

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA**

**ANTONIO CESAR SANDES OLIVEIRA  
SIDICLEY COELHO SILVA  
TAYRONY SILVA MACIEL COSTA**

**MEMORIAL DESCRITIVO-ANALÍTICO DA ANIMAÇÃO  
O LEÃO E O INSETO**

**Vitória da Conquista  
2015**

**ANTONIO CESAR SANDES OLIVEIRA  
SIDICLEY COELHO SILVA  
TAYRONY SILVA MACIEL COSTA**

**MEMORIAL DESCRITIVO-ANALÍTICO DA ANIMAÇÃO  
O LEÃO E O INSETO**

Memorial descritivo-analítico integrante do trabalho de conclusão de curso para obtenção do título de graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia.

Orientação: Prof. Esp. Márcio Venâncio

**Vitória da Conquista  
2015**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA**

Graduação do Curso de Cinema e Audiovisual

ANTÔNIO CESAR SANDES OLIVEIRA

SIDICLEY COELHO SILVA

TAYRONY SILVA MACIEL COSTA

**MEMORIAL DESCRITIVO-ANALÍTICO DA ANIMAÇÃO  
O LEÃO E O INSETO**

Projeto Experimental para obtenção do título de graduação em Cinema e  
Audiovisual

Vitória da Conquista, 30 de setembro de 2015.

Banca Examinadora:

Nome: Márcio Antonio Sales Venancio

Pós-graduado em Animação e Modelagem Digital 3D – UVA/RJ

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, UESB

Nome: Filipe Brito Gama

Mestrado em Imagem e Som - UFSCar

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, UESB

Nome: Adriana Stella Cardoso Lessa de Oliveira

Doutorado em Linguística - UNICAMP

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, UESB

A todos aqueles que acreditaram  
Em nossa capacidade de realização

## **AGRADECIMENTOS**

Aos professores, pelo auxílio técnico dispensado, e aos nossos familiares.

*Se quiseres falar ao coração de um homem, conta uma história. Dessas em que não faltam animais, ou deuses e muita fantasia. Porque é assim, suave e docemente que se despertam consciências.*

Jean de La Fontaine

## RESUMO

O presente memorial descreve o trabalho de produção da animação *O Leão e o Inseto*, baseada em uma fábula que se atribui ao grego Esopo. Apresentamos as fases de produção da animação, divididas em itens e subitens organizados, de modo a facilitar a compreensão, e também de demonstrar o funcionamento e a essência do trabalho de produção de uma animação. Utilizando técnica de recorte, a animação, que apresenta uma história linear, em etapas de elaborações que exigiram muito tempo e dedicação de todos os envolvidos, foi feita seguindo o processo convencional utilizado em outras animações. Os desafios são muitos, e se espera isso em um longo percurso na produção de uma animação. Considerando as barreiras e a complexidade de criar um produto audiovisual animado, e em uma análise dos processos, percebendo que tudo é feito quando se tem determinação, o resultado final mostra aos realizadores, que a longa jornada é mais um aprendizado em uma área.

**PALAVRAS-CHAVE:** Animação; Fábula; Audiovisual; Esopo.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01.....	24
FIGURA 02.....	25
FIGURA 03.....	25
FIGURA 04.....	26
FIGURA 05.....	26
FIGURA 06.....	26
FIGURA 07.....	27
FIGURA 08.....	27
FIGURA 09.....	28
FIGURA 10.....	29
FIGURA 11.....	30
FIGURA 12.....	31
FIGURA 13.....	31
FIGURA 14.....	31
FIGURA 15.....	32
FIGURA 16.....	32
FIGURA 17.....	34
FIGURA 18.....	35
FIGURA 19.....	36
FIGURA 20.....	38
FIGURA 21.....	39
FIGURA 22.....	39
FIGURA 23.....	39
FIGURA 24.....	39
FIGURA 25.....	40
FIGURA 26.....	40
FIGURA 27.....	40
FIGURA 28.....	40
FIGURA 29.....	41
FIGURA 30.....	41
FIGURA 31.....	41
FIGURA 32.....	41
FIGURA 33.....	42
FIGURA 34.....	42
FIGURA 35.....	42
FIGURA 36.....	43

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>09</b>
<b>1.1 SOBRE ANIMAÇÃO</b> .....	<b>11</b>
1.1.1 Animação e produção audiovisual .....	11
1.1.2 Roteiro.....	13
1.1.3 Fábulas.....	14
1.1.4 Esopo.....	15
<b>2. REALIZAÇÃO AUDIOVISUAL</b> .....	<b>17</b>
<b>2.1 Pré-produção</b> .....	<b>17</b>
2.1.1 Pesquisa.....	17
2.1.2 Argumento.....	18
2.1.3 Sinopse.....	18
2.1.4 Escaleta.....	19
2.1.5 Pré-roteiro.....	19
2.1.6 Roteiro da animação .....	20
2.1.7 Decupagem do Roteiro .....	20
2.1.8 <i>Storyboard</i> .....	21
2.1.9 Cronograma .....	22
<b>2.2 Produção da animação</b> .....	<b>22</b>
2.2.1 Movimentação da animação .....	22
2.2.2 Personagem.....	23
2.2.2.1 <i>Pose sheet</i> .....	23
2.2.2.2 Inseto .....	24
2.2.2.3 Leão.....	26
2.2.2.4 Aranha.....	27
2.2.3 Protagonista.....	28
2.2.4 Antagonista.....	29
2.2.5 Personagem catalisador.....	29
<b>2.3 Cenário</b> .....	<b>30</b>
2.3.1 Vetorização do cenário.....	33
2.3.2 Planta baixa .....	33
<b>2.4 Direção de arte</b> .....	<b>34</b>
2.4.1 Regra de composição .....	35
<b>2.5 Processo da animação</b> .....	<b>36</b>
2.5.1 Concepção.....	36
2.5.2 Cor.....	37
2.5.3 Estrutura de personagem.....	37
2.5.4 Princípios da animação .....	40
2.5.5 Sonorização.....	43
2.5.6 Finalização.....	45
<b>3 Ficha técnica</b> .....	<b>46</b>
<b>4 Considerações finais</b> .....	<b>47</b>
<b>6 Referências</b> .....	<b>49</b>
<b>Apêndice – A Roteiro</b> .....	<b>51</b>
<b>Apêndice – B Decupagem</b> .....	<b>55</b>
<b>Apêndice – C <i>Storyboard</i></b> .....	<b>59</b>

## 1. INTRODUÇÃO

A fábula é um gênero literário, com narrativas surgidas no Oriente e foi desenvolvida principalmente por Esopo, um escravo grego que provavelmente viveu no século VI a.C. Normalmente as fábulas são histórias curtas de cunho moral, compostas por personagens humanos ou animais com comportamento humanizado. Através dos diálogos entre os animais e as situações propostas pela história, Esopo buscou transmitir alguma lição de moral ao homem.

A fábula pode ser dividida em três períodos, sendo que o primeiro deles, teria ocorrido no oriente, entre os assírios e babilônios. Sua característica principal era seu conteúdo moral; o segundo período das fábulas, contou com as inovações do fabulista latino Fedro, (durante o século I d.C.), que se utilizou de sátiras para enriquecer as fábulas. O terceiro período da fábula inclui alguns fabulistas modernos, destacando-se Jean de La Fontaine, poeta e fabulista francês considerado o pai da fábula moderna. Dentre as fábulas escritas por ele estão *A Lebre e a Tartaruga*, *O Menino e a Mula*, *O Leão e o Rato* e *O Carvalho e o Caniço*.

O tema foi escolhido porque apresenta uma série de conteúdos e informações acerca da moralidade humana e suas consequências. A representação literária das fábulas, conduzem o leitor a um mundo por vezes irreal, por vezes sólido, onde as nuances e características das personagens causam uma imediata identificação em algo que já se viveu ou se ouviu, e esse foi um dos principais motivos da escolha do projeto.

Por se tratar de uma fábula que transita entre o cômico e o trágico, protagonizada por um inseto, pensamos inicialmente em fazer uma animação com os personagens humanizados, os quais, através de diálogos, exporiam seus dramas, e assim ilustrariam a história. Seguindo esse princípio, a animação teria uma legenda no final com um epimítio<sup>1</sup>, como acontece com frequência nas fábulas esopianas. Mas percebemos que isso ficaria de certa forma repetitivo, assim como a risada da aranha após derrotar o inseto, (a qual também retiramos depois de uma revisão no roteiro) poderia soar muito clichê, porque remete às antigas histórias de seriados antigos em que o vencedor se sentia exaltado diante de seu adversário.

---

<sup>1</sup> Moral da história.

Descartado esses recursos, tomou-se a decisão de fazer uma animação, utilizando *foleys*, no qual daríamos mais importância aos ruídos e sons naturais.

Nessa história, apesar do pano de fundo ser uma situação aparentemente normal, onde um inseto depois de ser atingido pela calda do leão, fica ofendido diante do descaso com o qual é tratado pelo seu agressor, ao analisar a situação, percebe-se que se instaurou um conflito ali, o que transforma esse pequeno incidente em uma história sobre o menor vencer o maior.

Esse memorial descritivo-analítico é uma reflexão sobre todo o processo de produção da animação, desde a pré-produção até as etapas de finalização, com a finalidade de poder contribuir com os estudos sobre o campo de cinema e audiovisual; e visando justificar a obtenção do título de bacharelado em cinema e audiovisual.

## 1.1. SOBRE ANIMAÇÃO

### 1.1.1. Animação e produção audiovisual

Desde o início do século XX, as animações vêm encantando gerações de pessoas em todo mundo. Muitas criações maravilhosas de vários estúdios de desenhos animados foram exibidas nos cinemas.

A criação de uma animação passa por uma extensa elaboração criativa. É um processo demorado, que requer muita dedicação de todos os envolvidos. Em grandes estúdios, centenas de técnicos são envolvidos em produções que demoram anos para ficarem prontas.

Para se fazer uma animação, assim como qualquer outra produção audiovisual, é necessário primeiramente conceber a ideia. Para isso, elabora-se uma sinopse e posteriormente um argumento, contando de forma breve como será o enredo, com os personagens e cenários pré-definidos além de outros elementos importantes da narrativa. Após isso, faz-se a escaleta, um processo no qual se esmiúça inicialmente um projeto, antes dele ganhar a forma de roteiro, podendo ser modificado em sua ordem. Para muitos roteiristas, a escaleta é de extrema importância, porque ela auxilia a forma como se organizam as idéias que futuramente darão lugar a um roteiro. Na escaleta, já se descreve alguns elementos técnicos como por exemplo, locações. Ela serve também como ferramenta para organizar a história, podendo até modificar a ordem da trama, procurando uma forma mais apropriada de dar ritmo e coerência.

O próximo passo é escrever o roteiro literário, que consiste na história completa, com diálogos e ações detalhadas, porém, sem nenhuma descrição técnica. O roteiro literário (ou apenas roteiro) pode ser lido como uma obra literária. O roteiro técnico (ou decupagem) é a última etapa do roteiro de uma obra audiovisual. É nele que irá constar as informações sobre marcações e movimentos de câmera, localização e planos, orientando assim toda a equipe técnica.

Rodrigues (2007) acrescenta que é a partir de uma idéia que nasce uma produção fílmica, seja ele longa-metragem, curta-metragem, publicidade, videoclipe ou documentário.

A próxima etapa é a elaboração do *storyboard*, onde os envolvidos em uma produção de animação visualizam as cenas que são desenhadas de maneira

semelhante a uma história em quadrinhos. O *storyboard* serve para se ter uma noção de como ficarão as cenas de um filme ou de uma animação. Utilizando uma série de imagens seqüenciais. Alguns desenhos podem não ser desenhos detalhados e com bom acabamento, mas sim uma arte com desenhos rápidos e econômicos, feitos de modo com que os envolvidos em uma produção possa visualizar, e assim ter uma referência visual para a preparação da obra a partir da decupagem do roteiro.

O *storyboard* também auxilia na elaboração de cenários, e quando se trata de um filme, serve também como marcação de cenas para atores. É através do *storyboard* que se permite a visualização da decupagem. Fazendo com que o todos os envolvidos na produção tenham uma melhor preparação para a cena. É uma grande referência para todos os envolvidos.

Em resumo, o *storyboard* é uma pré-montagem do filme, uma sucessão de planos desenhados, baseados no guião narrativo, onde se analisam todos os aspectos do filme: o número, o tamanho e a duração de cada plano, a relação existente entre os planos de uma seqüência e entre as diferentes seqüências, a encenação dos diversos enquadramentos com os seus aspectos de composição e iluminação, as transições, os movimentos de câmera, os diálogos, a descrição das ações, etc. (CÂMARA, 2004, p.49).

Em seguida, trabalha-se com a elaboração dos personagens, onde, a cada passo, nota-se a evolução de suas características, em um processo que, ao final, chama-se de desenvolvimento ou evolução dos personagens. Um personagem em qualquer história acaba sendo o elemento mais importante na narrativa. Por isso, é necessário que cada personagem tenha características que funcionem em uma obra. Na animação, assim como nos filmes, os personagens em grande parte têm elementos que os tornam marcantes. Sejam inventados ou baseados em fatos reais, o personagem tem elementos que abrangem comportamentos, características físicas, atitudes, emoções, ideologias, ação, etc. A escolha dos personagens que darão ritmo ao filme é importante, porque reside aí uma das bases da obra.

“Uma personagem pode e deve ser definida quanto a seu caráter ou sua função o mais cedo possível, desde sua cena. Por outro lado, as personagens se definem umas em relação as outras, formando constelações de caracteres” (CHION, 1989, p. 120).

Para Linda Seger, “não é suficiente ter personagens que despertem simpatia – eles também precisam ser interessantes” (SEGER, 2007. p.160). Nem sempre o protagonista é o personagem mais interessante de uma história, mesmo que ele seja o mote da trama, acontece as vezes de um personagem secundário ter maior força na virada de um acontecimento dentro do filme.

O inseto da animação *O Leão e o Inseto* age na história como um elemento conflituoso, demonstrando ter personalidade, embora apresente atitudes questionáveis. Em algumas animações, o antagonista acaba por se destacar bastante, como é o caso de Cruela Cruel no filme *101 Dálmatas* (101, 1961). Se Cruela não tem nada de simpática, ela tem de interessante, e a escolha dela como personagem é tão ou mais importante quanto o personagem principal, porque é ela quem vai contrapor a trama.

Apesar de ter muitos pontos comuns entre a animação e os demais campos do audiovisual, também temos elementos específicos dessa área como o *pose sheet*, que mostra os personagens em diferentes posições e com expressões variadas, servindo assim para que os animadores tenham uma referência de como trabalhar com um mesmo personagem, mantendo sua unidade visual. Isso é ainda mais importante para séries, em que em alguns casos troca-se de animadores. Também serve como guia e teste para ver como o personagem deverá se comportar e demonstrar suas expressões. Durante algumas animações, utilizam-se também modelagens, onde uma equipe fica responsável pelas esculturas de personagens, objetos e cenários, que também servem como referência.

Com o diretor da animação aprovando as diferentes etapas, é hora de partir para planejamentos e elaborações como posicionamentos e enquadramentos. A maioria das animações utiliza a dublagem das vozes dos personagens antes mesmo do início da produção, mas há algumas que dublam com o produto em um processo já avançado, pois isso depende da natureza de cada projeto. A pós-produção de uma animação inclui edição, fotografia, *foleys*, músicas e alguns retoques finais que dependem da necessidade de cada produção.

### 1.1.2. Roteiro

Roteiro é uma idéia desenvolvida em forma escrita, que se transforma em uma produção audiovisual, sendo desenvolvida através de uma idéia. “Um roteiro é

uma história contada com imagens, expressas dramaticamente em uma estrutura definida, com início, meio e fim, não necessariamente nessa ordem". (RODRIGUES, 2007, P.50).

Segundo Field (2001), todos os elementos do roteiro devem ser sustentados pela forma do roteiro, que é a estrutura linear básica: começo, meio e fim.

Aristóteles, define três unidades de ação dramática: Tempo (todo o processo que começa com a entrada dos personagens em cena, apresentados já no início da trama), Espaço (locais onde a história se passa) e Ação (o que ocorre durante todo o tempo no determinado espaço).

Segundo escritores como Syd Field (2001), Christopher Vogler (1998) e Robert McKee (2006), um dos elementos primordiais em uma história é o conflito. FIELD nos diz que: "Todo drama é conflito. Sem conflito não há personagem; sem personagem, não há ação; sem ação, não há história; e sem história, não há roteiro" (FIELD, 2001, p.15). Esses conflitos são obstáculos que forçam o personagem a percorrer um caminho mais árduo, menos fácil, onde são gerados obstáculos para tornar sua jornada mais complicada. McKee (2006) diz que: "a estória é uma metáfora para a vida, e viver é estar num conflito aparentemente perpétuo". (MCKEE; 2006, p. 202). Sem o elemento conflito, uma história não se mantém, perde sustentabilidade, acaba se tornando uma sucessão de idéias mal desenvolvidas e sem interesse, principalmente da parte do público.

### 1.1.3. Fábulas

No prefácio do livro *Fábulas Entortadas*, JELIN (2011) ao discorrer sobre estas composições literárias, denomina-as como narrativa alegórica, com mensagens morais transmitidas através de personagens e objetos inanimados. Essas alegorias, ainda segundo JELIN, são críticas aos costumes ou sátiras políticas.

Foi através de Esopo que as fábulas começaram a se difundir, e ganhar admiradores. Escravo grego, Esopo sentiu a necessidade de relatar sua vivência, mostrando de forma direta e ampla a luta entre o poderoso e o fraco, a inteligência e a ignorância, o bem e o mal, a astúcia e a ingenuidade. Outros escritores como La Fontaine também escreveram fábulas, contando ou recontando o que Esopo já havia deixado. Autores como Ambrose Bierce (*Fábulas Fantásticas*, 1899) e os brasileiros

Monteiro Lobato (*Fábulas*, 1922) e Millor Fernandes (*Fábulas Fabulosas*, 1963) também se enveredaram pelas fábulas.

A fábula por vezes representa um embate entre personagens, onde se defende pontos de vistas sobre determinadas situações, com seres enfrentando dilemas, sendo enganados a todo momento em uma clara concepção de força e fraqueza.

#### 1.1.4. Esopo

Ainda que restem dúvidas sobre a existência de Esopo, são atribuídas a ele quase quatrocentas fábulas, originadas do século VI a.C. Alguns historiadores, como Canton, afirmam que Esopo, teria nascido na Frígia, província do centro-oeste da antiga Ásia Menor, onde hoje é a Turquia. Outros, como o historiador Heródoto, dizem que ele nasceu na Trácia, região da Ásia Menor. Falam ainda que Esopo tinha uma aparência deformada, mas como era muito inteligente, conseguia sobressair perante seus problemas.

Levado para Atenas, ele sofreu maus-tratos, mas não se calava perante as injustiças, as quais denunciou ao seu senhor chamado *Aristes*, que o vendeu para um mercador. Acusado por outros escravos, *Esopo* conseguiu provar sua inocência e ganhar a confiança de seu novo senhor. Posteriormente teria sido vendido ao filósofo *Xanto* (ou Janto) que se encantou com sua enorme sabedoria e talento.

Em Delfos, Esopo foi acusado de falso testemunho, sendo jogado de um grande precipício. Esopo foi muito lembrado e reverenciado por diversos intelectuais.

Depois de haver prestado a minha homenagem ao Deus, julguei que um poeta para ser verdadeiramente um poeta deve empregar mitos e não raciocínios. Não me sentindo capaz de compor mitos, por isso mesmo tomei por matéria de meus versos, na ordem em que me vinham ocorrendo à lembrança, as fábulas ao meu alcance, as de Esopo que eu sabia de cor (PLATÃO, 1991, p. 110).

As fábulas existem muito antes de Esopo, mas foi este quem moldou as narrativas envolvendo humanos, animais falantes e até mesmo ele próprio, em situações de cunho moral. Suas fábulas chamam atenção não apenas pelo seu teor moralista, mas também por espelhar a sociedade de sua época. Como era um escravo libertado, Suas histórias ilustram bastante as questões sociais, e ele

ilustrava isso muito bem sob a forma de narrações por vezes cômicas, por vezes trágicas, com seres vivendo momentos de alegria, tristeza, descontentamento, sabedoria e reflexão, com um toque de sarcasmo, onde em sua grande parte, alguém acaba levando vantagem sobre alguém.

## 2. REALIZAÇÃO AUDIOVISUAL

A produção de uma animação é um processo longo e por vezes complexo, um trabalho que envolve a participação de ilustradores, produtores, diretores, técnicos e dubladores.

Dividido em etapas que começa com a pré-produção, depois produção, até chegar na pós-produção, uma animação dificilmente se sustentaria sem o seu todo, ou seja, ela não nasce sem um roteiro, ou sem um animador, ou sem um diretor à frente para comandar a equipe, que precisa trabalhar de forma unida, pois, uma produção audiovisual depende da coletividade para funcionar.

A produção de uma animação, assim como qualquer outro projeto audiovisual, envolve cumplicidade e atenção com o que se está fazendo. Nessa hierarquia, cada profissional obedece as ordens de seus superiores, para que tudo fique em perfeita sintonia até o momento final, ao mesmo tempo, que cada grupo de profissionais tem sua especialidade, e conseqüentemente seu espaço respeitado.

Em uma produção fílmica, é necessário que se cumpra as etapas, para assim obter um melhor resultado, satisfazendo a equipe, e principalmente o público que vai ao cinema prestigiar a obra.

A produção da animação *O Leão e o Inseto*, envolveu a união dos três integrantes do projeto, em um processo que resultou em um longo tempo, dividido em uma série de etapas, a fim de elaborar todos os segmentos exigidos em uma obra audiovisual, até podermos desenhar e depois vetorizar os personagens dando início a animação propriamente dita.

### 2.1. Pré-produção

#### 2.1.1. Pesquisa

Quando decidimos fazer a animação, pensamos em uma fábula, porque queríamos mostrar uma história que passasse uma mensagem sobre escolhas, conseqüências e atitudes. Embora um drama também pudesse mostrar isso, achamos que a fábula apresentaria essas informações de forma metafórica, com uma dualidade envolvendo animais o que ao nosso ver favoreceria a animação.

Ao analisar várias fábulas, decidimos que *O Leão e o Inseto* seria ideal, por ser uma história que carrega uma densidade dramática interessante para se explorar com imagens em movimento.

A etapa seguinte foi pensar como adaptar a história para uma animação, mantendo a essência da obra esopiana. Pensamos em princípio, fazer uma animação com traços mais simples, com elementos que respeitassem a essência da obra que foi adaptada.

Sabendo o que faríamos e sobre o que faríamos, o passo seguinte era procurar seguir as etapas de produção, a fim de conseguir obter um resultado satisfatório no final do projeto.

Com a história escolhida, precisávamos adaptá-la, e para isso, tínhamos que criar uma sinopse e um argumento a partir da fábula citada.

### **2.1.2. Argumento**

Criamos o argumento da animação, baseando na fábula *O Leão e o Inseto*, de Esopo. A idéia é basicamente a mesma da história original, com todos os animais em cena, sem modificar a estrutura narrativa, mantendo também as características e comportamentos dos personagens. Entendemos que seria mais gratificante manter todos os elementos da obra.

Assim o inseto seria um personagem teimoso e insistente e o leão demonstraria desde o princípio um grande descaso por seu oponente. Discutimos se a aranha faria parte da obra, ou se a história terminaria com a vitória do inseto. Mas optamos por manter a aranha, pois assim daria um maior sentido sobre a questão de que o tamanho do adversário pouco importaria no momento de definir sua periculosidade. Assim essa constatação não partiria apenas do leão, mas também do inseto.

### **2.1.3. Sinopse**

Escrevemos a sinopse, fazendo um planejamento dos personagens, cenário e elementos em cena, e de como seria a ambientação. A história contada por Esopo não informa o local onde ela se passa, então, por conter um leão na trama, achamos melhor situar tudo em uma savana africana. Esopo também não faz uma descrição

dos personagens, por isso, nos baseamos em suas ações, para definir as características físicas de cada animal. Assim, buscamos dar ao leão, a personalidade de alguém que se acha auto suficiente e por isso menospreza os adversários. O inseto por sua vez, manteria a mesma personalidade da obra.

Na obra original, onde nos baseamos na versão publicada pela Editora L&PM (2012), a aranha engole o inseto, quando este acaba caindo em sua teia. Apesar disso, discutimos na sinopse que, para manter essa versão, a aranha seria um pouco menor que o inseto e que para reduzir a dramaticidade da história ao final não seria mostrado a concretização do ato terminando a animação com a aranha andando na direção do inseto até sair do quadro.

#### **2.1.4. Escaleta**

Fizemos a escaleta em folhas de papéis soltas, ordenando-as em sequências, cada uma delas contendo um acontecimento da história escrito a lápis para facilitar as correções. Como tínhamos decidido que não seria adequado mostrar a aranha engolindo o inseto, já que, essa cena iria criar uma violência gratuita a qual nenhuma contribuição traria para a nossa animação. Optamos por mostrar o inseto assustado ao ver a aranha, e depois fazer um corte, deixando subtendido o restante da ação.

#### **2.1.5. Pré-roteiro**

Com as definições do que queríamos fazer, partimos para o pré-roteiro, e escrevemos toda a estrutura da narrativa, com os personagens e o cenário quase definidos. Decidimos que não mudaríamos a ordem seqüencial, porque isso fugiria de nossa proposta em manter fidelidade à fábula. Optamos em não colocar diálogos, retirando todas as falas, e deixando apenas os ruídos e sons característicos dos animais, variando apenas em alguns momentos como na hora em que o inseto realiza um *loop*, onde se ouve o som de um avião, pois chegamos à conclusão de que a história podia ser contada sem a necessidade de diálogos.

Finalmente, após fazermos as mudanças, partimos em seguida para a preparação do roteiro.

### 2.1.6. Roteiro da animação

Fechamos o roteiro final, com suas bases alicerçadas, onde definimos as características dos personagens, descrevemos as cenas, tudo como uma obra literária. No roteiro, escrevemos sobre os conflitos: Em *O Leão e o Inseto*, temos conflitos nos três atos da história: 1º ato: o que gera o conflito propulsor é a atitude do leão em bater sua cauda no inseto.

Essa atitude gera o conflito-chave que dará sentido ao restante da trama. No 2º ato, a reação do inseto em fazer com que o leão de alguma forma acabe derrotando a si próprio o que define o conflito mais significativo. No 3º ato, o inseto ao se ver presa na teia de aranha, surgindo aí o desfecho.

Descrevemos o *plot point* ou ponto de virada – termo também definido por Field (2001) e Vogler (1998), que se dá quando o leão e o inseto não se entendem, causando aí uma situação de embate, quando poderia ser facilmente resolvido em um diálogo amigável.

Mas o que nos interessa aqui (assim como o conflito), é que haja um (ou alguns) elemento causador que dramatize a trama, tornando-a mais emocionante (como na cena da vitória do inseto sob o leão), utilizando-se planos mais fechados nos momentos mais tensos e tristes, fazendo com que haja um sentido em se acompanhar a história, porque, se tudo fosse resolvido com um simples diálogo no 1º ato, não teríamos algo contínuo a que pudesse dar um maior interesse à história.

É justamente o *plot point* que dá força aos acontecimentos, quando, em *O Leão e o Inseto*, acontece um grande embate entre dois personagens distintos.

### 2.1.7. Decupagem do Roteiro

Fizemos a decupagem do roteiro, indicando onde ficariam os posicionamentos da câmera, como seriam os planos, relacionando cada etapa da trama.

Descrevendo as ações, colocamos as legendas na tabela, associando de acordo com o que ia acontecendo, relacionando também as músicas e *foleys* de cada cena, assim como o tempo de duração de cada uma delas desde o início da animação até os créditos finais.

### 2.1.8. *Storyboard*

Em nossa animação, o *storyboard* nos auxiliou na execução das cenas, servindo como modelo para a elaboração das etapas posteriores do processo. Em uma análise do material em produção, percebemos que algumas cenas do *storyboard* poderiam ser alteradas na animação, porque daria um maior dinamismo ao trabalho. Mas o *storyboard* foi necessário para que pudéssemos fazer essa análise durante a produção, porque sem ele, não teríamos nos atentado para alguns detalhes técnicos como por exemplo, os cortes necessários para se fazer a mudança entre um desenho de frente para um de perfil causando a sensação de que o personagem apenas tinha se virado.

A ferramenta mais importante, contudo, para comunicar a história entre os criadores do filme é o *storyboard*; isto é, a seqüência em desenhos (*story Sketches*) daquilo que será apresentado visualmente no decorrer do filme (CRUZ, 2006. p. 79).

O *storyboard* nos auxiliou também na composição da câmera, nos orientando como deveríamos criar posições e ângulos que melhorassem o resultado da obra, pré-visualizando todo o processo, nos favorecendo durante a concepção do produto.

### 2.1.9. CRONOGRAMA

	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out
Pesquisa bibliográfica	X	X	X						
Argumento e Roteiro	X	X							
Criação dos personagens		X							
Storyboard			X						
Desenvolvimento dos personagens para animação			X	X					
Trilha sonora							X	X	
Animação				X	X	X	X	X	
Finalização								X	
Escrita do Memorial		X	X	X	X	X	X	X	
Defesa									X

## 2.2. Produção da animação

### 2.2.1. Movimentação da animação

Com o roteiro e a decupagem prontos, precisávamos definir a estrutura do projeto, analisando como seriam os personagens e o cenário. Pensamos em duas hipóteses para o desenvolvimento dos personagens na animação. A primeira era fazer a concepção dos personagens baseados em formas e trejeitos mais realistas, que se comportam mesmo como animais.

A segunda, era criar trejeitos de personagens baseados nas animações convencionais da Disney por exemplo, com personagens que nos lembram traços humanos. Apesar de termos optado pela segunda opção, por achamos que

poderíamos nos aproximar mais da essência da fábula, onde temos animais falantes com comportamentos diferenciados, que mantem as aparências físicas de animais, sem alterá-los em sua concepção, tivemos dificuldades para aprimorar essa humanização devido as poucas expressões criadas para os personagens.

Até pela maneira do desenvolvimento da animação, as primeiras “estrelas” do universo do desenho animado terão formas humanas. Mas os velhos rabugentos, os garotos pestinhas, as famílias neuróticas e tantos outros populares protagonistas aos poucos foram cedendo espaço para os simpáticos animais de formas antropomórficas. (JÚNIOR, 2005, p. 75)

Assim, depois de definirmos as aparências e características dos personagens, o próximo passo seria criar suas concepções.

### **2.2.2. Personagem**

Na concepção dos personagens, chegamos ao modelo de elaboração do personagem do inseto, levando em conta que a ideia de um personagem esquisito poderia trazer, em nossa opinião, uma certa empatia, pelo fato de suas atitudes após o embate com o leão serem de um sujeito cheio de si, e para não causar uma antipatia com o público, optamos então por amenizar seu aspecto fazendo-o colorido e estilizado.

A aranha é uma personagem determinante na trama, porque cabe a ela dar o desfecho à obra. Nós a fizemos como um inseto minúsculo, pois não queríamos fazê-la com a aparência ofensiva. Nossa intenção era transmitir através de sua frágil aparência, que apesar de ser um animal pequeno, também poderia representar uma ameaça.

#### **2.2.2.1. Pose sheet**

*Pose sheet* (ou folha de pose) é a apresentação de personagens em ângulos e poses diversas, onde são detalhados os aspectos do personagem, construção da estrutura da aparência, que servirão de referência para todos os envolvidos em uma animação. São desenhos dos personagens com expressões diferentes que

assegura que não haverá mudança na característica do personagem durante toda a animação.

### 2.2.2.2. Inseto

Depois de vencer o leão, o inseto voa soberano achando-se invencível, pois para ele nada mais poderia atingi-lo. Trata-se de um personagem que transita entre as figuras do herói e do vilão, seu corpo composto por formas pontiagudas remete ao grotesco, onde, durante muito tempo, segundo Kaiser (1957, p. 14), o grotesco foi tratado pela estética como um subgênero do cômico-grotesco.

Flogel não define nem delimita a noção do grotesco, nem do ponto de vista histórico nem do ponto de vista sistemático. Qualifica de grotesco tudo o que se aparta sensivelmente das regras estéticas correntes, tudo que contém um elemento corporal e material nitidamente marcado e exagerado (BAKHTIN, 1996, p. 31-32).

Movido por sua arrogância o inseto não percebe a fina teia de aranha que se apresenta a sua frente até ser tarde demais para desviar. Preso, mas ainda achando-se imbatível, ele tenta se soltar sem muito esforço, até perceber que a teia é mais forte do que parece. Nesse momento ele inicia uma luta desesperada para se soltar da armadilha.

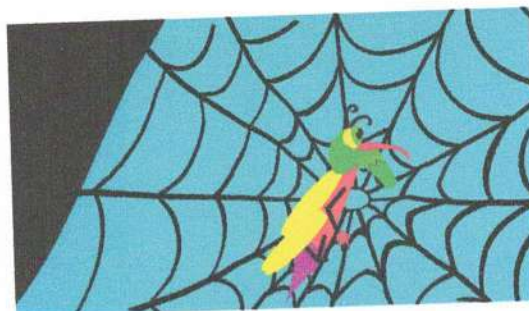


Figura 01 – Inseto na teia

Para a concepção visual do inseto, optamos inicialmente por uma aparência mais magra, com a cabeça redonda, pernas muito finas, asas menores, rabo comprido e a boca sem aparecer. Em uma revisão, modificamos um pouco o tronco,

encurtamos e engrossamos mais o rabo, mas percebemos que este modelo ainda não se encaixava em nossos planejamentos para o personagem.

A seguir, decidimos por um tronco mais largo, mas ainda não estávamos satisfeitos com o resultado. A quarta modificação deixou todos nós satisfeitos, depois de definirmos melhor o tronco, engrossarmos um pouco mais os braços e pernas, aumentarmos as asas e, a principal mudança, o formato da cabeça, onde anulamos o formato redondo e optamos por uma aparência mais quadrada, com olhos maiores e mais esbugalhados e dessa vez com o surgimento da boca.

Essa última versão nos deu um personagem que apesar de manter as características do grotesco, provocando uma certa estranheza em sua aparência, tinha um visual que nos permitia dar os efeitos desejados, na hora de transmitir as emoções nas mudanças de humor do personagem.

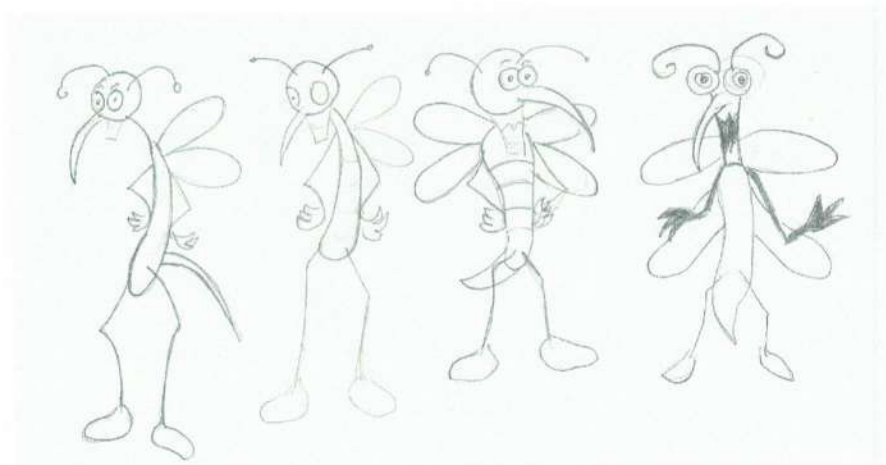


Figura 02 – A evolução da concepção do inseto

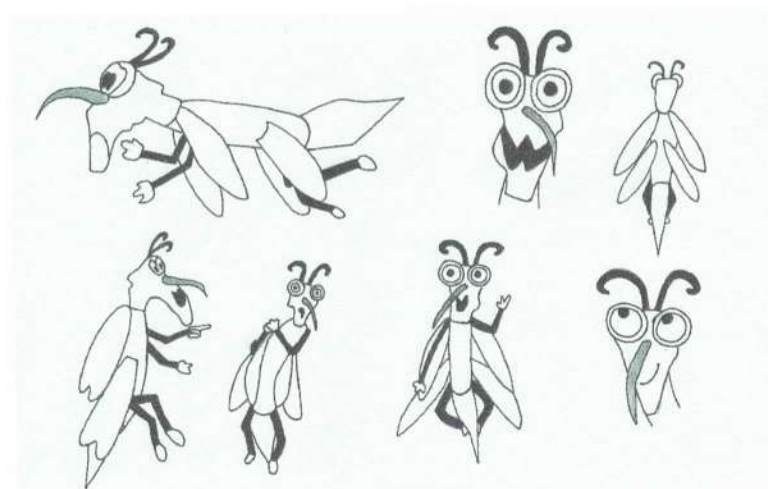


Figura 03 – Folha de pose do inseto

### 2.2.2.3. Leão

Dono da fama de rei das selvas, o leão da nossa animação, despreza seu oponente, mostra-se preguiçoso desde o começo da animação. O inseto revoltado pelo descaso com que é tratado ameaça-o de forma zombeteira.

A princípio, o leão foi pensado como um personagem um pouco parecido com o leão do filme *O Mágico de Oz* (O MÁGICO, 1939), com uma feição que retratasse um covarde. Porém, percebemos que isso iria enfraquecer o personagem e como consequência diminuir o mérito da vitória do inseto. Assim, fomos dando ao personagem uma forma mais parecida com uma estátua de um leão. Mas parecia neutro demais. Então, em uma última definição, o personagem perdeu a juba assanhada e ganhou contornos mais discretos, mantendo sua imagem de tranquilidade ao mesmo tempo que lhe dava a imponência necessária ao rei das selvas.



Figura 04 – A evolução da concepção do leão

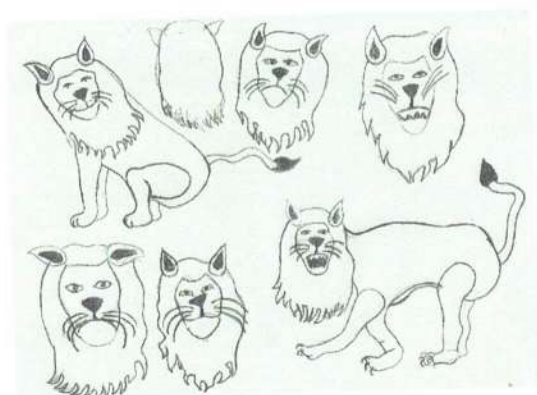


Figura 05 – Folha de pose do leão

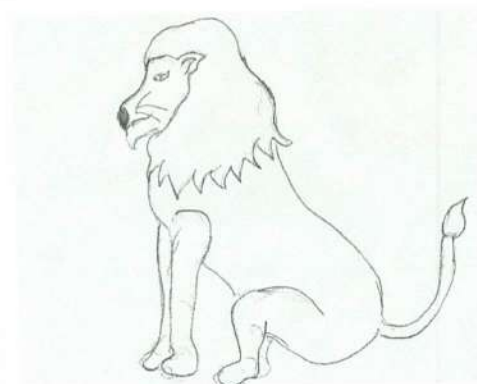


Figura 06 – Folha de pose do leão

#### 2.2.2.4. Aranha

Não queríamos dar uma aparência física muito elaborada para a aranha, porque queríamos que a forma do inseto se sobressaísse a ela. Então, no começo a imaginamos no formato de um amendoim com patas, mas logo percebemos que seria um erro manter essa característica, porque ela ficaria meio indefinida.

Modificamos um pouco, porém vimos que ainda se parecia com a forma inicial. Então decidimos não fazê-la com um único aspecto, mas diferenciar a cabeça do abdômen e arredondando a barriga. Foi aí que optamos por modificar a cabeça, tornando-a ameaçadora, e deixando o corpo menos arredondado.

Como nessa penúltima versão ela ainda parecia ameaçadora resolvemos diminuir o abdômen até ficar do mesmo tamanho da cabeça criando assim a aparência de inofensiva.

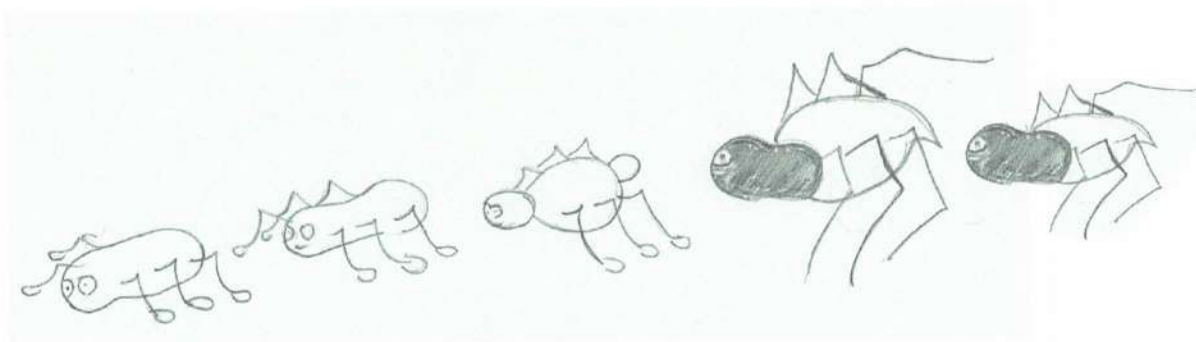


Figura 07 – A evolução da concepção da aranha

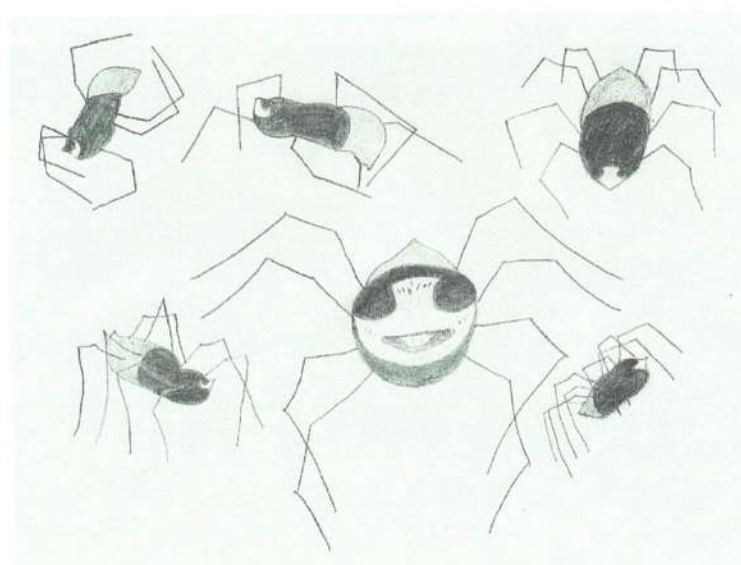


Figura 08 – Folha de pose da aranha

### 2.2.3. Protagonista

O protagonista é o personagem principal de uma história. É através dele que a trama irá se desenrolar. Mesmo que possa vir a ter menos tempo em cena que o habitual, um personagem de grande destaque, com um papel-chave na trama, pode ser classificado como protagonista, se ação transcorrer em torno dele. Mas é preciso se atentar ao papel do personagem, e verificar se ele é mesmo o protagonista da história. Não se deve confundir protagonista, ator secundário e componentes dramáticos. (COMPARATO. 1995. p. 122)

O protagonista é a personagem básica do núcleo dramático principal, é o herói da história. Este protagonista pode ser uma pessoa, um grupo de pessoas, ou qualquer coisa que tenha capacidade de ação e de expressão. Para dar um exemplo não humano, mencionaremos o cão Rin-tin-tim. (COMPARATO. p.122)

O protagonista da nossa animação é o inseto, porque é em torno dele que gira os 3 atos da história. A princípio despreocupado, esse personagem adquire uma personalidade arrogante e exibida quando, ao vencer o leão, sai dali achando que é o ser mais poderoso da savana. O inseto é um personagem atrevido e petulante, mas isso não faz dele uma personagem banal, mas sim com defeitos interessantes.

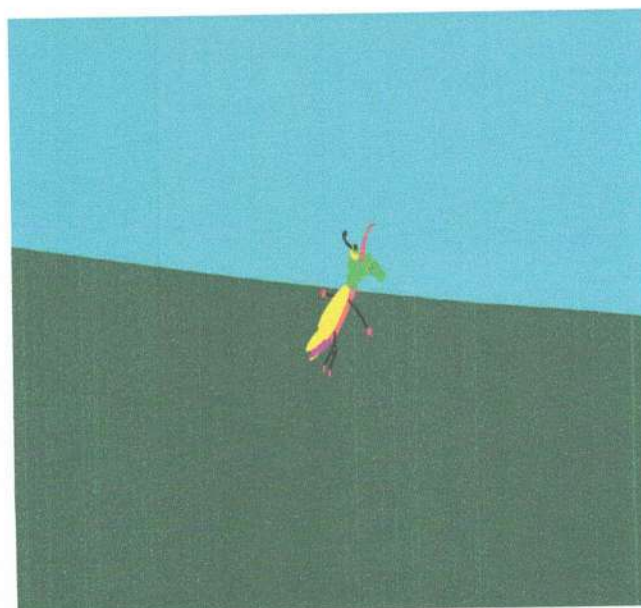


Figura 09 – Protagonista Comemorando sua vitória

#### 2.2.4. Antagonista

O antagonista é aquele personagem ou situação que representa uma oposição contra o personagem principal. Pode ser um vilão, um obstáculo, um personagem que, agindo de maneira diferente vai contra os ideais do protagonista, ou pode ser o próprio protagonista.

A aranha da nossa animação é o antagonista da história, porque ao se deparar com o inseto, ela lhe ensina uma lição, embora de maneira trágica o que não a define como um personagem ruim. O protagonista pode também agir de forma errada, e seu antagonista agir de maneira correta.

Ser antagonista não define o personagem como mal, mas sim suas escolhas. “A personagem terá caráter se, como foi dito, suas palavras ou ações revelarem escolha premeditada, e será bom o caráter se a escolha for boa”. (ARISTÓTELES. 2003, p. 57).



Figura 10 – Aranha andando na direção do inseto

#### 2.2.5. Personagem catalisador

“Os personagens catalisadores são aqueles que tomam decisões, acrescentam informações, ou entram em conflito com os protagonistas”. (SEGER, 2007. p. 154). Um personagem catalisador pode ser o principal ou secundário em uma história. No filme *Menina de Ouro* (MENINA, 2004) o personagem Eddie Scrap, interpretado por Morgan Freeman, além de narrador, é aquele que está sempre por perto, aconselhando, opinando, tentando aproximar outros personagens.

Em nossa animação, o leão é o personagem catalisador. Ele se torna um personagem conflitante, ao bater de frente com o inseto, agravando a situação quando recebe a reclamação por parte do protagonista e o ignora.

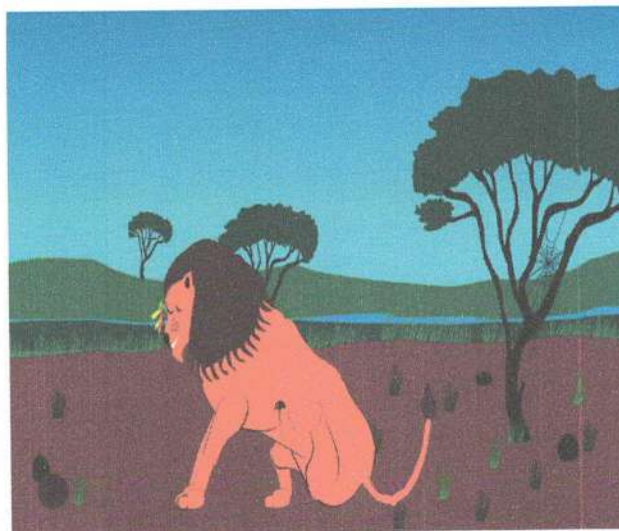


Figura 11 – Leão demonstrando descaso para com o inseto.

### 2.3. Cenário

De início, pensamos em um cenário com montanhas ao fundo e uma árvore ao canto, para dar um aspecto de profundidade, mas não funcionou porque ficava com uma aparência muito vaga e destoava com a história da fábula. Então, elaboramos um segundo fundo, que consistia em um local repleto de árvores com troncos distorcidos e pontiagudos e uma árvore comum em primeiro plano. Mas, em uma análise mais aprofundada, vimos que isso se distanciava de um ambiente mais próximo ao que queríamos. Não era parecido com uma savana africana, que era o que realmente procurávamos. O terceiro desenho de fundo nos satisfez, porque preenchia o que buscávamos que era algo mais parecido com uma paisagem africana.



Figura 12 – Primeira versão do cenário



Figura 13 – Segunda versão do cenário



Figura 14 – Versão do cenário utilizada na animação

A teia da aranha também foi elaborada inicialmente de forma diferente. Porém não funcionou. A primeira concepção da teia nos causou estranheza, porque acabamos por fazê-la de lado, causando assim um efeito esquisito, e falhava muito em sua aparência. A teia ficava sem apoio. Reconhecemos assim que teríamos que modificá-la. Optamos então por fazer a teia presa entre galhos cercados por todos os lados, apoiando-a para deixá-la presa, dando assim uma melhor sensação de que o mosquito ao se prender nela, estaria de fato sem saída.



Figura 15 – Primeira versão da teia

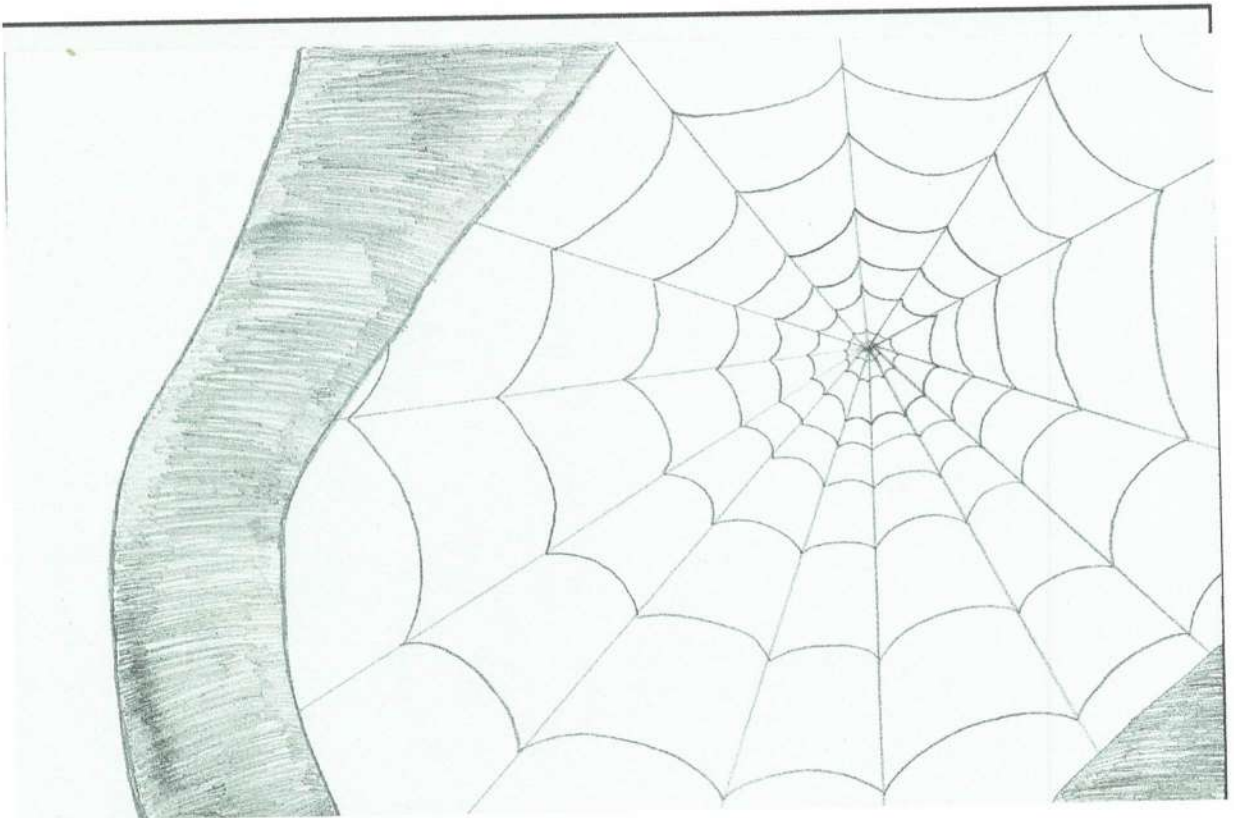


Figura 16 – Versão da teia de aranha utilizada na animação

Fizemos o *staging* (encenação), planejando o cenário, para podermos colocar os elementos da cena em um lugar adequado, levando em consideração a *mise-en-scène*, ao fazer a marcação dos personagens em relação ao cenário. Assim ao colocarmos o leão virado para a esquerda, por exemplo, pudemos realizar toda a sua movimentação voltada para esse lado.

Na *mise-en-scène*, cabe ao animador, organizar as cenas, definindo estrategicamente os elementos em cena. RABIGER (2007) ressalta que, na *mise-en-scène*, deve-se organizar tudo de forma prática em vez de racional.

### 2.3.1. Vetorização do cenário

O cenário foi vetorizado em várias camadas dando a ideia de perspectiva através do tamanho diferenciado das árvores, e da introdução de um córrego colocado entre as montanhas e a vegetação ressaltando a profundidade do quadro.

Levando-se em consideração a necessidade de manter a atenção do público sobre os personagens (Inseto, leão e aranha), sem contudo deixar o cenário pobre, optamos por fazê-lo composto por vários elementos que seriam revelados aos poucos, através do zoom da câmera, o qual mostraria inicialmente apenas um pequeno pedaço do céu, por onde está voando o inseto, e aos poucos iria abrindo até mostrar a vegetação por inteiro, tendo o leão como figura de destaque, sem contudo perder o foco do inseto que continua atravessando a savana, até sair de quadro.

Foi dada uma atenção especial para a teia da aranha, pois, a mesma tinha que dar a sensação de elasticidade respondendo a movimentação do inseto, por isso ela foi feita em separado e em três versões que são: a normal, quando ela aparece na forma circular, e duas versões deformadas (uma maior que a outra), para os momentos em que ela é esticada pelo inseto.

### 2.3.2. Planta baixa

A planta baixa foi feita sob uma folha de papel. Ela contém um plano aéreo desenhado. Na planta baixa onde produzimos a animação, traçamos um mapa visual. Marcamos os enquadramentos de cada personagem e os locais em que foram filmados. De acordo com o *storyboard*, observamos os desenhos elaborados, e através da planta baixa, traçamos um mapa visual de enquadramentos de câmeras e posições onde os personagens estavam na animação. A planta baixa contém os principais elementos do cenário: rio, árvores, pedras e os personagens completando a planta baixa, com os elementos visuais nas posições de câmeras onde seriam colocados em cena.

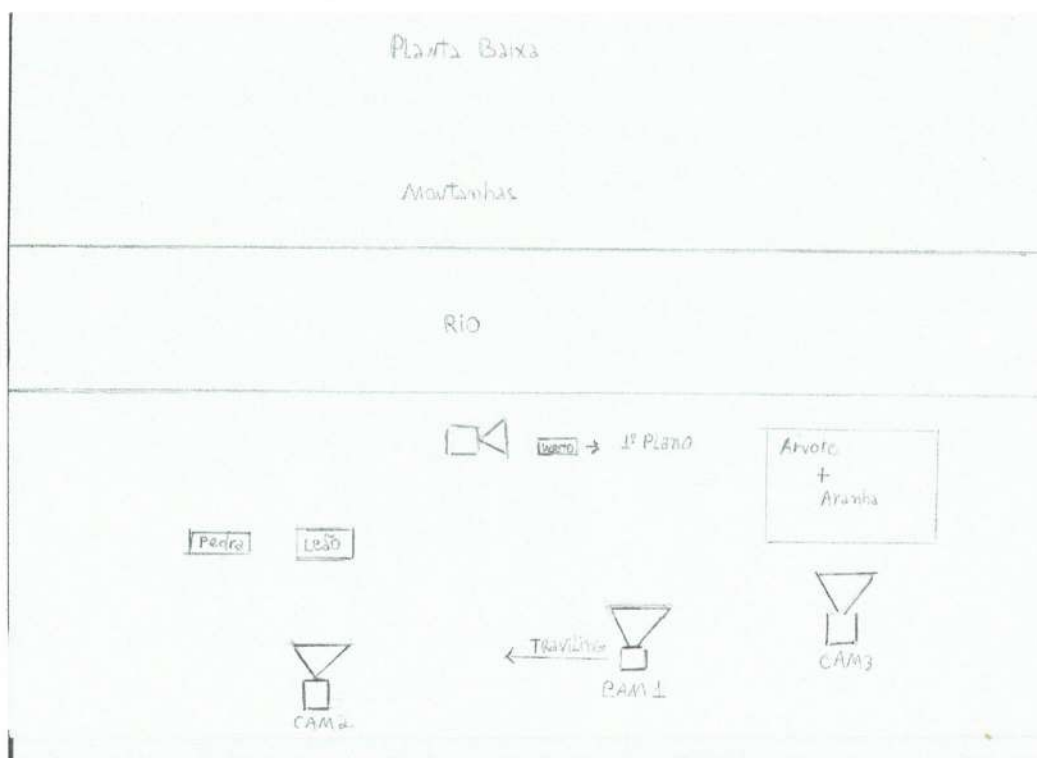


Figura 17 – Planta baixa da animação

#### 2.4. Direção de arte

A direção de arte *O Leão e o Inseto* foi realizada a princípio, sendo feita uma análise dos caminhos que se poderia tomar para esse trabalho. Nas primeiras reuniões, os componentes debateram sobre as possibilidades disponíveis, e durante a análise do roteiro foi colocado que poderíamos nos inspirar em Émile Cohl, francês, considerado por muitos historiadores como o verdadeiro pai da animação CÁNARA (2005, p. 09).

Embora a princípio pudesse ter sido uma boa idéia fazer uma referência ao trabalho de Cohl, chegamos à conclusão de que, se optássemos por sua forma simplificada, nosso trabalho poderiam ficar aquém do esperado, porque a animação de Cohl, ainda que pioneira, é composta por movimentos primitivos, mesmo que esteticamente possa ser de certa forma curiosa. Assim, optamos por fazer as ilustrações coloridas, compostas por personagens preenchidos por cores e traços.

### 2.4.1. Regra de composição

Alguns profissionais utilizam regras de composição para melhor dispor de um bom enquadramento de cena. Tudo é feito com um planejamento que envolve encenação, iluminação, fotografia e edição, em um processo no qual as imagens ficarão de forma mais correta.

“Uma vez que a composição demanda preferências artísticas, percepção emocional, gostos pessoais, experiência e formação do fotógrafo, não pode estar submetida a regras restritas” (MASCELLI, 2010, p. 229).

Dentro da regra de composição, está a regra dos terços, onde uma imagem é dividida em nove partes iguais, traçando quatro linhas, duas verticais e duas horizontais, formando em seu cruzamento, quatro pontos que se juntam. Entre os quatro pontos, coloca-se o que for de interesse, no posicionamento mais adequado.

Na animação *O Leão e o Inseto*, temos em plano geral, um cenário com elementos marcados por composições ao meio (o leão) à direita (a árvore maior). Traçando uma tabela de 3 linhas verticais e 3 linhas horizontais ao centro da imagem, temos aí linhas de transição que formam um triângulo no qual na parte superior está a o inseto que seguira sua trajetória acompanhando essa linha, e na ponta central do triângulo encontra-se o leão.

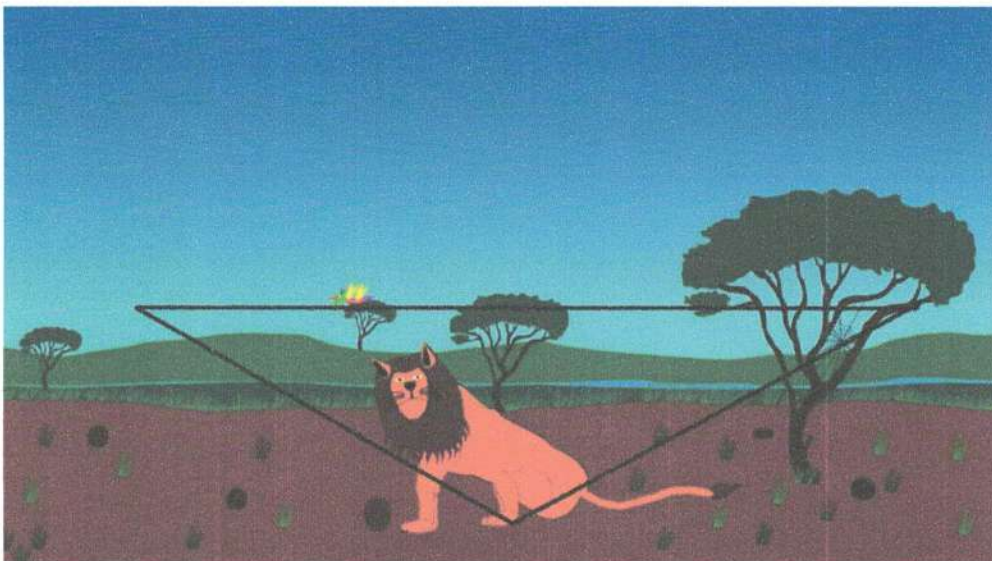


Figura 18: Regra dos terços – O leão ao centro, e a árvore maior à direita, formando um triângulo.

## 2.5. Processo da animação

### 2.5.1. Concepção

A primeira dificuldade que tivemos com a animação foi quanto a movimentação do leão que começa demonstrando estar com preguiça, fazendo movimentos lentos e cansados para depois, durante o ataque do inseto reagir com rapidez e agressividade. Apesar de termos optado por uma animação com os personagens humanizados, o fato do leão se movimentar como os felinos, usando as quatro patas, nos deu a ideia de usar um gato de verdade como modelo para a correção dos movimentos. Desse modo, através da observação do modelo vivo, ficou mais fácil entender a dinâmica da movimentação do personagem.

Outro desafio que enfrentamos foi a tentativa de dar elasticidade para a teia da aranha. Para isso pensamos primeiro em trabalhar com três desenhos de teia sobrepostos que apareciam de forma intercalada através da ferramenta de opacidade. Essa tentativa não deu certo pois os fios continuavam rígidos então pensamos em mover a teia de acordo com o movimento do inseto, mas também não obtivemos um resultado satisfatório. Por último, através da ferramenta de deformação do aplicativo *Adobe After Effects*, conseguimos obter uma flexibilidade satisfatória.

Devido ao fato do plano da teia ser relativamente longo e ter diferentes enquadramentos tivemos que dividi-la em várias partes marcando os pontos de deformação de acordo com o posicionamento da teia na cena, assim foi possível criar o efeito de elasticidade sem que a imagem se partisse. Tratamos mais detalhadamente dessas questões a seguir.

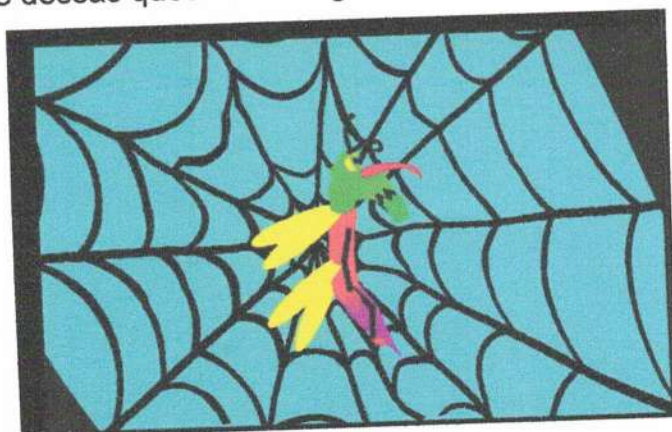


Figura 19 – Teia com o efeito de deformação

### 2.5.2. Cor

Para colorir a animação, buscou-se um equilíbrio entre cores quentes e frias no intuito de prender a atenção do espectador. Segundo Farina (2006), as cores influenciam a vida das pessoas tanto no caráter fisiológico quanto psicológico, contribuindo para os estados de alegria, tristeza, exaltação, depressão, calor frio, etc.

Por causa da influência das cores na percepção do espectador, resolvemos trabalhar com um cenário onde predomina as cores azul e verde, em tons puros. Farina afirma que o azul sugere harmonia, simpatia, confiança, amizade, tranquilidade e paz sendo a cor do infinito, do céu, do eterno. Ela possui ondas curtas e é vista como a cor de preferência da metade da população mundial. Já sobre o verde o autor nos fala que ele sugere umidade, calma, frescor, esperança, amizade e equilíbrio, além de sua relação com a ecologia e a natureza (FARINA, 2006, p.101).

Colorimos os personagens usando predominantemente cores quentes (laranja, roxo, amarelo) as quais deverão entrar em contraste com as cores frias do cenário (verde e azul). Assim as cores quentes que podem provocar sensações como proximidade, calor e densidade, seriam abrandadas pelas cores frias que sugerem distância, leveza, transparência e umidade, (FARINA, 2006, p. 86).

### 2.5.3. Estruturas de personagem

Na montagem dessa animação, usamos o *storyboard* como nosso guia para a elaboração da animação propriamente dita, que foi realizada através do programa *Adobe After Effects*. Para facilitar o posicionamento dos pivôs de rotação dos membros do personagem, foi criada uma camada de marcação com pequenos círculos sinalizando o local onde os mesmos deveriam ser posicionados. Isso facilitou na hora do ajuste pois, como os membros dos personagens são na maioria das vezes na mesma cor e com a mesma espessura é fácil de confundir onde um termina e o outro inicia. Usando os círculos que ficavam posicionados no limite entre uma parte e outra ficou fácil localizar onde deveria ficar o pivô.

Uma grande dificuldade no deslocamento dos personagens foi o posicionamento das patas encontrado principalmente na aranha que tinha que se

locomover de forma precisa mantendo suas patas a maior parte do tempo, em cima da teia. Para agilizar esse processo foi criado algumas camadas com pequenos quadrados os quais eram usados para marcar a posição do personagem e de cada pata, facilitando o deslocamento do mesmo. Assim depois de posicionar o personagem no lugar onde ele estaria no próximo passo, bastava recuar as patas que deveriam ter se mantido na mesma posição para o quadrado onde ela estava anteriormente e avançar as patas que deveriam ter se movimentado dando a impressão de que a aranha teria dado um passo para frente.

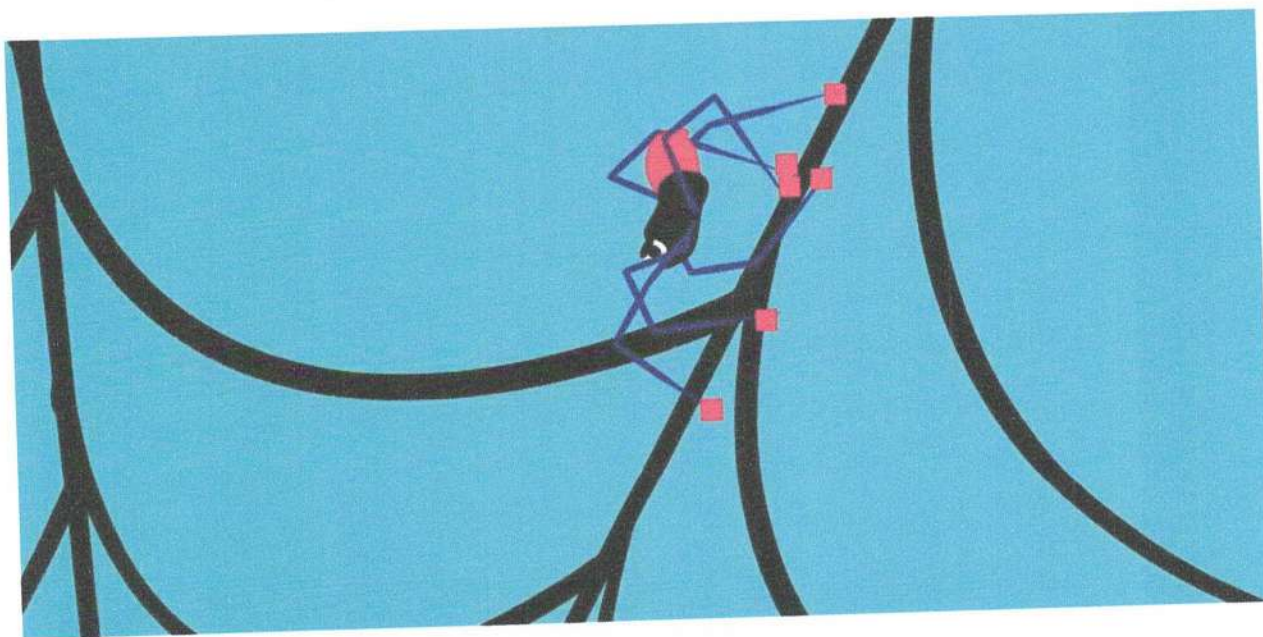


Figura 20: Marcação das patas do personagem

Outra dificuldade foi a movimentação do leão. Como já mencionamos, para agilizar a correção dos movimentos do personagem, usamos como modelo um gato. Para tanto foi feito uma filmagem do animal e depois selecionou-se as imagens que mais se aproximaram dos movimentos desejados.



Figura 21: Gato utilizado como referência de movimento para o leão

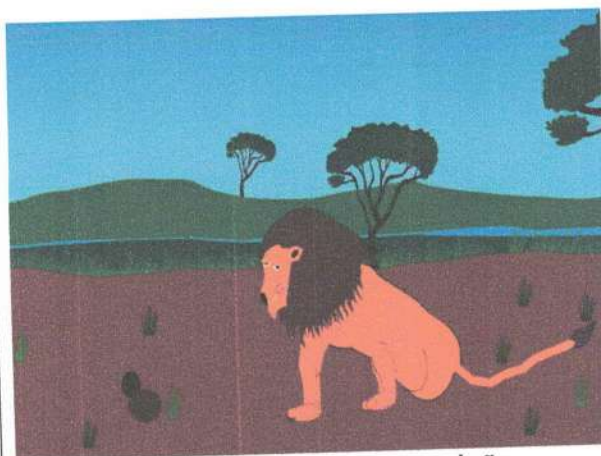


Figura 22: Leão em posição desenvolvida a partir da referencia



Figura 23: Gato caçando. Referência utilizada para ataque ao inseto.

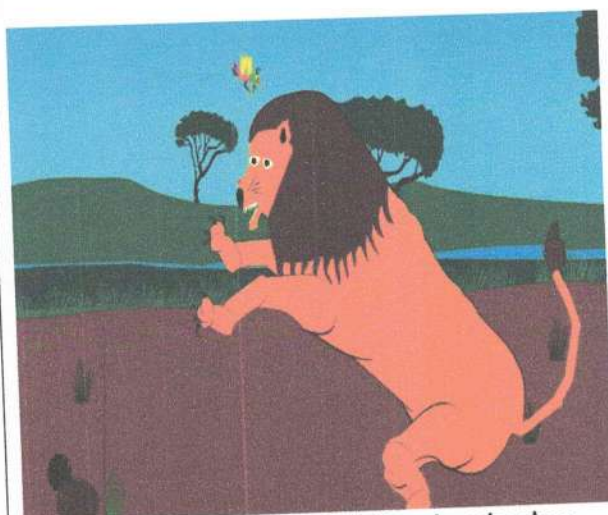


Figura 24: Leão se defendendo das picadas do mosquito após o desentendimento.

O personagem do inseto realiza alguns movimentos repetitivos como é o caso do bater das asas e o tremular dos membros durante o voo, o que permitiu que criássemos alguns *loops*<sup>2</sup>

Fizemos vários desenhos iguais onde os personagens estão em posições diferentes (frente, perfil e semi perfil), os quais usamos no decorrer da animação para criar a ilusão de que o personagem estava mudando de posição. No intuito de dar continuidade nas cenas em alguns momentos usamos uma mudança de enquadramento de modo que quando o novo quadro entrava o personagem já estava na nova posição, dando a impressão de que se tratava de um único desenho.

Algumas transições de personagens também foram realizadas posicionando o

<sup>2</sup> Loop é um movimento repetitivo (ciclos).

desenho do primeiro de forma semelhante ao segundo, fazendo uma curvatura acentuada para o lado onde o outro desenho está, dando assim a impressão de que ele estava se virando.



Figura 25: Inseto frente na posição de transição

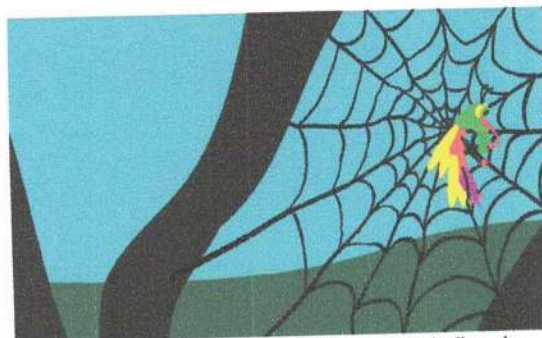


Figura 26: Inseto perfil na posição de transição

#### 2.5.4. Princípios da Animação

O desenvolvimento dessa animação, foi feito partindo de alguns princípios das regras da animação, como os *12 Princípios da animação*<sup>3</sup>, que consistem na base para a construção de uma animação.

Um desses princípios é o da antecipação (*Anticipation*), onde o personagem realiza uma ação em que mostra a preparação que antecede o que vai acontecer.

É a preparação que fazemos antes de realizar uma ação. É habitual ser um movimento prévio e na direção contrária ao da ação. Não só nos serve para a executar, mas também para preparar o espectador para o que a personagem vai realizar (CÂMARA, 2005, p. 129).

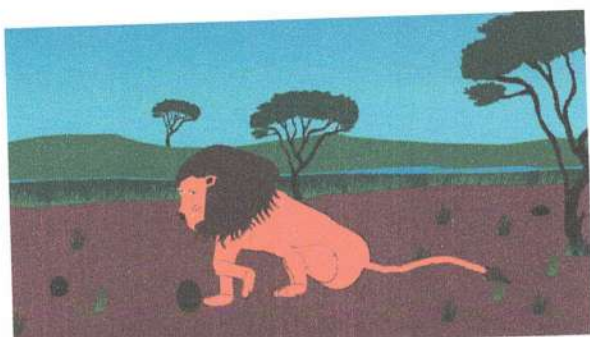


Figura 27 – Leão preparando-se para chutar o cocô.

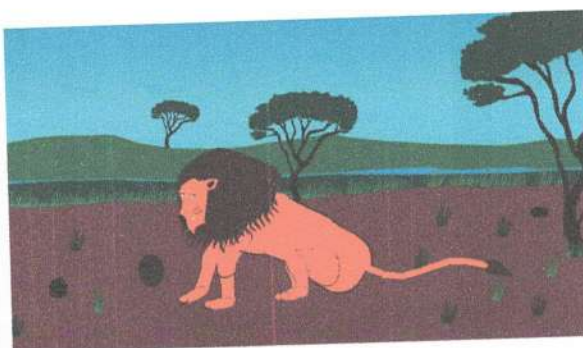


Figura 28 – Leão com pata esticada após chutar o cocô.

<sup>3</sup> Os 12 princípios da animação foram desenvolvidos por animadores dos estúdios Disney ao decorrer dos anos em suas animações (outros estúdios também), e descritos por dois de seus animadores: Frank Thomas e Ollie Johnston, em 1980, no livro *The Illusion of Life*.

Follow Trough (continuidade) as pernas do inseto balançam quando ele voa, procurando dar mais realidade ao conceito de movimento quando outras partes do corpo estão paradas.



Figura 29 – Perna do inseto elevada.



Figura 30 – Perna do inseto mais baixa.

Secondary Actions, (ação secundária), no qual uma ação que não é a principal serve para dar mais naturalidade ao personagem. Um exemplo é a juba do leão que balança com a movimentação da cabeça do personagem e mesmo quando ele está parado como se o vento a movesse.



Figura 31 – Movimento da juba do leão.

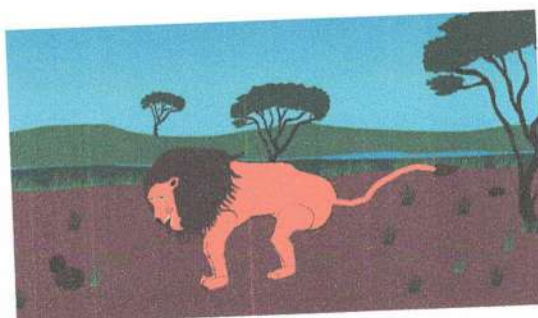


Figura 32 – Movimento da juba do leão.

*Timing* (temporização), tempo da animação em uma ação de um personagem, temos na tentativa do inseto frear ao se ver caindo na teia da aranha, um bom exemplo desse princípio que brinca com o universo do *cartoon*. Segundo Mancuso (2005).

Basicamente a velocidade que o filme passa pelo projetor de cinema é de 24 fotogramas por segundo, logo um movimento de um segundo requer o uso de 12 desenhos supondo-se que se bata dois fotogramas para cada desenho (Mario Mancuso 2005).

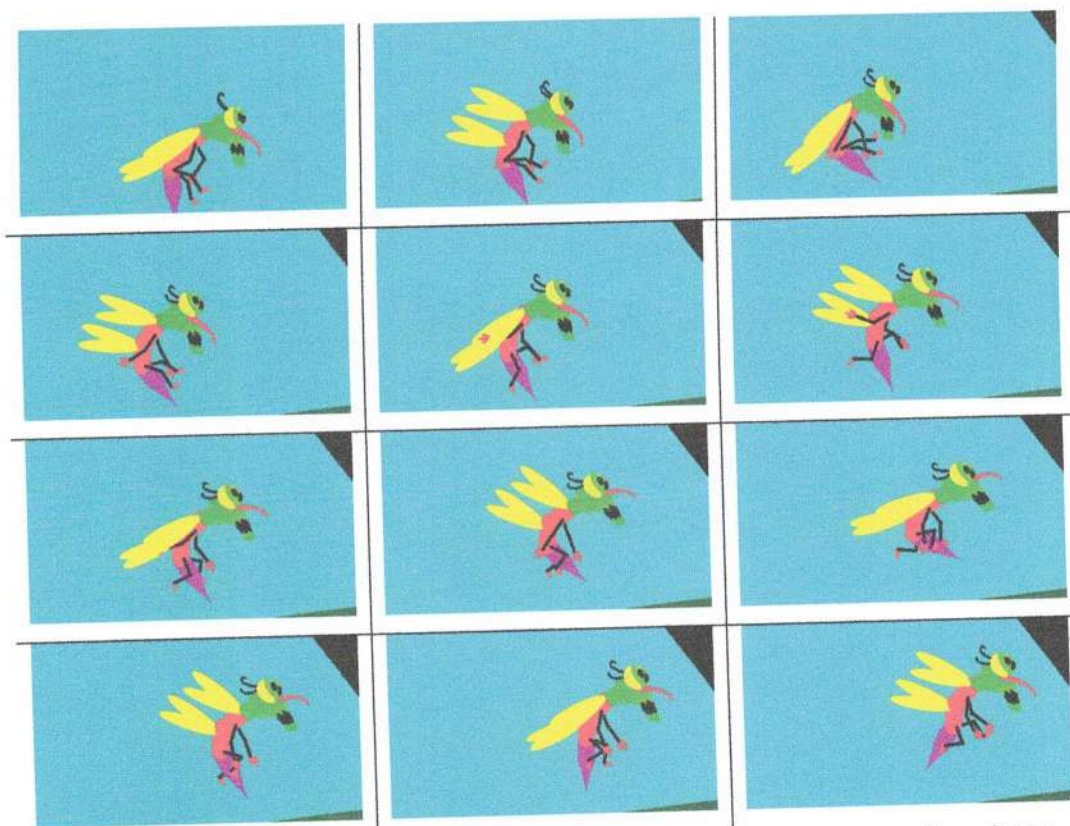


Figura 33 - Sequência de imagens do inseto tentando frear para não cair na teia.

*Exageration* (exagero) é a distorção extrema da realidade, para dar um efeito mais marcante em alguns momentos. Os olhos esbugalhados do mosquito ao ver a aranha é um exemplo.

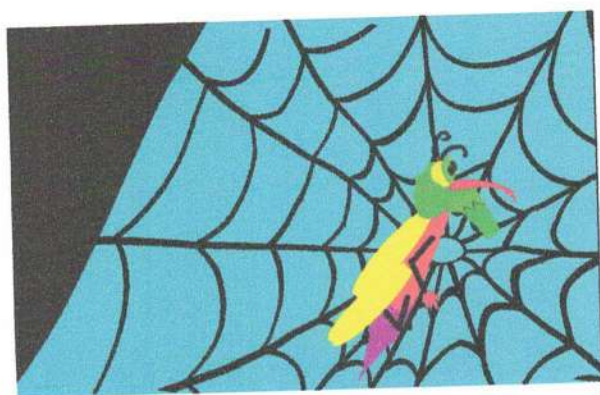


Figura 34 – Inseto antes do susto.



Figura 35 – Inseto depois do susto.

*Solid Drawing* (desenho volumétrico) dá peso e volume a um desenho, deixando-o mais tridimensional. O leão quase de lado e quase de frente ilustra bem isso.



Figura 36 – leão semi-perfil.

### 2.5.5. Sonorização

A montagem do som da animação foi realizada no aplicativo *Adobe Audition CS6*. Pensamos em criar os *foley*<sup>4</sup>, mas, devido às dificuldades causadas pela falta de um ambiente com isolamento acústico, optamos por utilizar os efeitos sonoros do site *Free Sound Effects*, o qual disponibiliza uma quantidade razoável de efeitos sonoros gratuitos, permitindo inclusive baixar os efeitos com uma boa qualidade de áudio.

Os sons que selecionamos para a animação se enquadram nas seguintes licenças: *Public Domain 3.0*, *Attr – Noncommercial 3.0*, *Attribution 3.0*<sup>5</sup>. Visando enriquecer a parte sonora da animação, colocamos a música instrumental *niccolò paganini (1)*<sup>6</sup>, a qual vai do início da animação até o término dos créditos, como

<sup>4</sup> *Foley*: Efeitos sonoros usados na animação para criar os sons dos personagens e os barulhos do ambiente.

<sup>5</sup> Segundo o site *Free Sound Effects*, os *foleys* ali armazenados sob as licenças acima citadas são completamente livres de direitos autorais, o que segundo eles, permite que os mesmos sejam usados sem nenhum ônus.

<sup>6</sup> A música instrumental *niccolò paganini (1)*, foi baixada pela internet do site [www.dominiopublico.gov.br](http://www.dominiopublico.gov.br) Portal Domínio Público.

forma de dar uma unidade sonora ao desenho.

Na sonorização, além dos sons característicos dos personagens (Zumbido, rugido, etc.), utilizamos alguns *Hard effect*<sup>7</sup>, como é o caso do barulho de avião para ilustrar o *loop* do inseto e o som de metal na hora que a aranha pisca o olho. Com isso tentamos quebrar um pouco o realismo sonoro da animação, além de dar um toque sutil de humor ao trabalho.

A frequência dos áudios utilizados varia entre sons graves, como no caso do rugido do leão o que reforça o peso e a imponência da personagem e agudos usados principalmente para o inseto e para sonorizar os passos da aranha, demonstrando uma aparente fragilidade que reforça as diferenças entre esses animais.

Devido ao fato da movimentação do inseto, no zumbido inicial foi feito um Efeito *Doppler*<sup>8</sup>, para criar a sensação de que o personagem estava se aproximando e se afastando do quadro. Segundo Barbosa (2000):

Som diegético: sonoridades objectivas; todo o universo sonoro que é perceptível pelos personagens em cena, tais como a paisagem sonora (o som dos carros numa cidade, o ruído de uma multidão, os pássaros no campo, a música num bar, etc), ou o diálogo entre personagens. Os sons diegéticos podem decorrer dentro do enquadramento visual da cena ou não (on screen / off screen). Som não Diegético: sonoridades subjectivas; todo o som imposto na cena que não é percebido pelos personagens, mas que tem um papel muito importante na interpretação da cena, ainda que de uma forma quase subliminar para a audiência; sons não diegéticos são tipicamente, voz de narração, música de fundo ou efeitos sonoros especiais (BARBOSA, 2000, p. 02).

Na animação usamos um único som não diegético, que está presente na animação através da música de fundo executada desde o início até a finalização dos créditos. No restante trabalhamos apenas com sons diegéticos gerados pelos personagens ou objetos da cena.

<sup>7</sup> Hard effect: Sons de objetos não realista

<sup>8</sup> Efeito Doppler: Mudança de som de acordo com a aproximação.

### 2.5.6. Finalização

Para a finalização exportamos a animação em sequência de imagens no formato *PNG* com o tamanho 1920x1080 *pixels* a 24 quadros por segundo para dessa maneira otimizar o processo de renderização do filme.

A trilha sonora foi produzida com arquivos disponíveis no site especializado em áudio *Free Sound Effects*. A produção sonora foi realizada utilizando o aplicativo *Adobe Audition*, para montagem e mixagem do arquivo final de som que por sua vez foi exportado em *WAV* descomprimido, com 48000 Hz, *stereo* de 32 bits para manter a melhor qualidade possível.

A montagem final da animação foi realizada no programa *Adobe Premiere*, onde por fim geramos o arquivo *master* no formato *Quick Time*, utilizando o *codec* *JPEG 2000*<sup>9</sup> para então gerar cópias em diferentes plataformas de exibição.

---

<sup>9</sup> *JPEG 2000* é uma evolução do conhecido padrão de imagens *JPG*. É um formato de arquivo que pode compactar eficientemente imagem sem perda de informação (*lossless*). Isso resulta em uma imagem de maior qualidade e menor tamanho de arquivo.

### 3. FICHA TÉCNICA

**Título Original:** Leão e o Inseto

**Gênero:** Animação

**Duração:** 3'45"

**Formato:** 16:9 (*full HD*)

**Áudio:** Estéreo

**Classificação:** Livre

**Música:** Niccolo Pagenini

**Argumento** .....: César Sandes  
**Roteiro** .....: Sidicley Coelho  
**Storyboard** .....: Tayrony Silva  
**Direção, adaptação e animação** ....: César Sandes  
**Desenhos** .....: Tayrony Silva  
**Pesquisa** .....: Sidicley Coelho  
**Produção** .....: César Sandes  
**Ilustrações** .....: Tayrony Silva  
**Montagem** .....: César Sandes, Tayrony Silva e Sidicley Coelho  
**Orientação** .....: Márcio Venâncio

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A animação o *Leão e o Inseto* contribuiu de forma positiva para o aperfeiçoamento técnico dos componentes do grupo. Ao longo de sua realização foi possível além de entrar em contato com a animação que é o foco do processo de aprendizado aqui apresentado e sistematizado, trabalhar também com suas diversas etapas que vão desde a escolha do tema, a pesquisa sobre as fábulas, criação do roteiro, até o aprofundamento técnico necessário para a realização de uma animação.

Essa área pertencente ao audiovisual possui um encanto todo próprio por dar vida a personagens através de atores criados especialmente para esse papel. Conforme expomos no decorrer deste relatório, este período de nossa formação acadêmica e profissional foi composto por uma sequência prática de aprendizados que reduziu as dificuldades de forma progressiva, como por exemplo, no início quando ainda não sabíamos usar o sistema de automação de ciclos de movimentos (*loop*) para repetir os movimentos. Antes era feito de *keyframe a keyframe* num processo lento e desgastante.

Esses conhecimentos trazidos de forma progressiva dificilmente poderiam ser realizados durante uma atuação profissional, isso, ao nosso ver, consistiu no grande mérito desse trabalho, que, além de nos permitir experimentar, obrigou-nos a buscar novas soluções, além das que já nos tinham sido dadas na faculdade, para aplicá-las nesse trabalho, viabilizando assim sua conclusão. Consideramos tudo isso de grande valia, pois estas dificuldades não comprometeram em nada o aprendizado de maneira geral adquirido.

Ter a chance de trabalhar nas diferentes áreas da produção de uma animação, como a pesquisa e a elaboração do roteiro foi algo que consideramos muito valioso para nossa formação, pois a tendência ao se desempenhar a função de animador profissionalmente é de se limitar a uma única função o que nos tiraria a oportunidade de ter uma aprendizagem mais abrangente, privando-nos de ter tal variedade de experiências. Nesse aspecto, a escolha de um trabalho de animação para o cumprimento dessa etapa do curso foi inegavelmente feliz e proveitosa.

Ao longo do percurso desse trabalho, tivemos a chance de entrar em contato com diversas dificuldades e imprevistos que nos mostraram a necessidade de mantermos a mente aberta para buscar novos caminhos, com o intuito de solucionar

os problemas que surgem de onde menos se espera. Vimos como é difícil para o animador reproduzir um simples passo de uma aranha, ou o movimento da antena de um inseto.

Pudemos compreender, através das dificuldades, que o animador vive de detalhes pois um frame errado pode comprometer toda uma sequência do trabalho, o que o obriga a observar a anatomia dos personagens, além de afinar o posicionamento das câmeras para que elas capturem o ângulo desejado, no momento certo.

Esse profissional vive imerso em uma relação estreita com o tempo e o espaço, concentrado em um mundo virtual, com a difícil tarefa de recriar o mundo real. Mais que técnica, descobrimos que para atuar nessa área, é preciso ter uma sensibilidade estética e um olho que enxergue os segundos como um longo tempo que necessita ser preenchido.

## 6. REFERÊNCIAS

**101 Dálmatas.** Direção: Clyde Geronimi, Hamilton L. Luske e Wolfgang Reitherman. Produção: Walt Disney. EUA.1961. 79 min. Walt Disney Studio, Color, DVD.

ARISTÓTELES. **Arte Poética.** São Paulo: Martin Claret, 2011.

AUMONT Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema.** Campinas: Papyrus, 2003.

BAKHTIN, Mikhail. **A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: O Contexto de François Rabelais.** Brasília: Edunub/Hucitec, 1996.

BARBOSA, Álvaro. **O Som em Ficção Cinematográfica** - Análise de pressupostos na criação de componentes sonoras para obras Cinematográficas / Videográficas de Ficção. - Universidade Católica Portuguesa – UCP, 2000. Disponível em: [www.abarbosa.org/docs/som\\_para\\_ficcao.pdf](http://www.abarbosa.org/docs/som_para_ficcao.pdf) Acessado em: 24.09.2015.

BLOCK, Bruce. **A Narrativa Visual** – Criando a Estrutura Visual para Cinema, TV e Mídias digitais. São Paulo: Elsevier, 2010.

CÂMARA, Sergi. **O desenho animado.** 1. Ed. Lisboa: Editorial Estampa, 2005.

CHION, Michel. **O Roteiro de Cinema.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro.** Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

CRUZ, Paula Ribeiro da. **Do Desenho Animado à Computação Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias.** Monografia apresentada ao Curso de graduação em Produção em Comunicação e Cultura. Universidade Federal da Bahia. Salvador: 2006. 150 p. Disponível em: [www.bocc.ubi.pt/pag/cruz-paula-desenho-animado-computacao-grafica.pdf](http://www.bocc.ubi.pt/pag/cruz-paula-desenho-animado-computacao-grafica.pdf) Acessado em: 16.09.2015.

ELIADE, Mircea. **Imagens e Símbolos.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ESOPO. **Fábulas de Esopo.** Porto Alegre: L&PM, 2012.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** 5. ed. rev. e amp. São Paulo: Edgar Blucher, 2006.

FARINA; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** 5. Ed. Ver. E ampl. São Paulo: Annablume, 2000. 160 p.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico.** Rio De Janeiro: Objetiva, 2001.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores.** 3. ed. São Paulo: Annablume, 2004.

JELIN, Israel. **Fábulas Entortadas.** Sabará, Minas Gerais: Dubolsinho, 2011.  
JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação: Técnica e Estética Através da História.** São Paulo: Senac, 2005.

LUYTEN, Sônia. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses.** São Paulo: Hedra, 2000.

MANCUSO, Mario. **Os 12 Princípios Fundamentais da Animação (por Disney).** São Paulo, UNIMP, 2005. Disponível em: [http://adm.online.unip.br/img\\_ead\\_dp/30561.pdf](http://adm.online.unip.br/img_ead_dp/30561.pdf) Acessado em: 15.09.2015.

MASCELLI, Joseph V. **Os Cinco Cs da Cinematografia.** São Paulo, Summus, 2010.

McKEE, Robert. **Story: Substância, Estrutura, Estilos e os Principios da Escrita de Roteiro.** Curitiba: Arte & Letras, 2006.

**MENINA de Ouro.** Direção: Clint Eastwood. Produção: Clint Eastwood, Paul Haggis, Tom Rosenberg e Albert S. Ruddy. EUA. 2004. 132 min. Warner Bros. Color. DVD.

**O MÁGICO de Oz.** Direção: Victor Fleming. Produção: Mervyn LeRoy e Arthur Freed. EUA. 1939. 101 min, Warner Bros, Color, 35 DVD.

PLATÃO. **Diálogos / Platão.** São Paulo: Nova Cultural: 1991

RABIGER, Michael. **Direção de cinema: técnica e estética.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

RODRIGUES, Chris. **O Cinema e a Produção.** Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.

SEGER, Linda. **A Arte da Adaptação: Como Transformar Fatos e Ficção em Filme.** São Paulo: Bossa Nova, 2007.

SILVA, André Luiz Souza da. **O Herói na Forma e no Conteúdo: análise textual do mangá Dragon Ball e Dragon Ball Z.** Salvador, 2006. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/11288/André%20Luiz%20Souza%20da%20Silva%20parte%201.pdf> Acessado em: 15.09.2015.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estruturas Míticas para Escritores.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1998.

## **Apêndice – A**

Roteiro

O Leão e o Inseto

Por

Cesar Sandes

Fabula de Esopo

Cesar Sandes:  
cesarsandes@yahoo.com.br  
(77) 8819-1771

## O LEÃO E O INSETO

O leão está sentado de forma imponente e distraído com o olhar para o infinito. Ele boceja preguiçosamente enquanto um Inseto vem voando em sua direção produzindo um ruído irritante.

O leão aos poucos vai se irritando com o barulho e a presença do inseto, que insiste em permanecer a sua volta.

Durante um dos voos rasantes do inseto, o leão consegue atingi-lo arremessando-o para longe.

O silêncio volta a reinar e o leão suspira aliviado. Sua rotina parece que vai voltar ao normal, mas, o Inseto volta, pousando em seu focinho enquanto reclama.

Indiferente aos protestos do inseto o leão suspira, demonstrando todo seu desprezo por aquela minúscula criatura.

Sentindo-se ofendido, o inseto se irrita ainda mais, reclamando com maior intensidade.

Ao perceber que suas lamurias não estão atingindo o rei dos animais, o inseto morde o focinho do leão que dá um rugido e bate a pata no próprio corpo, sem acertar o inseto que voa rapidamente.

Disposto a levar o conflito as últimas consequências, o inseto voa em volta do leão picando várias vezes o que obriga a fera a se espancar com suas patas, aranhando-se com as próprias garras, o que faz o animal rugir de dor e raiva depois de cada golpe.

Passado algum tempo o leão cansado e vendo que não consegue acertar o inseto, dá um rugido desanimado.

O inseto rir triunfante e parte em um voo alucinado, demonstrando a segurança de um ser inatingível. Ele considera que depois de ter derrotado o soberano da selva, ninguém da floresta ousaria enfrentá-lo. Cheio de si, não percebe a teia de aranha em seu caminho e termina por se chocar com a mesma ficando preso.

Sentindo-se poderoso por ter vencido a batalha épica, o inseto tenta se soltar sem fazer muito esforço. Ao notar que a teia era mais resistente do que pensava, ele tenta novamente desta vez com mais entusiasmo.

Cansado e sem obter nenhum resultado, percebe o risco que está correndo e começa a se debater desesperado.

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

A aranha que estava dormindo, desperta com a agitação provocada pelo desespero do seu futuro almoço e levantando-se sem pressa, começa a dirigir-se para sua vítima indefesa.

Diante da agitação do inseto que se debate inutilmente, a aranha dá uma gargalhada impiedosa enquanto o inseto desanimado parece se conformar com sua derrota para aquele ser ainda menor que ele.

## **Apêndice – B**

Decupagem do roteiro



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA - UESB  
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS – DFCH  
ÁREA DE CINEMA E AUDIOVISUAL

**Animação: O Leão e o Inseto**

**Autor: Esopo**

**Adaptação: Cesar Sandes**

<b>Nº</b>	<b>PERSONAGEM</b>
01	Inseto
02	Leão
03	Aranha

**Decupagem**

<b>CENA</b>	<b>LOCUÇÃO / Legenda</b>	<b>BG.</b>	<b>TIME</b>
Close, Imagem do inseto voando e entrando em cena.		Musica instrumental Zumbido	10 s
Zoom out, imagem abre até mostrar o leão e o cenário.		Zumbido	5 s
Leão chuta um cocô e depois espreguiça.		Bocejo.	
Leão acompanha o inseto com os olhos, movimentando levemente a cabeça até ele sair do quadro.		Zumbido	5 s
Leão bate o rabo no Inseto.		Pancada.	
Inseto volta e pousa no focinho do leão.		Som de pouso.	3 s



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA - UESB**  
**DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS – DFCH**  
**ÁREA DE CINEMA E AUDIOVISUAL**

Close no inseto de costas.		Resmungo.	4 s
Leão sopra o inseto para cima.	Suspiro	Sopro.	3 s
Inseto se irrita		Resmungo mais forte.	5 s
Leão coça o dorso com a pata traseira e volta a posição inicial		Som leão coçando.	4 s
Inseto furiosa		Resmungo acelerado.	5 s
Leão demonstra desprezo		Suspiro.	3 s
Inseto morde o focinho do leão que dá um rugido e bate com a pata no focinho sem acertar o inseto que voa.	Rugido.	Rugido de dor, pancada.	3 s
Inseto voa e pousa no leão várias vezes e este bate com as patas dianteiras no próprio corpo cada vez que ela pousa sobre ele.	Rugidos intercalado com um zumbido irritante.	Vários rugidos e zumbido de ataque.	10 s
Leão cansado e ferido			3 s
Leão cobrindo o rosto com as patas dianteiras.			4 s
Close no inseto triunfante.		Resmungo.	
Inseto voa rapidamente		Zumbido.	



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA - UESB**  
**DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS – DFCH**  
**ÁREA DE CINEMA E AUDIOVISUAL**

pela floresta.			
Inseto faz um loop		Som de avião.	
Inseto tenta frear mas não consegue.		Som de freada.	
Inseto se bate na teia da aranha.		Pancada	
Close no inseto se debatendo na teia		Zumbido desesperado.	
Close na aranha encolhida com os olhos fechados.			
Close aranha abre um olho.		Som olho abrindo.	
Aranha se levanta.			
Aranha anda até sair do quadro.		Som de passos.	
Close em um pedaço da teia sem mostrar os personagens.	<p>Legenda: Momentos com Esopo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O Leão e a mosca.</li> </ul> <p>Fabula de Esopo</p>	Musica instrumental	
Vento agita a juba do leão enquanto passa os créditos finais.	<p>Legenda: Momentos com Esopo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O Leão e a mosca.</li> <li>• Fabula de Esopo.</li> <li>• Direção: Cesar Sandes</li> <li>• Adaptação: Cesar Sandes</li> <li>• Desenho: Tayrone Costa</li> </ul>	Musica instrumental.	



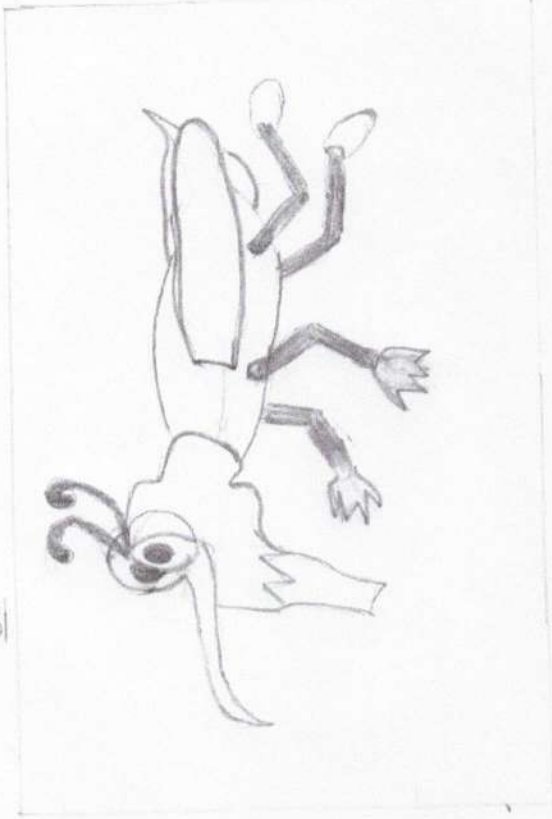
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA - UESB  
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS – DFCH  
ÁREA DE CINEMA E AUDIOVISUAL

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sonoplastia: Kley Silva</li><li>• Animação: Cesar Sandes</li><li>• Pesquisa: Kley Silva</li><li>• Fotografia: Tayrone Costa</li><li>• Montagem: Cesar Sandes Tayrone Costa Kley Silva</li><li>• Produção: Cesar Sandes</li><li>• Orientador: Marcio Venancio</li><li>• Curso de Cinema e Audiovisual UESB</li><li>• TCC – 2015.1</li></ul>		
--	--	--	--

## **Apêndice – C**

*Storyboard*

01



Inseto sobrevoa sobre o céu  
(Primeiro Plano)

02



Inseto pousado sobre rochedo  
(Primeiro Plano)

03



Imagem do leão sentado distraído com  
olhar para o infinito, vento mexendo a

folha (Plano Geral)

04



Inseto sobrevoa sobre o leão (Plano Geral)



05



Inseto entra na cova voando na  
direção do leão (Plano Conjunto)

---

---

---

---

06



Leão aposta uma pedra com um  
das patas (Plano conjunto)

---

---

---

---

07



Leão se expriguisea (Plano conjunto)

08



Leão senta (Plano conjunto)

03



Inseto entra cena e passe por  
 trás do leão (Plano Conjunto)

04



Leão acompanha o inseto com os  
 olhos (Primeiro Plano)

12



Leão boceja

---



---



---



---



---

11



Inseto entra em cena

---



---



---



---



---

14



Leão bate a ponta do rabo no inseto  
que é arremessado para fora do quadro.

---

---

---

---

13



Inseto sobrecarrega o peito do leão

---

---

---

---

15.



Leão aband o rabo

---

---

---

---

---

16



Rabo do leão atinge o inseto

---

---

---

---

---

17



Leão suspira aliviado (Primeiro Plano)

---

---

---

---

---

18



Inseto volta.

---

---

---

---

---

19



Pouso no Focinho do Leão (Plano Médio)

---



---



---

20



Inseto de frente no Focinho (Close-up)

---



---



---

20



Leão suspira demonstrando desprezo  
(Plano Médio)

---

---

---

---

21



Inseto se irrita (Plano Médio)

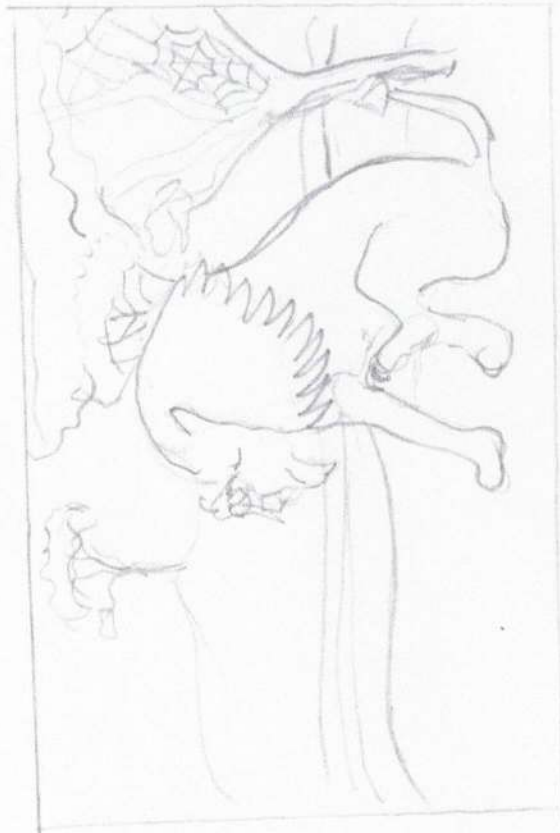
---

---

---

---

21



Leão coça o dorso com a pata traseira e volta à posição inicial (Plano Conjunto)

23



Inseto se irrita (Plano Médio)

4

24



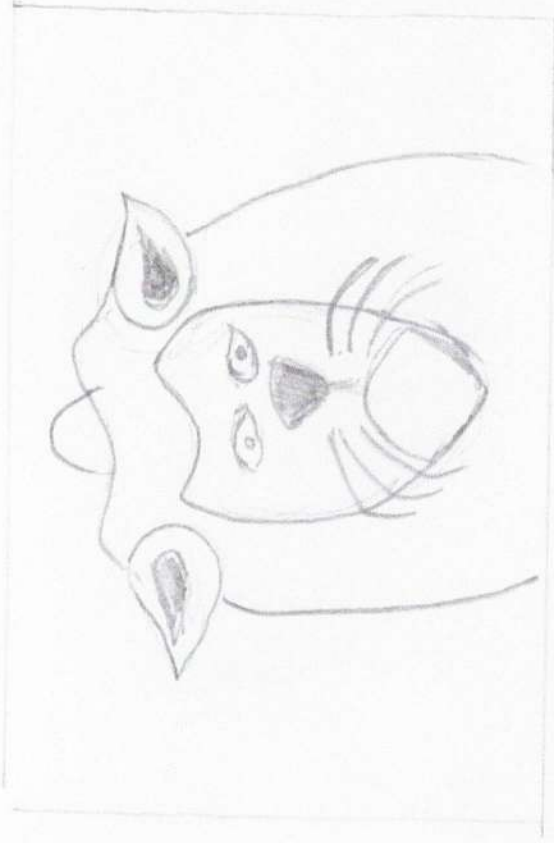
Inseto voa em volta do leão picando

várias vezes e ele bate com as

patas dianteiras no próprio corpo cada

vez que ele morde.

25



Cresce um galo sobre a cabeça

do leão (Plano conjunto)

25



Inseto dar um sorriso triunfante  
(Plano conjunto)

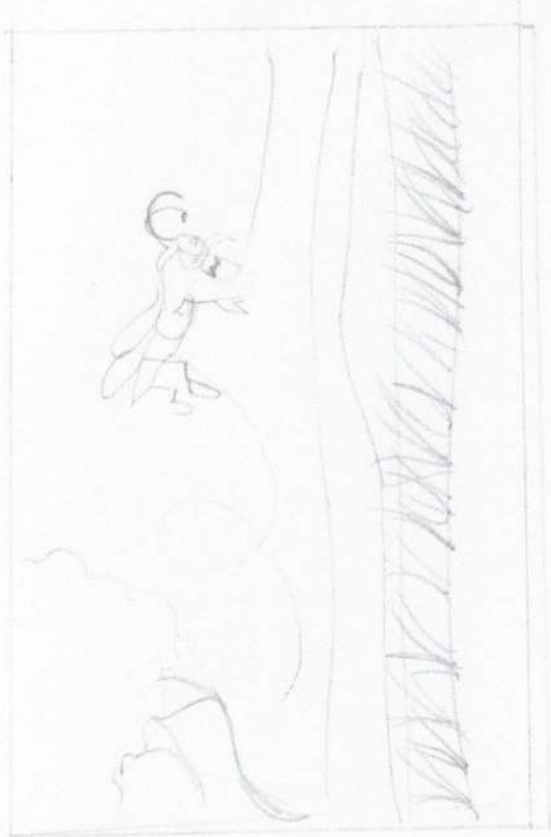
---

---

---

---

26



Inseto voa rapidamente (Plano conjunto)

---

---

---

---

23



Inseto olha assustado

24



continua voando rapidamente

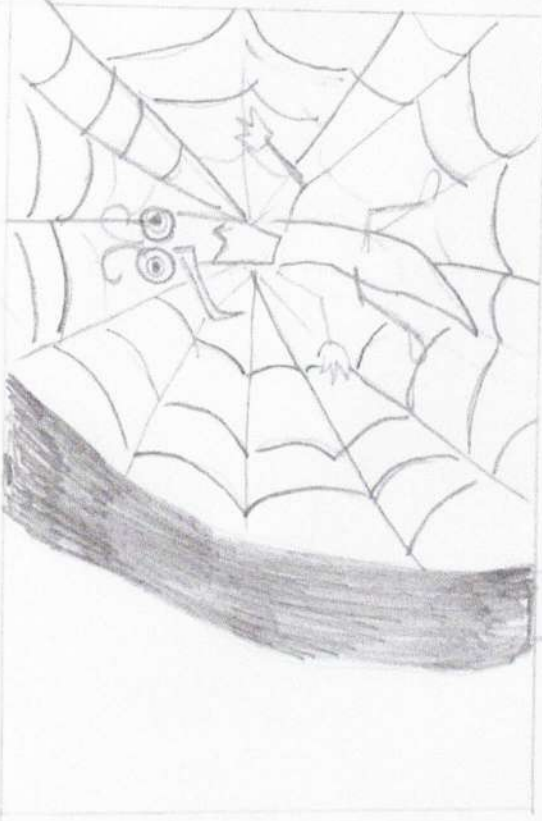
25



Inseto esbarrta na teia de aranha

(Plano fechado)

30



Inseto fica preso na teia de aranha

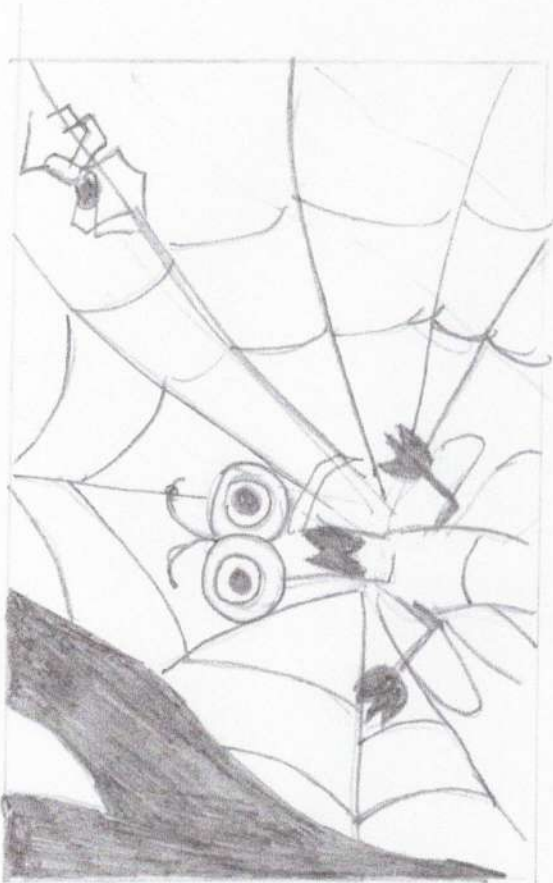
(Plano aberto)

31



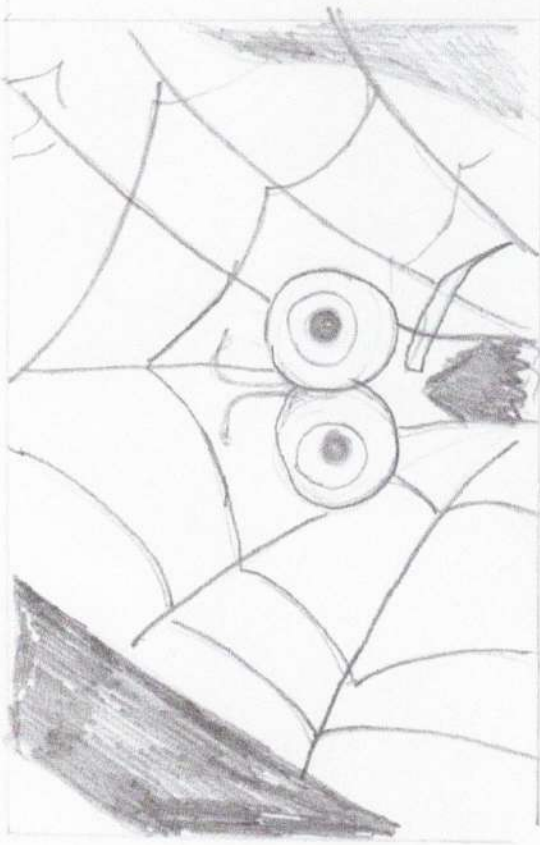
Inseto tenta-se a saltar sem fazer  
muito esforço (Plano fechado)

32



Inseto se sente desesperado. (Princípio Plano)

34



Inseto leva um susto (Primeiro Plano)

---



---



---



---

35



Inseto desanimado (Primeiro Plano)

---



---



---



---