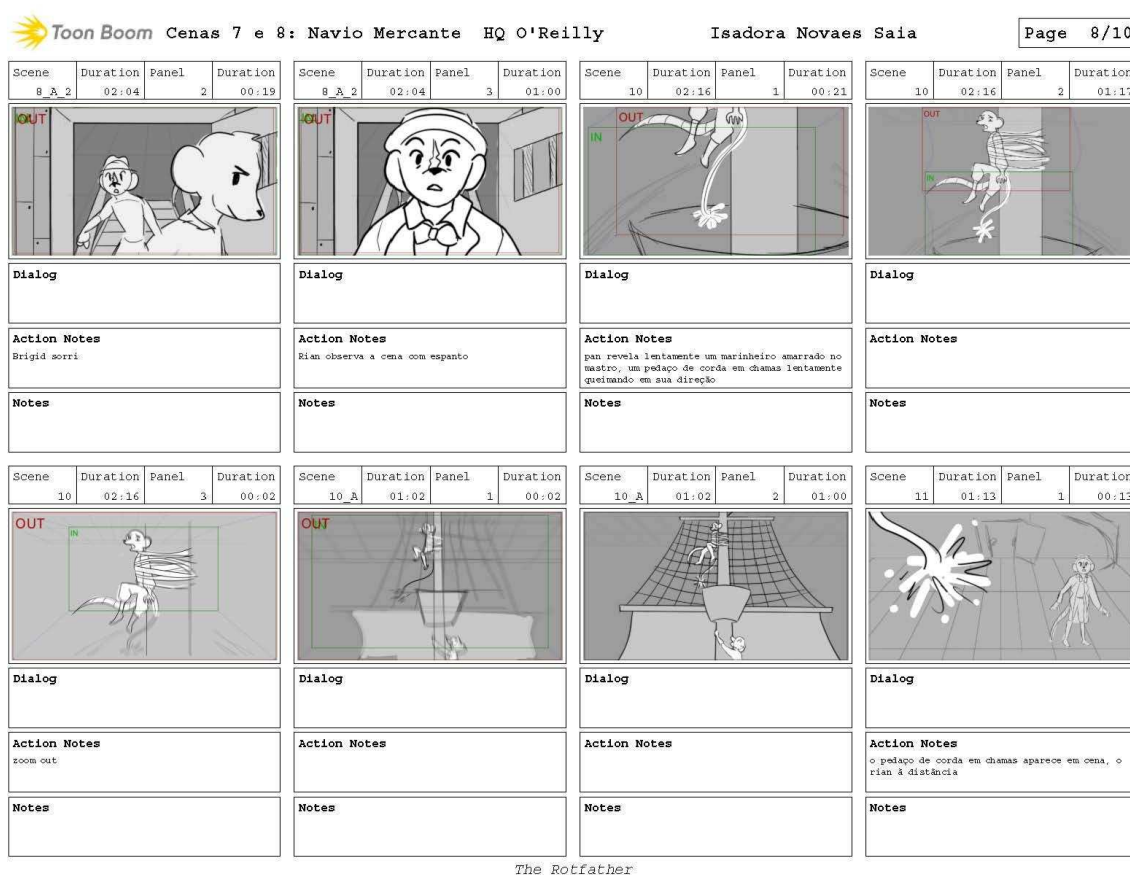
Fonte: Autoria própria.

Vendo o marinheiro desmaiado, Rian pergunta para a irmã o que eles vão fazer quanto aos outros inimigos no navio. Brigid responde que eles têm mais com o que se preocupar, e sobe as escadas, Rian a seguindo. A cena corta para o convés do navio, onde gritos de desespero podem ser ouvidos, mas a câmera ainda está focada apenas no rosto dos irmãos. Brigid sorri presunçosa, enquanto Rian olha para a cena com uma mistura de

surpresa, horror, e admiração, o que aumenta as expectativas e curiosidade do espectador quanto o que está causando o marinheiro a gritar de tal maneira.

Finalmente, há um corte, e vemos um *tilt* de câmera que lentamente revela um marinheiro em pânico amarrado ao mastro, enquanto um pedaço de corda em chamas conectado ao seu corpo se aproxima dele, como o pavio de uma bomba. Um rápido *zoom-out* revela o quão desamparado ele está, amarrado no alto enquanto outro marinheiro escala o mastro, tentando salvá-lo a tempo (Figura 18).

Figura 18 – Células ilustrando a revelação do marinheiro amarrado.



Fonte: Autoria própria.

Tal sequência foi o principal motivo da diretora solicitar essa cena para ser animada, então foi importante encontrar uma maneira de fazê-la tão impactante quanto desejado. Para isso, a sincronização correta dos diversos movimentos de câmera foram essenciais para manter o suspense até o momento da revelação do marinheiro amarrado.

Por fim, os irmãos correm para a borda do convés, onde Rian retira do bolso do casaco a sacolinha com o dinheiro roubado, e olhando para cima, agradece a Deus: “desculpe

ter duvidado, Senhor!” antes de colocar a sacolinha na boca e pular para a água. Em um *pan* rápido, a câmera volta-se para Brigid, que reclama: “sério, Rian?! Não foi Deus que nocauteou aquele cara e salvou sua vida!” antes de pular do convés. A cena termina com um ângulo zenital dos irmãos nadando na direção oposta ao navio, enquanto a câmera lentamente se afasta deles, revelando o marinheiro amarrado, ainda gritando, mas com um dos seus colegas finalmente o resgatando.

Este *animatic* poderá ser encontrado no site da HQ que se encontra em construção, para lançamento no segundo semestre de 2024.

4.3 CENA 36: CAVERNA

Depois de diversos acontecimentos na história, Rian é sequestrado pela polícia e pelos traficantes de açúcar. Brigid então, junto a Siobhan e um personagem secundário Collin, buscam uma maneira de resgatá-lo. Os traficantes exigem o açúcar de volta, porém Brigid já fez uso dele em uma cena anterior, então o grupo planeja enganar os bandidos com uma maleta de farinha.

A cena inicia com Brigid sentada, aparentemente sozinha, em uma caverna escura, com uma maleta ao lado dela. Com o uso de um *parallax*⁴ nas estalactites da caverna para dar a impressão de um espaço tridimensional, a câmera se aproxima de sua figura. Brigid então olha para a direita, onde vemos Siobhan atrás de uma grande rocha. Quando três sombras bloqueiam a luz próxima a ela, Siobhan se esconde, e a cena então corta para os novos personagens. Em ordem, entram o chefe de polícia, um policial, Rian algemado, e o marinheiro socado por Brigid na cena 7 restringindo Rian. O marinheiro empurra Rian, que cai de joelhos no chão da caverna, em estado deplorável. Brigid exige que eles o soltem, mas o chefe de polícia pede o açúcar primeiro, o que Brigid recusa.

No roteiro original, o chefe de polícia, em resposta, levanta uma sobrancelha e diz: “*Idiot*. Você está em desvantagem aqui”. Porém, na etapa de miniaturas, para aumentar a tensão da cena, foi escolhido adicionar uma sequência em que o chefe de polícia chuta Rian enquanto fala a frase acima (Figura 19).

⁴ *Parallax* é uma técnica utilizada em animação para criar a ilusão de profundidade em um cenário 2D, através da movimentação de objetos em primeiro, segundo e terceiro plano em velocidades diferentes, imitando a maneira em que objetos mais próximos do espectador no mundo real se movem mais rapidamente do que objetos distantes.

Figura 19 – Miniaturas ilustrando Rian sendo chutado



Fonte: Autoria própria.

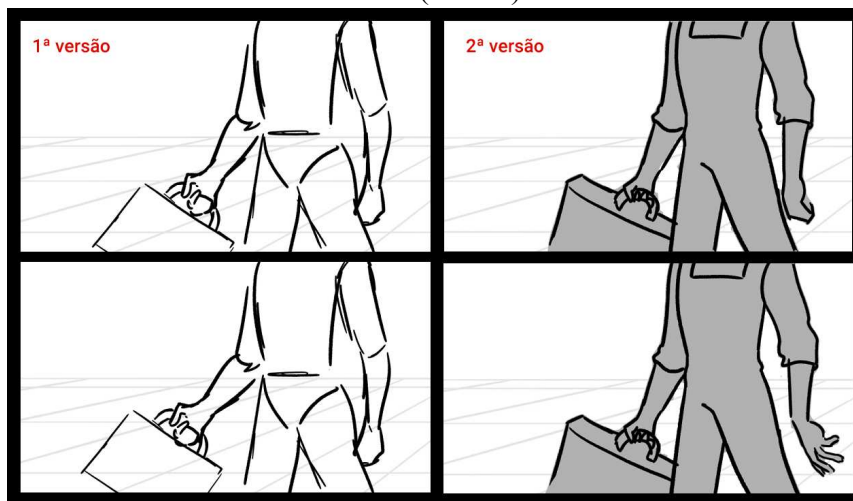
Ao invés de sentir-se intimidada, tal ataque apenas deixa Brigid mais furiosa. Ela, então, retira um cantil preso ao cinto e, levantando a maleta, ameaça molhar o conteúdo do contrabando, o que imediatamente faz o chefe de polícia mudar de atitude. Ele faz um sinal aos seus capangas, que destravam as algemas de Rian e o fazem levantar-se novamente. Rian, vendo sua irmã tão próxima, liberta-se dos capangas com um soco e corre em direção à Brigid, mas é impedido pelo chefe de polícia que, calmamente, exige que a troca seja feita ao mesmo tempo.

É aqui que o plano dos personagens entra em ação. Atrás da rocha, a câmera mostra Siobhan montando um pequeno explosivo em um estilingue, e mirando na direção do grupo. Brigid, com um sorriso, menciona para Rian como a situação a faz lembrar “daquela vez no moinho”, em referência à farinha dentro da maleta. Rian, de início, não entende, mas quando Brigid discretamente faz o sinal de “correr” em LIBRAS (linguagem utilizada diversas vezes na história entre os personagens principais), Rian começa a entender o plano.

Planejar a sequência acima foi um pouco desafiador, pois o sinal em LIBRAS para “correr” envolve a utilização das duas mãos próximas ao peito, em um movimento circular rápido (Correr..., 2019). Pela necessidade de discrição, Brigid não poderia usar esse sinal naquele momento. Inicialmente, foi então decidido que, aproveitando-se do punho fechado carregando a maleta e o movimento natural do braço ao carregá-la, Brigid faria um rápido movimento com o braço simulando o gesto correto de “correr”. Porém, após checar com um

falante de LIBRAS, este recomendou trocar o sinal de “correr” pelo sinal de “escapar”, no qual utiliza-se apenas uma mão, e faz-se um movimento rápido de abrir e fechar os dedos (Escapar..., 2023), parecido com o gesto que não-falantes de LIBRAS fazem no dia a dia, com o mesmo significado (Figura 20).

Figura 20 – Comparação da primeira versão do sinal em LIBRAS (esquerda) com a versão final (direita)



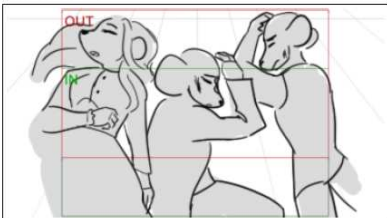
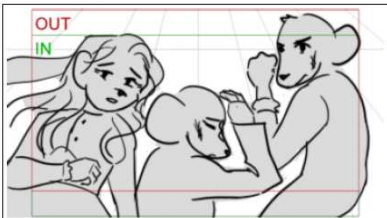
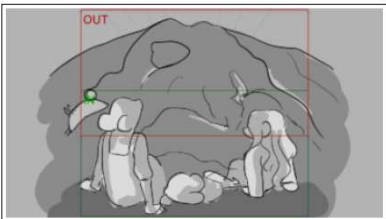
Fonte: Autoria própria.

Aproveitando-se de que o chefe de polícia baixou a guarda, Brigid joga a maleta para o alto, espalhando toda a farinha pelo ar. O chefe de polícia assiste em choque, e Rian aproveita para empurrá-lo e correr em direção à irmã. Brigid faz o mesmo, e os dois se abraçam, caindo ao chão bem a tempo de Siobhan lançar o explosivo na maleta, causando uma grande explosão e apagando a cena por completo.

Corta-se, então, para um plano detalhe do olho fechado de Brigid, o qual aperta e então pisca algumas vezes quando ela começa a recuperar a consciência. Lembrando-se do que aconteceu, ela se senta rapidamente, e checa se Rian, deitado embaixo dela, também está bem. Ao seu redor, rochas começam a cair do teto da caverna, indicando que a estrutura está prestes a desmoronar. Brigid ajuda o irmão a se levantar, e Siobhan corre em direção a eles logo depois para fazer o mesmo, e os três cambaleiam em direção à saída da caverna. Em primeiro plano no *wide shot*, vemos o corpo desacordado, sangrando, e possivelmente já morto do chefe de polícia, e o estado de destruição em que está a caverna. Rochas progressivamente maiores caem em frente da câmera, quando finalmente a maior delas tampa completamente a visão do espectador, e tudo fica escuro, com o som de desmoronamento cortando-se abruptamente. A câmera corta para o exterior da caverna, onde o grupo, por muito pouco, conseguiu escapar da destruição, e estão caídos próximos aos escombros, exaustos.

Rian está novamente desacordado, mas Siobhan e Brigid olham para cima. O último shot é um *tilt* de baixo para cima das personagens de costas, sentadas, olhando para a magnitude do desmoronamento em frente a elas, com a câmera seguindo seus pontos de vista, para que o espectador possa, com elas, reagir a tal cena (Figura 21).

Figura 21 – Personagens observam os escombros da caverna desmoronada.

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
1 A 1 A 5	02:02	1	70F:51G	1 A 1 A 5	02:02	2	70F:65G	1 A 1 A 6	03:08	1	03:08
											
Dialog			Dialog			Dialog					
Action Notes			Action Notes siobhan e brigid olham para o desmoronamento, rian continua desacordado			Action Notes pan para cima mostrando a dimensão do desmoronamento					

Fonte: Autoria própria.

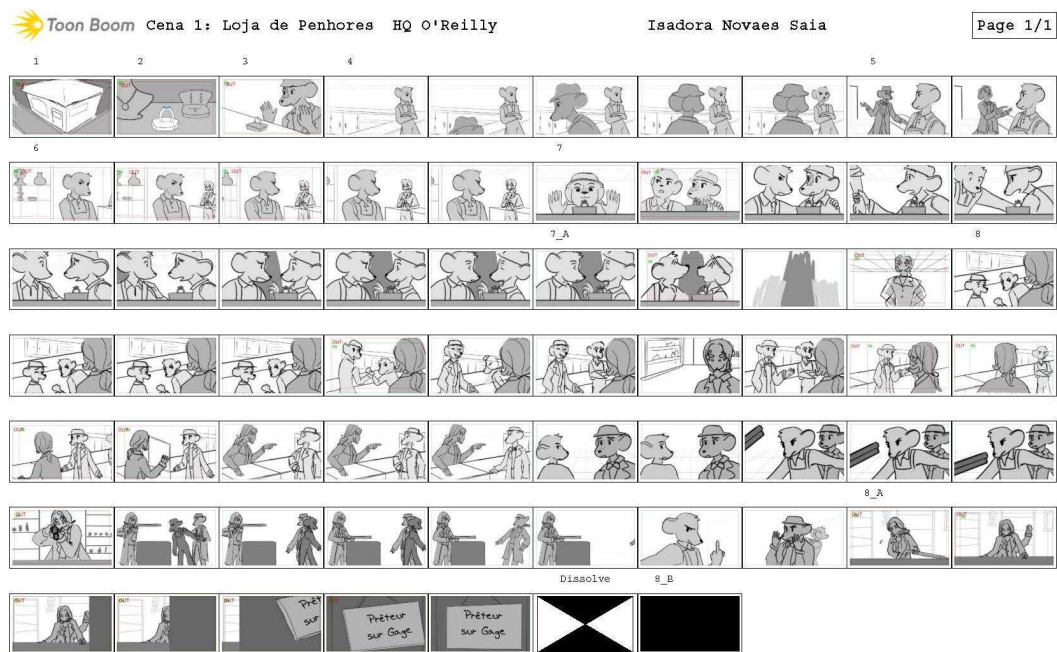
Este *animatic* poderá ser encontrado no site da HQ que se encontra em construção, para lançamento no segundo semestre de 2024.

5 RESULTADOS

O produto final desse trabalho são três *animatics* completos, com música de fundo, dublagens, movimentos de câmera, e animações básicas, com duração entre 50 segundos, e 1 minuto e 30 segundos. Após a conclusão e ajustes finais dos mesmos, houve a manifestação da diretora geral, com a seguinte ressalvas: *“No geral, a artista conseguiu capturar o espírito das cenas conforme o roteiro e ainda sugeriu adições interessantes, como o chute que o personagem Rian leva na cena da caverna. Além disso, o storyboard e o animatic final são claros e fáceis de entender. Alguns ajustes ainda precisam ser feitos, como adequar o estilo da mala na cena da caverna para algo mais funcional na cena e acertar o tom da música provisória na cena do navio.”*

Assim, conclui-se que o objetivo inicial do desenvolvimento destes *storyboards* e *animatics* foi alcançado, com pequenos ajustes sendo necessários para a satisfação completa da diretora geral da produção. Abaixo, encontram-se os *storyboards* finais de cada cena em sua forma completa (Figuras 22, 23 e 24).

Figura 22 – Storyboard completo da Cena 1



The Rotfather

Fonte: Autoria própria

Figura 23 – Storyboard completo das Cenas 7 e 8



The Rotfather

Fonte: Autoria própria

Figura 24 – Storyboard completo da Cena 36



Fonte: Autoria própria

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Denominado por Nils Ohlsen como “o gênero desconhecido entre a arte cinematográfica e a pictórica” (Pallant; Price, 2015, p. 23), o *storyboard*, não somente como uma etapa essencial do processo cinematográfico, mas também seu reconhecimento como uma forma de arte em si, sofreu diversos obstáculos ao longo das décadas. O descarte

imponderado de suas células e rascunhos durante as eras de crise do cinema resultou na perda imensurável dos registros históricos do recurso, assim como o nome dos artistas que foram seus pioneiros (Lefevre, 2014, p. 91).

Na era contemporânea, muitos diretores preferem descartar seu uso em prol de maior liberdade espontânea durante as filmagens, ou mesmo aqueles que abominam a ideia de rascunhar seus filmes com antecedência, acusando aqueles que utilizam a ferramenta de serem covardes ou inseguros. Ainda assim, existem cineastas renomados que juram pela efetividade de seu uso como uma ferramenta de florescimento para a criatividade e planejamento narrativo, e o *storyboard* lentamente começou a recuperar seu renome, algo visível através da grande quantidade de estúdios publicando, nessa última década, livros dedicados exclusivamente a compartilhar os *storyboards* desenvolvidos durante as produções de suas obras. É possível assim presumir, que a importância da ferramenta e seu impacto na criação de uma narrativa visual e seu valor histórico às obras que a utilizaram finalmente estão sendo reconhecidos, e pesquisadores futuros não sofrerão com o apagão arquivista dos *storyboards* do qual sofremos hoje.

Porém, não há dúvidas de que enquanto a técnica ainda é desconsiderada por muitos no cinema *live-action*, na animação, ela sempre foi um passo essencial, sendo o principal precursor dela na indústria. Embora o *storyboard* seja oficialmente designado às etapas de pré-produção, muito do trabalho feito por um artista de *storyboard* pode ser diretamente re-utilizado pelos animadores que vêm a seguir, ao ponto de que, em algumas produções, o artista de *storyboard* estará criando os *keyframes* (ou quadros-chaves) e *breakdowns* dos quais todas as poses e movimentos restantes irão se basear.

Se o storyboard estimulou a visão de autores contemporâneos, do cinema de imagem real, como Roman Polanski, Stanley Kubrick, Ridley Scott ou Francis Ford Coppola, na animação encontrou a simbiose perfeita. Pois a animação encontra no desenho a sua realização pessoal procurando no storyboard uma versão emancipada e expressiva do filme. (Teixeira et al., 2016, p. 621)

Para o atual Trabalho de Conclusão de Curso, os principais obstáculos foram as incertezas quanto às etapas futuras do projeto final para a HQ O'Reilly. Os *storyboards* foram desenvolvidos enquanto a história em quadrinhos em si ainda não foi finalizada, e muitos dos personagens e cenários não têm um design definido, pois encontram-se ainda em construção, resultando em uma falta de referências para o desenho mais apropriado das cenas. Nesse sentido, a produção dos *animatics* para a HQ O'Reilly aproximam-se mais de *storyboards* para um produto *live-action* do que para uma animação, considerando a quantidade de

quadros que possivelmente precisarão ser redesenhados quando os pontos mencionados anteriormente forem melhor definidos. Assim, os presentes *storyboards*, possivelmente, funcionem melhor como planejamentos de cena para o desenvolvimento da HQ, e de futuros *storyboards* mais refinados, se a produção achar assim necessário.

Por fim, espera-se que o presente artigo sirva não somente como um relatório do processo interpretativo, criativo e artístico do desenvolvimento dos *animatics* citados, mas também como fonte de referências e inspiração para futuros estudantes e pesquisadores na área de *storyboard*, um nicho que, durante a pesquisa necessária para escrever este trabalho, descobriu-se estar ainda em sua infância, e que possa futuramente ser mais acessível para artistas interessados no ramo.

7 REFERÊNCIAS

BLOCK, Bruce. **The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media**. 3. ed. New York: Routledge, 2021.

BOYD, Megan Ann. **A Guide to Storyboards!**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://magicbunnyart.gumroad.com/l/fjvKA>. Acesso em: 1 jun. 2024.

CRAWFORD, Matt. **Different Types of Camera Movement in Film: The Essential Guide**. [S. L.], 2 jun. 2024. Disponível em: <https://filmlifestyle.com/camera-movement-types/>. Acesso em: 1 jun. 2024.

CORRER - Libras. 2019. 1 vídeo (0:02 min) . Publicado pelo canal FCEE - Traduções em LIBRAS. Disponível em: <https://youtu.be/Dux9tykYqqc>. Acesso em: 23 maio 2024.

ESCAPAR - SINAL EM LIBRAS. 2023. 1 vídeo (1:45 min). Publicado pelo canal Sinais diários de Libras. Disponível em: <https://youtu.be/Bu8LDS8Uurj8>. Acesso em: 27 maio 2024.

FINCH, Christopher. **The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms**. Nova York: Harry N. Abrams, Inc., 2004.

FINDING LADY: The Art of Storyboarding. 2006. 1 vídeo (13:12 min). Publicado pelo canal onstageDisney. Disponível em: <https://youtu.be/KZtNtWN857Y>. Acesso em: 11 maio 2024.

GLEBAS, Francis. **Directing the Story: professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation**. Waltham, Ma: Focal Press, 2008.

HART, John. **The Art of the Storyboard: a filmmaker's introduction**. 2. ed. Burlington, MA: Focal Press, 2007.

LEFEUVRE, Morgan. O Storyboard: uma ferramenta a serviço da criação cinematográfica. O exemplo de Ministry of fear, de Fritz Lang. *In*: PASSOS, Marie-Hélène Paret *et al.* **Processo**

de criação interartes: cinema, teatro e edições eletrônicas. Vinhedo, SP: Editora Horizonte, 2014. p. 89-115.

MASCELLI, Joseph V. **Os Cinco Cs da Cinematografia:** técnicas de filmagem. São Paulo: Summus Editorial, 2010

MERCADO, Gustavo. **The Filmmaker's Eye:** learning (and breaking) the rules of cinematic composition. 2. ed. Nova York: Routledge, 2022.

MURPHY, Sue Beaman. The Treatment of a Storyboard from the Movie Gone With the Wind. **The Book And Paper Group Annual**, [S. l.], v. 6. 1987. Anual. Disponível em: <https://cool.culturalheritage.org/coolaic/sg/bpg/annual/v06/bp06-10.html>. Acesso em: 29 maio 2024.

OWEN, Aled. **The Surprising Connection Between 'Rick and Morty' & 'Gravity Falls'**. 2023. Disponível em: <https://collider.com/rick-and-morty-gravity-falls-connection/>. Acesso em: 15 maio 2024.

PALLANT, Chris; PRICE, Steven. **Storyboarding:** a critical history. Londres: Palgrave Macmillan, 2015. (Palgrave Studies in Screenwriting)

PARRIS, Nic. **Let's Learn Some Storyboarding**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://nicparris.gumroad.com/l/JyCxo>. Acesso em: 1 jun. 2024.

STUBBE, Larissa. **Ângulos de câmera no Cinema**. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/angulos-de-camera-no-cinema>. Acesso em: 1 jun. 2024.

TEIXEIRA, P. M. *et al.* O Storyboard: Ensaio de um Narrativa Planificada. In: CONFIA, 4., 2016, Barcelos, Portugal. **O Storyboard: Ensaio de um Narrativa Planificada** [...]. Barcelos: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/321252899_O_Storyboard_Ensaio_de_um_Narrativa_Planificada. Acesso em: 8 jun. 2024.