

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

RICARDO CORDEIRO MANHÃES

**ADAPTAÇÃO DA LINGUAGEM DAS HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS PARA O DESIGN DE ANIMAÇÃO**

Florianópolis-SC  
2018



RICARDO CORDEIRO MANHÃES

**ADAPTAÇÃO DA LINGUAGEM DAS HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS PARA O DESIGN DE ANIMAÇÃO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Design. Linha de Pesquisa: Mídias.

Orientador: Prof. Dr. Milton Luiz Horn Vieira

Florianópolis-SC  
2018

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

Manhães, Ricardo cordeiro  
Adaptação da linguagem das histórias em quadrinhos  
para o design de animação / Ricardo cordeiro Manhães  
; orientador, Milton Luiz horn Vieira , 2018.  
110 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de  
Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão,  
Programa de Pós-Graduação em Design, Florianópolis,  
2018.

Inclui referências.

1. Design. 2. Histórias em quadrinhos. 3.  
Storyboard. 4. Animação. 5. Crossmedia. I. , Milton  
Luiz horn Vieira. II. Universidade Federal de Santa  
Catarina. Programa de Pós-Graduação em Design. III.  
Título.

RICARDO CORDEIRO MANHÃES

**ADAPTAÇÃO DA LINGUAGEM DAS HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS PARA O DESIGN DE ANIMAÇÃO**

Esta dissertação foi julgada adequada para obtenção do Título de Mestre em Design e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 21 de fevereiro de 2018.

---

Prof. Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo, Dr.  
Coordenador do Curso

**Banca Examinadora:**

---

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

---

Prof. Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo, Dr.  
Avaliador interno  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof. Flávio Anthero Nunes Vianna dos Santos, Dr.  
Avaliador externo  
Universidade do Estado de Santa Catarina



*Dedico esta dissertação aos meus pais, Luiz Carlos Manhães e Conceição Manhães, à minha esposa, Carolina Coral, e ao meu irmão, Maurício Manhães, os quais foram fundamentais para produção e conclusão da pesquisa.*





## AGRADECIMENTOS

Ao apoio imprescindível dos meus pais, do meu irmão e da minha esposa, que, por já haverem trilhado o caminho acadêmico, incentivaram-me e criaram o ambiente necessário para que o trabalho pudesse fluir de maneira harmoniosa.

Aos meus filhos, que acompanharam mais esta etapa em minha vida sendo meus grandes parceiros em discussões e elucubrações acadêmicas.

Ao professor Dr. Milton Luiz Horn Vieira, meu orientador, pela confiança e também pela oportunidade que me proporcionou na realização desta pesquisa, conduzindo de forma objetiva e dinâmica as nossas orientações.

Ao grande amigo, “dindo” e conselheiro, Clóvis Geyer, cujos incentivo e experiência prévia na travessia do mundo dos quadrinhos para o mundo acadêmico foram de extrema importância. Coube a ele convencer-me definitivamente a tentar uma carreira no mundo acadêmico.

Ao professor Dr. Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo, pelo incentivo, pelos papos divertidos e por também acreditar na minha pesquisa.

À amiga Mônica Stein, sempre solícita e incentivadora.

Ao Pedro Barrionuevo, pelo auxílio imprescindível nas animações.

Aos amigos que ganhei nestes quase três anos de UFSC: William Machado de Andrade, Victor Nassar Palmeira Oliveira, Jonathan Ken Nishida e Daniel Rodrigues Schimmel, pelo apoio e companheirismo.



*“Existe apenas um bem, o saber, e apenas um mal, a ignorância.”*

*Sócrates*



## RESUMO

Tomando por base os problemas relacionados à compreensão do processo de transposição de conteúdos narrativos entre diferentes plataformas, buscou-se definir diretrizes, empregando técnicas de design, que auxiliem no processo prático de adaptação de conteúdo entre diferentes plataformas de mídia. Para a compreensão prática desse processo, optou-se pela adaptação, para o formato de animação 2D, de duas páginas de piadas de histórias em quadrinhos oriundas do álbum *Gothic Girl*, publicado em 2007, na França, pelo autor desta dissertação. Na escolha das páginas a serem adaptadas, levaram-se em conta elementos gráficos que facilitassem a transposição para o ambiente animado em 2D. Como fundamentação, pesquisou-se o campo da *crossmedia*, em que foram analisados os processos dessa natureza e suas classificações. Pesquisaram-se também as adaptações já realizadas tanto no mercado norte-americano como no mercado franco-belga. Nessa etapa, buscou-se encontrar adaptações de quadrinhos para animação 2D cujo resultado final mantivesse as características gráficas do quadrinho original, um dos objetivos da pesquisa. Pesquisou-se também, na fundamentação, o processo de criação de *storyboards*, por meio do qual se comprovou, via análise comparativa entre quadrinhos e *storyboard*, a sua necessidade no processo de adaptação de conteúdos dos quadrinhos para animação. Para a realização prática da adaptação, utilizou-se o método de projeto proposto pelo designer Bruno Munari. Os resultados das duas adaptações foram avaliados por acadêmicos nacionalmente reconhecidos na área de animação e quadrinhos. Com base na experiência teórica e prática adquirida durante a pesquisa, estabeleceu-se um conjunto de diretrizes que buscam auxiliar futuros processos de adaptação (*crossmedia*) de quadrinhos para animação 2D.

**Palavras-chave:** Design, Histórias em quadrinhos, Storyboard, Animação, Crossmedia.



## ABSTRACT

Based on the problems related to the understanding of the process of transposition of narrative content between different platforms, we sought to define guidelines, using design techniques, that help in the practical process of adapting content between different media platforms. For the practical understanding of this process, the 2D animation format was adapted from two pages of comic book jokes from the album *Gothic Girl*, published in 2007 in France, by the author of this dissertation. In choosing the pages to be adapted, we took into account graphic elements that facilitated the transposition to the animated environment in 2D. As background, the field of crossmedia was investigated, in which the processes of this nature and their classifications were analyzed. The adaptations already made in the North American market and in the Franco-Belgian market were also investigated. In this stage, we sought to find comic adaptations for 2D animation whose final result retained the graphic characteristics of the original comic, one of the objectives of the research. The storyboarding process was also investigated, through which it was verified, through a comparative analysis between comics and storyboard, its necessity in the process of adaptation of contents from comics to animation. For the practical realization of the adaptation, the design method proposed by the designer Bruno Munari was used. The results of the two adaptations were evaluated by academics nationally recognized in the area of animation and comics. Based on the theoretical and practical experience gained during the research, a set of guidelines was established that seek to assist future crossmedia adaptation of comics for 2D animation.

**Keywords:** Design, Comic, Storyboard, Animation, Crossmedia.





## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Xilogravura de Protat, do ano 1370, onde se pode perceber o elemento gráfico precursor do balão de diálogo utilizado nas histórias em quadrinhos .....	26
Figura 2 - Little Orphan Annie, à direita a adaptação de 1932. ....	34
Figura 3 - Flash Gordon (1941).....	34
Figura 4 - Superman (1948).....	35
Figura 5 - Le Crabe aux Pinces d'Or (1947).....	35
Figura 6 - Tintin et Les Oranges Bleues (1964).....	36
Figura 7 - Astérix et Obélix contre César (1999).....	36
Figura 8 - Les aventures des Schtroumpfs (1965).....	38
Figura 9 - Astérix le Gaulois (1967) – Dargaud.....	39
Figura 10 - Daisy Town (1971).....	39
Figura 11 - Titeuf (2011).....	40
Figura 12 - Le chat Du Rabbin (2011).....	40
Figura 13 - Capa de Persépolis, publicada no Brasil pela Cia das Letras, em 2007.....	41
Figura 14 - Esboços à mão para estudos da personagem principal (2007) .....	43
Figura 15 - Mais esboços à mão mostrando cidadãos iranianos.....	43
Figura 16 - Esboços de estudos feitos à mão e finalizados em nanquim .....	44
Figura 17 - Criação dos <i>storyboards</i> .....	44
Figura 18 - Criação dos <i>storyboards</i> .....	45
Figura 19 - Criação dos <i>storyboards</i> .....	45
Figura 20 - Mais imagens do processo de <i>storyboarding</i> . Nesta etapa, é feita a escolha das cenas e de ângulos de câmera.....	46
Figura 21 - Página da edição impressa de Persépolis, em seu formato original .....	47
Figura 22 - À esquerda, os quadrinhos originais, e na direita, as suas adaptações para o formato de tela de cinema para a animação .....	48

Figura 23 - Página de quadrinhos ao lado de página de <i>storyboard</i> .....	51
Figura 24 - Exemplos dos formatos mais utilizados na publicação de quadrinhos, 1) A4, 2) A5 e tira .....	53
Figura 25 - Formato das vinhetas no <i>storyboard</i> .....	54
Figura 26 - Exemplos de onomatopeias .....	54
Figura 27 - Descrição do áudio via texto, na parte externa inferior da vinheta .....	55
Figura 28 - Exemplos de linhas de movimento ou ação utilizadas nos quadrinhos.....	56
Figura 29 - As setas desenhadas sobre a vinheta indicam o movimento tanto da câmera quanto do ator .....	57
Figura 30 - Vários enquadramentos e ângulos de “câmera” em uma mesma página de quadrinho .....	58
Figura 31 - Exemplos de enquadramentos e ângulos.....	59
Figura 32 - Exemplo de legenda, na parte superior esquerda da vinheta .....	60
Figura 33 - Fluxograma das etapas da pesquisa .....	63
Figura 34 - Capa do álbum <i>Gothic Girl</i> , de onde foram extraídas as piadas para a adaptação.....	65
Figura 35 - Página da piada Atitude Gótica, a ser adaptada para animação .....	66
Figura 36 - Página original da piada Cinema Gótico, a ser adaptada para animação .....	67
Figura 37 - Esboços, <i>storyboards</i> , página do livro e vídeos do processo de adaptação de Persépolis para animação 2D.....	70
Figura 38 - Cenário da piada Atitude Gótica .....	72
Figura 39 - Cenário da piada Cinema Gótico.....	73
Figura 40 - Primeira cena no formato original e sua adaptação para o formato de tela exigido no <i>storyboard</i> .....	75
Figura 41 - Vinheta de abertura para a versão em <i>storyboard</i> .....	76
Figura 42 - Imagens componentes da vinheta de encerramento .....	77
Figura 43 - Vinheta criada para o <i>storyboard</i> sugerindo a abertura de um portão na cena inicial .....	78

Figura 44 - Página inicial da versão em <i>storyboard</i> da piada Atitude Gótica.....	79
Figura 45 - Segunda página da versão em <i>storyboard</i> da piada Atitude Gótica.....	80
Figura 46 - Terceira página da versão em <i>storyboard</i> da piada Atitude Gótica.....	81
Figura 47 - Quarta e última página do <i>storyboard</i> da piada Atitude Gótica.....	82
Figura 48 - Vinheta da piada em sua proporção original e, abaixo, a sua versão no formato de tela.....	83
Figura 49 - Vinheta de abertura criada para a versão em <i>storyboard</i> da piada Cinema Gótico.....	83
Figura 50 - Vinhetas de encerramento criadas para a versão em <i>storyboard</i> , da piada Cinema Gótico.....	84
Figura 51 - Página inicial do <i>storyboard</i> da piada Cinema Gótico.....	85
Figura 52 - Segunda página da versão em <i>storyboard</i> da piada Cinema Gótico.....	86
Figura 53 - Redesenho da personagem Gothic Girl.....	87
Figura 54 - Elementos do cenário, já separados e inseridos no ambiente do Adobe After Effects.....	88
Figura 55 - Gothic Girl adaptada para a captura de movimento através do Character Animator.....	88
Figura 56 - FMA e Freesound, bancos de dados utilizados para a trilha sonora e sons de ambiente ( <i>foleys</i> ).....	89



## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Lista de adaptações de quadrinhos franco-belgas para animação 2D .....	68
Quadro 2 - Diretrizes que visam auxiliar processos de <i>crossmedia</i> entre quadrinhos e animação 2D .....	93



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>25</b>
1.1 PERGUNTA DE PESQUISA .....	28
1.2 OBJETIVOS .....	28
1.2.1 Objetivo geral .....	28
1.2.2 Objetivos específicos.....	28
1.3 JUSTIFICATIVA.....	29
1.4 DELIMITAÇÃO DO PROJETO .....	30
<b>2 UM BREVE PANORAMA DO CONCEITO DE <i>CROSSMEDIA</i></b>	<b>31</b>
2.1 O PROCESSO DE <i>CROSSMEDIA</i> E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, UMA PONTE ENTRE O PAPEL E A TELA. ....	33
2.2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A ANIMAÇÃO: RELATOS DE UM CASAMENTO FELIZ.....	37
2.2.1 O quadrinho franco-belga e a animação 2D .....	37
2.3 PERSÉPOLIS: A FIDELIDADE NO PROCESSO DE <i>CROSSMEDIA</i> 1.0 .....	40
2.3.1 A adaptação de Persépolis para animação 2D .....	42
2.4 A TRANSPOSIÇÃO DO CONTEÚDO DA PÁGINA DE QUADRINHOS PARA O FORMATO DE <i>STORYBOARD</i> : UMA ETAPA FUNDAMENTAL.....	48
2.4.1 Os elementos que compõem as histórias em quadrinhos e o <i>storyboard</i> .....	50
2.4.2 Formatos e dimensões .....	52
2.4.3 A representação do áudio .....	54
2.4.4 A representação do movimento .....	56
2.4.5 Os planos e ângulos de visão.....	57
2.4.6 A legenda.....	59
<b>3 MÉTODO DE PESQUISA.....</b>	<b>61</b>
3.1 FUNDAMENTAÇÃO .....	61
3.2 ANÁLISE DAS ADAPTAÇÕES EXISTENTES.....	61

3.3	ESCOLHA DA ADAPTAÇÃO UTILIZADA COMO BASE .....	62
3.4	A FUNÇÃO DO STORYBOARD .....	62
3.5	APLICAÇÃO PRÁTICA.....	62
3.6	FLUXOGRAMA .....	63
<b>4</b>	<b>APLICAÇÃO PRÁTICA DA PESQUISA.....</b>	<b>65</b>
4.1	COLETA DE DADOS.....	68
4.2	ANÁLISE DE DADOS .....	69
4.3	CRIATIVIDADE.....	71
4.4	CRITÉRIOS PARA A ESCOLHA DAS PÁGINAS A SEREM ADAPTADAS .....	71
4.5	MATERIAIS E TECNOLOGIAS .....	73
4.6	EXPERIMENTAÇÃO.....	74
4.7	AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS.....	74
4.8	SOLUÇÃO.....	88
4.8.1	Gerando a animação .....	88
4.8.2	O áudio .....	89
4.8.3	Finalização .....	89
<b>5</b>	<b>AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS .....</b>	<b>91</b>
<b>6</b>	<b>PROPOSTA DE DIRETRIZES PARA AUXÍLIO NO PROCESSO DE CROSSMEDIA ENVOLVENDO QUADRINHOS E ANIMAÇÃO 2D .....</b>	<b>93</b>
<b>7</b>	<b>DISCUSSÃO .....</b>	<b>95</b>
<b>8</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>99</b>
8.1	OS DESAFIOS DO PROCESSO .....	99
8.2	RECOMENDAÇÕES PARA FUTURAS PESQUISAS .....	101
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>103</b>
	<b>APÊNDICES .....</b>	<b>109</b>
	APÊNDICE A - Scan da folha original de avaliação do professor Waldomiro Vergueiro .....	109
	APÊNDICE B - Scan da folha original de avaliação do professor Sérgio Nesteriuk.....	110



## 1 INTRODUÇÃO

Desde as primeiras publicações onde ilustrações e textos aparecem interligados na representação de uma cena, a comunicação de acontecimentos e fatos importantes tem sido narrada utilizando imagens. Esse modo de expressão, por meio de imagens isoladas ou em sequência, pode ser entendido como os primórdios do que viriam a ser as histórias em quadrinhos. Essas características possibilitam a adaptação do conteúdo narrativo a diferentes formatos de mídia, visto que as informações básicas para a comunicação de um fato, como imagem e diálogo, estão ali contidas.

Cabe, pois, salientar que, no percurso de sua evolução, a imagem permaneceu contando histórias. O balão, considerado um elemento recente na moderna história em quadrinhos, manifestou-se já na Idade Média como no conjunto da cena da Adoração de Cristo, extraída do Manuscrito do Apocalipse – aproximadamente em 1230 – e na famosa xilogravura de Protat, de 1370. Nesta última, a “narrativa” é a crucificação de Cristo onde, ao pé da Cruz, um centurião romano aponta para cima e da sua boca se desenrola um pergaminho com a seguinte inscrição em letras góticas: “Na verdade, Este era o Filho de Deus” (RAHDE, 2008).

A figura 1 apresenta uma reprodução da xilogravura de Protat de 1370, citada por Maria Beatriz Rahde na Revista Famecos em seu artigo onde trata das origens e da evolução da história em quadrinhos. (RAHDE, 2008). Esta figura tem por objetivo apresentar uma das primeiras aplicações do emprego do elemento gráfico denominado “balão de dialogo”. Este recurso pode ser utilizado para representar uma forma de dialogo entre dois personagens. Como o próprio nome o define, tem a forma de um balão, e na linguagem dos quadrinhos comunica se o personagem está pensando, falando, gritando ou se é o narrador que está contando um fato.

Desta forma, o emprego de balões nas Histórias em Quadrinhos, podem ser definidos como signos visuais, que por meio de sua forma, transmite e organiza as informações de modo a facilitar a transmissão da ideia ao leitor.

Figura 1 - Xilogravura de Protat, do ano 1370, onde se pode perceber o elemento gráfico precursor do balão de diálogo utilizado nas histórias em quadrinhos



Fonte: Collection Jules Protat

As histórias em quadrinhos têm como base de sua estrutura narrativa a imagem e o texto atuando conjuntamente em quadros sequenciais, podendo utilizar também onomatopeias ou notas musicais para expressar sons e melodias, planos e ângulos. Além disso, utilizam-se também traços que indicam movimentos dentro da cena. Pode-se,

portanto, considerar que os quadrinhos são adequados a uma adaptação para a tela, seja ela uma animação ou filme com atores reais. Esse processo de adaptação de um mesmo conteúdo para diferentes suportes é denominado *crossmedia*. *Crossmedia* é um termo em língua inglesa cuja origem está na junção das palavras “cruzar” e “mídia”, utilizado para denominar ações de adaptação de conteúdo entre diferentes plataformas, sejam elas na publicidade, no cinema, nos quadrinhos, na literatura ou no teatro. Os quadrinhos prestam-se à adaptação para o audiovisual no sentido de que se assemelham em certos aspectos:

O cinema é a mídia que mais tem proximidade com os quadrinhos, seja na linguagem, nas influências mútuas e hibridizações de forma e conteúdo. No âmbito da linguagem, observa-se facilmente a gramática visual comum, a saber, os enquadramentos, a montagem, a dramaticidade e o eixo de câmera, elementos essenciais para criar ritmo, aumentar a carga dramática, construir a narrativa e estabelecer uma lógica compreensível de decodificação da informação para o leitor. (MUANIS, s/d, 2006, p. 4).

Assim, tem-se uma linguagem que pode explorar os aspectos visuais e auditivos em uma história. Desse modo, a história em quadrinhos pode apresentar elementos capazes de oferecer a base de uma transposição (processo de *crossmedia*) à mídia cinematográfica e ao formato animado.

Os processos de *crossmedia* dividem-se em diferentes níveis (HAYES, 2006), sendo classificados em 1.0, 2.0, 3.0 ou 4.0. Porém, o nível de *crossmedia* que envolve a transposição de quadrinhos para animação 2D entende-se como *crossmedia* 1.0, em que não há alteração do conteúdo narrativo.

Contudo, há diferentes implicações que devem ser consideradas na aplicação prática de adaptações de histórias em quadrinhos para o formato audiovisual, no caso uma animação 2D. Essas implicações impõem desafios sobre como adaptar os planos e quadros das histórias em quadrinhos para a animação, como manter a paridade temporal e de movimento e, por fim, como adaptar os elementos presentes nos quadros da página, uma vez que nos quadrinhos eles podem ter tamanhos diferentes em cada cena, e na versão audiovisual trabalha-se com o formato fixo de tela de TV.

Nesse contexto, esta pesquisa buscou definir diretrizes que respondam a essas questões por meio da análise de adaptações já realizadas e da aplicação prática de uma adaptação de histórias em quadrinhos para o formato de animação.

Como objeto de aplicação, adaptaram-se para o formato de animação 2D duas páginas extraídas do álbum de histórias em quadrinhos *Gothic Girl*, publicado pelo autor da pesquisa. Por meio desse processo de *crossmedia*, foi possível apontar procedimentos básicos (diretrizes) de auxílio na transposição e na adaptação da linguagem das histórias em quadrinhos para a de animação.

## 1.1 PERGUNTA DE PESQUISA

É possível gerar diretrizes que auxiliem no processo de adaptação do conteúdo de histórias em quadrinhos para o formato de animação 2D?

## 1.2 OBJETIVOS

### 1.2.1 Objetivo geral

Estabelecer diretrizes, com base no design, que possam auxiliar nos processos de adaptação do conteúdo das histórias em quadrinhos para o formato de animação.

### 1.2.2 Objetivos específicos

A pesquisa considera os seguintes objetivos específicos:

- analisar processos de adaptação (*crossmedia*) realizados anteriormente e que envolvam quadrinhos e animação 2D;
- aplicar, de maneira prática, uma adaptação de quadrinhos para o formato de animação 2D;
- definir procedimentos técnicos (diretrizes) que possam ser utilizados na transposição de conteúdos de histórias em quadrinhos para o formato de animações 2D, auxiliando em futuras adaptações; e
- discutir as diretrizes e as dificuldades encontradas na obtenção de paridade sensorial no processo de *crossmedia*, envolvendo quadrinhos e animação.

### 1.3 JUSTIFICATIVA

O cenário brasileiro da animação vive um momento de expansão e reconhecimento, portanto a não trivialidade desta pesquisa baseia-se no auxílio à capacitação de profissionais, definindo diretrizes para processos de adaptação de conteúdos de histórias em quadrinhos para o formato de animação 2D.

Segundo dados levantados pela Associação Brasileira de Animação (ABCA), em apenas quatro anos foram produzidos 72% a mais de filmes do que na década anterior. O SEBRAE (2014) informa em seu boletim Economia Criativa:

A tendência de crescimento desses números é influenciada pela facilidade de acesso a equipamentos e tecnologia para a produção, diminuindo consideravelmente os custos do processo, comparado aos anos anteriores. Também contribuem para o desenvolvimento do mercado as inúmeras iniciativas governamentais, por meio de programas de fomento ao setor audiovisual, ou seja, leis de incentivo, editais e o Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) e aumento da demanda de distribuidoras e canais de televisão por conteúdo nacional (filmes, séries e animações), consequência da Lei 12.485/11 (a Lei da TV Paga) (SEBRAE, 2014).

Ainda segundo o boletim Economia Criativa, o mercado nacional apresenta-se promissor na área de animação:

Para se ter ideia do potencial do mercado interno, um título do gênero lançado em 2013, o primeiro longa nacional em *stop motion* “Minhocas”, de Paolo Conti e Arthur Medeiros, estreou em 100 salas do circuito exibidor e levou 150 mil espectadores. Na análise de Paolo Conti, caso fosse lançado em 400 salas, poderia atingir o expressivo número de 1 milhão de espectadores (SEBRAE, 2014).

Soma-se a isso o fato de se definirem diretrizes para utilização em processos de transposição de conteúdos entre diferentes plataformas (HQ/Animação) no sentido de auxiliar o trabalho de animadores e

produtores, buscando-se até mesmo incentivar alunos de cursos voltados para essa área.

Ainda quanto à não trivialidade da pesquisa, o álbum de histórias em quadrinhos da personagem *Gothic Girl*, objeto do processo de adaptação de conteúdo, foi desenvolvido pelo autor da pesquisa em todas as etapas de produção. Essa característica facilita a aplicação da transposição do quadrinho para a animação em virtude do domínio que o proponente tem sobre a personagem no que tange à questão narrativa.

Sob a ótica do Design, as histórias em quadrinhos, assim como as animações, podem envolver, durante a sua produção, processos e metodologias utilizados nessa área. Sob a ótica das Mídias, considera-se que:

Por se tratar de uma mídia a qual na sua origem necessita de várias mídias, as histórias em quadrinhos são um meio extremamente flexível e podem gerar grandes trabalhos com poesia, música, contos, peças de teatro, e podem até mesmo ser publicadas em diferentes mídias, como a impressa e virtual, via internet (PESSOA, 2017).

Portanto, um projeto que transpõe a linguagem dos quadrinhos para a de animação estará em consonância com a área de atuação e com pesquisas do departamento.

#### 1.4 DELIMITAÇÃO DO PROJETO

Este projeto tem como escopo pesquisar e entender como podem ocorrer os processos em *crossmedia nível 1.0* na área de adaptações de histórias em quadrinhos para animação 2D, definindo diretrizes que auxiliem em futuras adaptações e discutindo as dificuldades encontradas. Não serão pesquisados processos de *transmedia* nem transposições de suporte dos quadrinhos para livros digitais, *tablets*, animação 3D ou formas de leitura online via internet ou qualquer tipo de formatação de quadrinhos para leituras interativas digitais.

## 2 UM BREVE PANORAMA DO CONCEITO DE *CROSSMEDIA*

A transposição do conteúdo de um livro para uma peça de teatro ou mesmo de uma história em quadrinhos para a TV e o cinema pode ser entendida como uma adaptação de um mesmo conteúdo entre diferentes mídias. O termo utilizado em língua inglesa para definir essa ação é *crossmedia*. O conceito de *crossmedia* teria surgido no meio publicitário, nas primeiras campanhas envolvendo a divulgação de um mesmo conteúdo em várias mídias diferentes. “É possível dizer que a *crossmedia* surgiu na década de 90 e, inicialmente, estava ligada à publicidade e ao marketing” (FINGER, 2011, p. 124). É importante ressaltar a diferença entre os conceitos de *transmedia* e *crossmedia*, sendo que o primeiro refere-se a uma narrativa que se complementa acessando outras mídias, ao passo que na *crossmedia* não, o conteúdo continuará o mesmo com pequenas alterações para adaptá-lo à nova mídia.

Para Gary Hayes (2006), quatro níveis diferentes podem ser identificados dentro da *crossmedia*, são eles: Crossmídia 1.0 – Empurrado, Crossmedia 2.0 – Extras, Crossmedia 3.0 – Pontes e Crossmedia 4.0 – Experiências.

Segundo o autor, o Crossmídia apresenta “o mesmo conteúdo ou com variações mínimas, colocado em diferentes plataformas em diferentes formas”. Este é o nível básico em que o conteúdo segue sendo o mesmo em outras mídias daquele expressado em sua mídia de origem. Um programa de rádio onde o áudio é baixado em arquivo de computador ou um programa de TV assistido em um *tablet*.

Já no Crossmedia 2.0 – Extras, o conteúdo é

[...] produzido em paralelo a uma produção principal e entregue em plataformas diferentes das da produção principal. Este conteúdo “extra” *crossmedia* é naturalmente diferente da propriedade principal, e não necessariamente dependente dela – temporal ou editorialmente (HAYES, 2006).

O Crossmedia 2.0 é o conteúdo gerado em outras mídias para comentar ou mostrar o *making of* de um processo criativo, de uma história em quadrinhos, de uma peça de teatro ou de um filme.

O *crossmedia* 3.0 – Pontes é

A mais verdadeira forma de *crossmedia*, onde a estrutura da história ou serviço é especificamente criada para conduzir o público através de dispositivos de mídia, para continuarem a jornada. O conteúdo colocado na outra plataforma é fundamental para permanecer em contato com a experiência e as pontes narrativas o incitam a investigar ou mudar para outra forma/plataforma de mídia (HAYES, 2006).

Neste nível de crossmedia o conteúdo é distribuído em várias plataformas, sendo necessário acessá-las para se obter a compreensão completa da narrativa completa. Um fato se passando dentro de um determinado seriado de TV poderá ser mais bem entendido ou concluído acessando-se um blogue, por exemplo.

O Crossmedia 4.0 – Experiências é

Uma agregação dos três primeiros níveis. É também aqui que o conteúdo é distribuído em várias plataformas, de forma não linear e sem as mãos do produtor – cria-se um ambiente muito parecido com um jogo de colaboração cocriativa com o público através de diversos dispositivos, que evolui e desenvolve uma vida própria. Embora tenda a sofrer fortes intervenções do autor, os gatilhos e convites *crossmedia* são parte da experiência, no sentido da audiência criar suas próprias pontes (HAYES, 2006).

Neste nível, o público tem um papel importante para a narrativa, e sua interatividade é decisiva, através do lançamento de pistas acessíveis em diferentes plataformas de mídia, ou até mesmo no mundo real. Ou seja, o público vai concluindo a narrativa ao mesmo tempo que influi no conteúdo narrativo.

Segundo De Toledo (2007), o conceito de *crossmedia* pode ser definido da seguinte forma:

Um produto que esteja dentro da definição de *crossmedia* pode ter elementos de mais de um nível. Os extras, por exemplo, são referenciados apenas no nível 2.0, mas podem estar presentes nos produtos de nível predominante 3.0 ou 4.0.[...] para ser considerado *crossmedia*, bastaria possuir



elementos do nível 1.0; ou seja, seria *crossmedia* qualquer material que fosse exposto em mais de uma mídia, idêntico ou com pequenas variações.

O tipo de *crossmedia* avaliado nesta pesquisa é o de nível 1.0, portanto busca-se analisar processos de *crossmedia* em que houve a simples transposição/adaptação de um mesmo conteúdo para uma mídia diferente. Nesse caso, o interesse é a análise de adaptação de histórias em quadrinhos para o formato de animação 2D.

## 2.1 O PROCESSO DE *CROSSMEDIA* E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, UMA PONTE ENTRE O PAPEL E A TELA.

Por se tratar de uma linguagem que se expressa visualmente, os quadrinhos obviamente lançam mão dos mais variados recursos visuais. Além do texto, as mais diversificadas metáforas visuais são utilizadas. Entre várias delas, podemos citar as linhas de movimento, que vêm a ser traços desenhados partindo de um personagem ou objeto, expressando o seu movimento, ou mesmo as onomatopeias (sons expressos graficamente), popularizadas em tiras de humor. As cores e outras formas de expressão têm papel fundamental, além do estilo de desenho.

Para Duc (2004),

Uma história em quadrinhos é uma história contada através de imagens, baseada em um roteiro que o desenhista irá traduzir nas suas mais sensíveis nuances. Naturalmente, dependendo do domínio que este terá de sua arte, a história será bem ou mal transmitida, expressa, viva e interessante de se ler (DUC, 2004).

Pode-se considerar que as histórias em quadrinhos são um tipo de mídia que, por utilizar a imagem, facilita a adaptação de seu conteúdo a diferentes mídias nas quais a imagem venha a constituir-se como principal ferramenta de expressão.

A adaptação do conteúdo de histórias em quadrinhos para o de cinema tradicional ou animação existe como uma prática recorrente na indústria do entretenimento. Segundo informações publicadas no portal francês da *médiathèque* da cidade de Chateauroux, as adaptações de histórias em quadrinhos têm acontecido desde os primeiros anos de existência do cinema, mesmo na época dos filmes mudos. Foi assim que os espectadores americanos puderam assistir no cinema às adaptações de

tiras populares, como *Bringing Up Father*, em 1915, ou *Little Orphan Annie*, em 1932 (ver Figura 2).

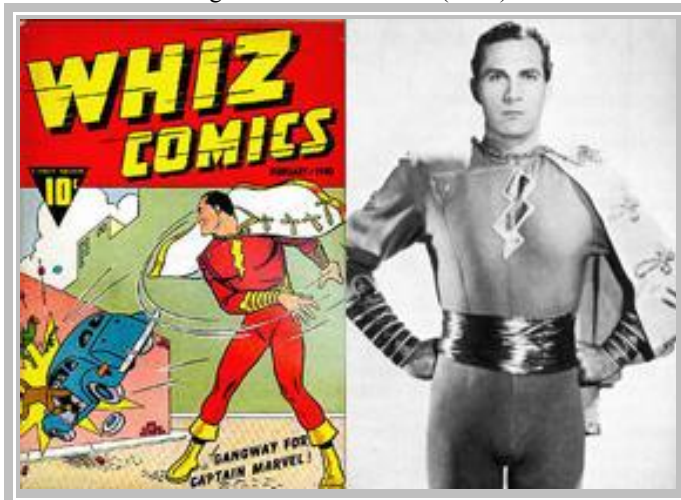
Figura 2 - Little Orphan Annie, à direita a adaptação de 1932.



Fonte: mediatheque.villechateauroux.fr (2016)

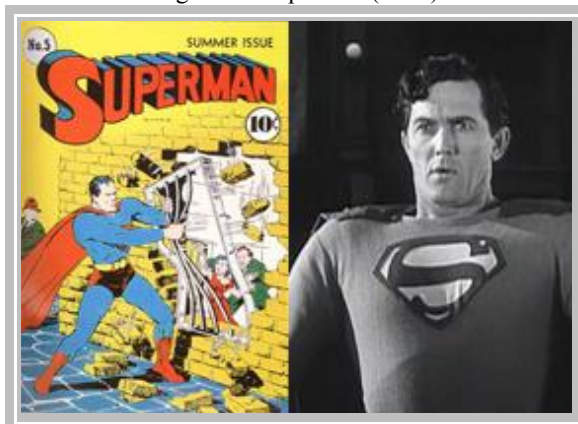
Muitas outras adaptações foram realizadas na primeira metade do século XX. Eram produções de baixo custo divididas em curtos episódios e exibidas antes do filme principal. Devido a essas numerosas adaptações dos quadrinhos para o cinema, o público pôde acompanhar as aventuras *Flash Gordon* em 1936 (Figura 3), *Mandrake* em 1939, *Captain Marvel* em 1941, *Batman* em 1943, *Captain America* em 1944, e ainda *Superman*, no ano de 1948 (Figura 4).

Figura 3 - Flash Gordon (1941)



Fonte: mediatheque.villechateauroux.fr (2016)

Figura 4 - Superman (1948)



Fonte: mediatheque.villechateauroux.fr (2016)

Essas adaptações também ocorreram no continente europeu, no chamado mercado franco-belga de quadrinhos. Uma delas envolveu TimTim, o herói belga dos quadrinhos, no que viria a ser a primeira adaptação de suas aventuras em um filme homônimo a um de seus álbuns: *Le Crabe Aux Pinces d'Or* (1947). Foi filmado utilizando bonecos de pano, na representação dos personagens (Figura 5). Em seguida, dois filmes interpretados por atores reais também foram lançados: *Tintin et Le Mystère de La Toison d'Or* (1961) e *Tintin et Les Oranges Bleues* (1964), este ilustrado na Figura 6. O célebre personagem Asterix, o gaulês, também ganhou suas versões para o cinema. Uma delas é a versão de 1999 com o lançamento do filme *Astérix et Obélix contre César* (Figura 7).

Figura 5 - Le Crabe aux Pinces d'Or (1947).



Fonte: mediatheque.villechateauroux.fr (2016)

Figura 6 - Tintin et Les Oranges Bleues (1964)



Fonte: mediatheque.villechateauroux.fr (2016)

Figura 7 - Astérix et Obélix contre César (1999)



Fonte: mediatheque.villechateauroux.fr (2016)

As adaptações de quadrinhos para o cinema envolvendo atores reais foram aqui analisadas somente com o intuito de mostrar a proximidade entre quadrinhos e as telas de projeção. No entanto, no que tange a esta pesquisa, as transposições dos conteúdos das histórias em quadrinhos para os de cinema com atores reais não constituem o foco principal. Dentro do conceito de crossmedia 1.0, o foco são as adaptações em que o conteúdo do traço original da HQ sofra apenas as interferências necessárias em sua transposição para que seja adequada à outra mídia, no caso a utilização dos recursos da linguagem audiovisual, porém mantendo-se fiel ao aspecto gráfico do quadrinho original.

## 2.2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A ANIMAÇÃO: RELATOS DE UM CASAMENTO FELIZ

Assim como o cinema adaptou várias histórias em quadrinhos para as telas contando com atores reais, o cinema de animação 2D também ocupou o seu espaço. De maneira fiel ao conteúdo original, a animação 2D, em vez de lançar mão de atores reais na intenção de passar a mesma mensagem do quadrinho, foi além, mantendo nas adaptações as mesmas características de traço identificadas no formato original de publicação dos quadrinhos. Outra vantagem do cinema de animação, segundo Nicolas Mangnesse, da *Médiathèque* de Chateauroux, é a seguinte:

A utilização de atores reais para representar personagens criados em sua origem através de traços desenhados pode trazer dificuldades, visto que o aspecto caricatural físico dos personagens desaparece. Um modo de contornar o problema foi adaptar os quadrinhos conservando o seu formato de desenho, em animação. Na verdade, trata-se do modo mais evidente que poderíamos imaginar para adaptar uma história em quadrinhos para outra mídia (BIBLIOTHÈQUES DE CHATEAUROUX, 2017).

### 2.2.1 O quadrinho franco-belga e a animação 2D

Os quadrinhos franco-belgas, em cujo universo a personagem *Gothic Girl* (objeto da aplicação prática desta pesquisa) enquadra-se, também tiveram os seus personagens mais célebres adaptados ao cinema de animação. O primeiro longa-metragem dos Smurfs, *Les aventures des Schtroumpfs*, foi lançado em 1965 (Figura 8).

Figura 8 - Les aventures des Schtroumpfs (1965)



Fonte: <http://smurfs.wikia.com> (2017)

O longa-metragem *Astérix Le Gaulois*, em 1967 (Figura 9) e o longa *Daisy Town*, em 1971 (Figura 10), estrelando o não menos famoso cowboy dos quadrinhos franco-belgas, Lucky Luke, também se somaram às outras adaptações, agora com suas versões em formato audiovisual. Entre várias adaptações, existem também aquelas realizadas pelos próprios autores, como o fez Zep com o seu personagem Titeuf, em 2011 (Figura 11). No mesmo ano, Joann Sfar adaptou *Le chat Du Rabbín* (Figura 12).

Figura 9 - Astérix le Gaulois (1967) – Dargaud



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=guhLmFLp7X0> (2017)

Figura 10 - Daisy Town (1971)



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=RXZDHNv\\_W94](https://www.youtube.com/watch?v=RXZDHNv_W94) (2017)

Figura 11 - Titeuf (2011)



Fonte: mediatheque.villechateauroux.fr (2016)

Figura 12 - Le chat Du Rabbin (2011)



Fonte: mediatheque.ville.chateauroux.fr (2016)

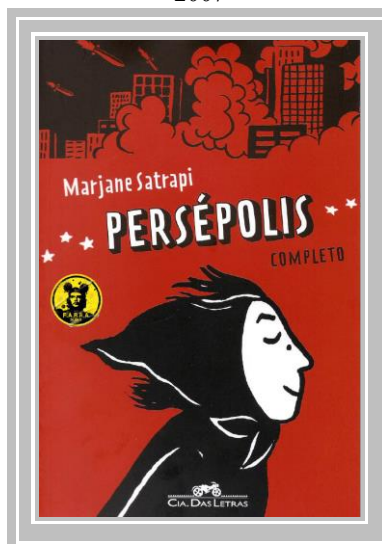
### 2.3 PERSÉPOLIS: A FIDELIDADE NO PROCESSO DE CROSSMEDIA 1.0

No decorrer da busca relacionada aos processos de *crossmedia* realizados no mercado franco-belga, um deles apresentou pontos convergentes com os objetivos da pesquisa. Por uma questão de



similaridade, tanto temática (feminina) quanto estética (manutenção do traço original), escolheu-se para análise mais aprofundada do processo de adaptação a *graphic novel* Persépolis (Figura 13) da autora Marjane Satrapi, ocorrida em 2007, na França. O livro, que havia sido lançado na França no ano de 2000 pela extinta editora L'association, foi publicado no Brasil pela Cia. das Letras em 2004. Trata-se de uma *graphic novel* que narra, sob a ótica de uma menina iraniana de 10 anos de idade (a própria autora), o período em que seu país atravessou uma revolução política e religiosa (1979), deixando um modelo monárquico modernizado passando a uma república islâmica extremamente conservadora. Todas as questões que envolvem uma mudança de tal profundidade foram abordadas na narrativa. A obrigação do uso do véu, a separação dos ambientes em exclusivamente masculinos e exclusivamente femininos, assim como a proibição de participação em festas e outras reuniões sociais estão presentes na obra sob a ótica da autora partindo de sua infância até a adolescência. A escolha do processo de *crossmedia* envolvendo a *graphic novel* de Marjane Satrapi deve-se principalmente ao lado técnico, ou seja, a intenção em manter a fidelidade estética gráfica no resultado final.

Figura 13 - Capa de Persépolis, publicada no Brasil pela Cia das Letras, em 2007



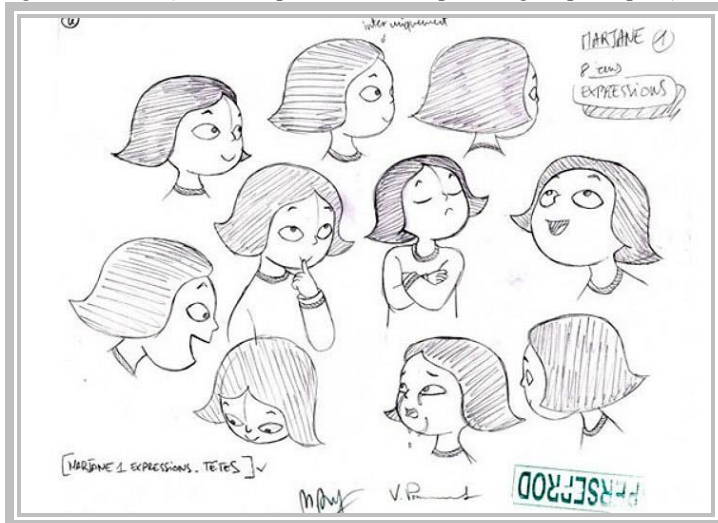
Fonte: <http://www.companhiadasletras.com.br/detalhe.php?codigo=12593>  
(2017)

### 2.3.1 A adaptação de Persépolis para animação 2D

O processo de *crossmedia nível 1.0* envolvendo a adaptação da *graphic novel* Persépolis para o formato de animação 2D pode ser considerado bem-sucedido levando-se em conta a paridade de estilo gráfico alcançada na adaptação em relação à versão original. A adaptação foi realizada pelo produtor Vincent Paronnaud em parceria com a própria Marjane. Apesar da proximidade estética mantida, a autora permitiu adaptações de linguagem, pois existem características que diferenciam amplamente os quadrinhos de uma animação (assunto abordado na seção 2.2.4).

Segundo os próprios autores da adaptação, Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud, a opção foi utilizar o método tradicional de animação (*Persepolis Making of*, 2013) em que o desenho é feito à mão e depois digitalizado para ser utilizado no processo de animação. A produção de uma animação em 2D necessita de desenhos de quadro a quadro dos movimentos dos personagens. Os cenários onde as cenas se passam também precisam ser desenhados. Ainda segundo Paronnaud, ambos trabalharam juntos desde a criação dos primeiros *storyboards*. Os *storyboards* foram fundamentais para uma adaptação bem-sucedida, nas decupagens de cena, nos primeiros *animatics* e ainda nos cenários. Acompanhe parte do andamento do processo nas figuras 14, 15, 16, 17, 18, 19 e 20. Nas figuras 21 e 22 vê-se uma análise comparativa entre uma página original da *graphic novel* e as versões adaptadas para as cenas já finalizadas. Percebem-se, nas figuras mostradas, as adequações e as mudanças gráficas necessárias para que uma mesma cena ou imagem tenha seu conteúdo adequado ao formato de tela de cinema. Devido a essa necessidade de adequação ao formato, faz-se necessária a transposição da página de quadrinhos para a de *storyboard*, o qual servirá como guia fundamental na adaptação.

Figura 14 - Esboços à mão para estudos da personagem principal (2007)



Fonte: The New York Times (2017)

Figura 15 - Mais esboços à mão mostrando cidadãos iranianos



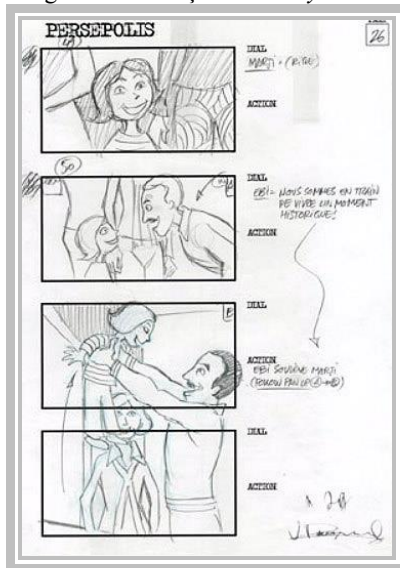
Fonte: The new york Times (2007)

Figura 16 - Esboços de estudos feitos à mão e finalizados em nanquim

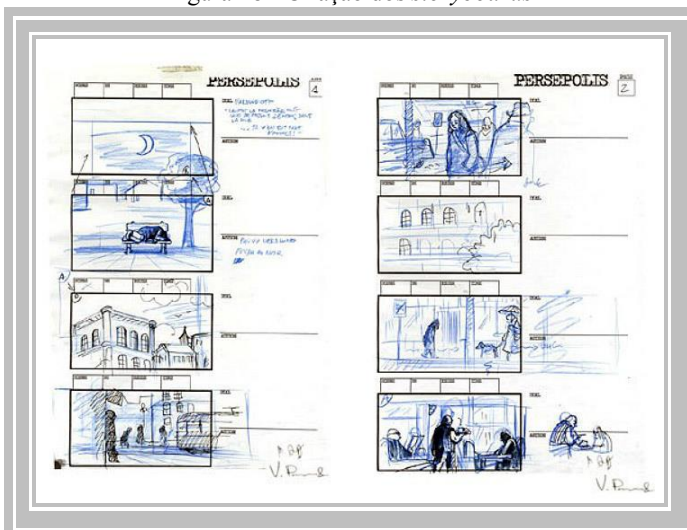


Fonte: The New York Times (2007)

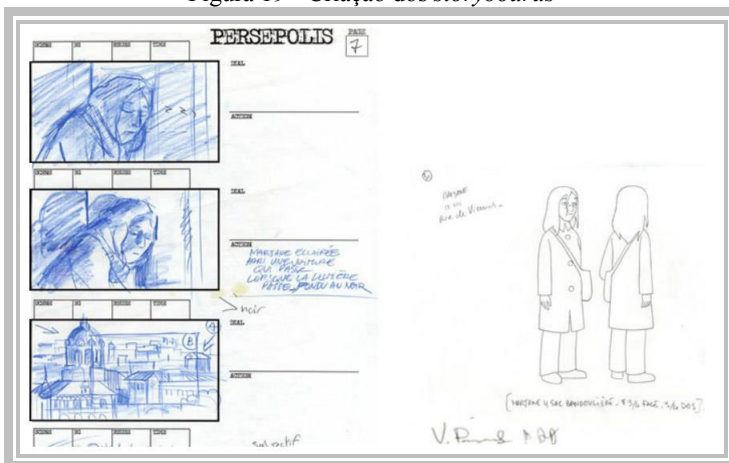
Figura 17 - Criação dos storyboards



Fonte: The New York Times (2007)

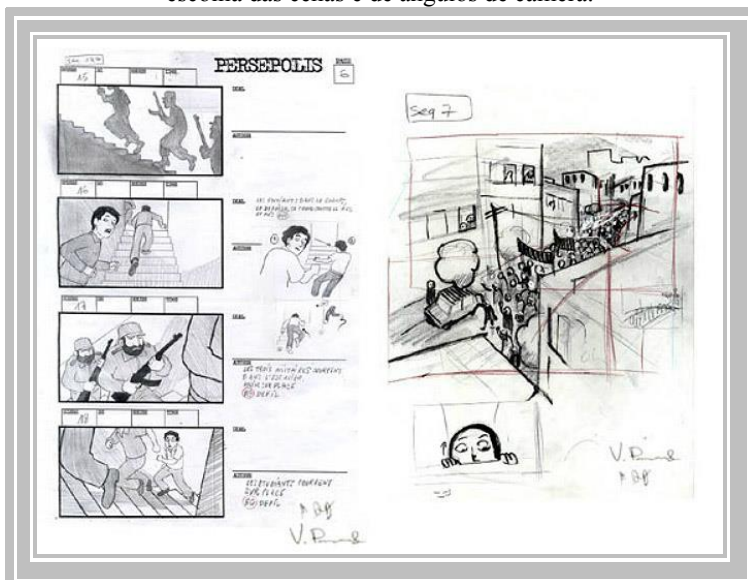
Figura 18 - Criação dos *storyboards*

Fonte: The New York Times (2007)

Figura 19 - Criação dos *storyboards*

Fonte: The New York Times (2007)

Figura 20 - Mais imagens do processo de *storyboarding*. Nesta etapa, é feita a escolha das cenas e de ângulos de câmera.



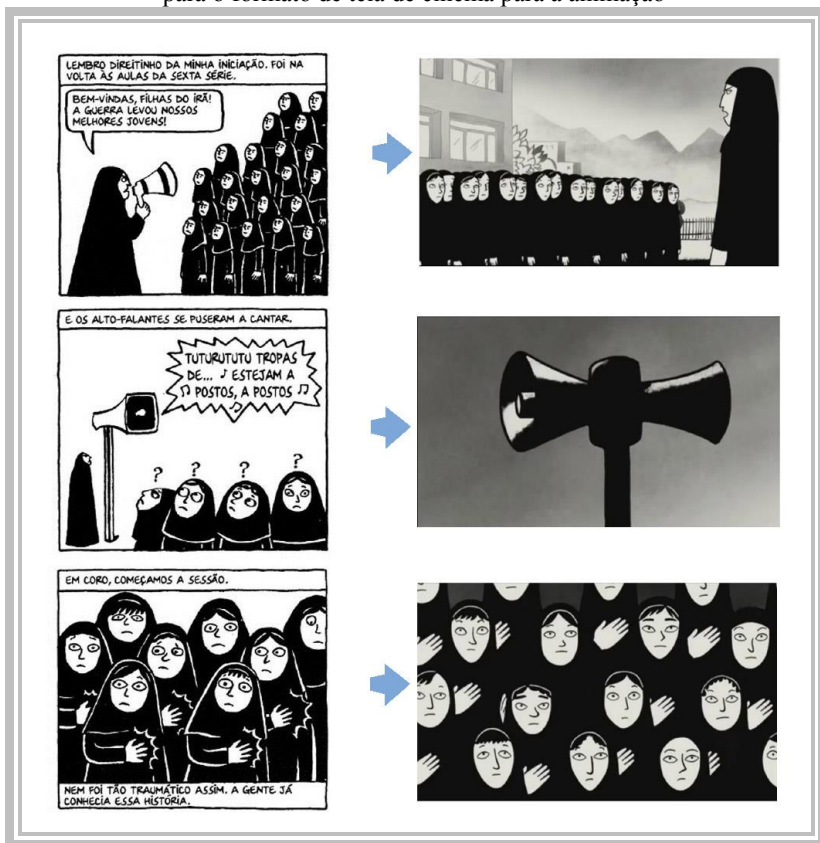
Fonte: The New York Times (2007)

Figura 21 - Página da edição impressa de Persépolis, em seu formato original



Fonte: edição impressa, Cia das Letras (2004)

Figura 22 - À esquerda, os quadrinhos originais, e na direita, as suas adaptações para o formato de tela de cinema para a animação



Fonte: Cia das Letras e Teh New York Times (2004, 2007)

## 2.4 A TRANSPOSIÇÃO DO CONTEÚDO DA PÁGINA DE QUADRINHOS PARA O FORMATO DE *STORYBOARD*: UMA ETAPA FUNDAMENTAL

É possível durante o processo de adaptação de uma história em quadrinhos para o formato de animação, tentar recorrer à própria página de quadrinhos para a criação de cenas em vez de um *storyboard* de base. Porém, esse procedimento não se apresenta como sendo o melhor. Isso se deve às diferenças entre os formatos (o formato de tela fixo, na TV e no cinema) e no modo como um leitor e um telespectador recebem uma mesma informação. Pode-se citar Pauline E. Gauquié (2009), que diz



que “a adaptação filmica de uma história em quadrinhos redefine a obra original, visto que ocorre uma metamorfose, e agora esta se dirige não mais a um leitor, e sim a um telespectador”. Essa afirmação torna-se evidente quando analisamos o processo de adaptação de Persépolis para animação. Portanto, essa etapa faz-se necessária, apesar de um *storyboard* e de uma página quadrinhos apresentarem semelhanças. As semelhanças entre os dois formatos podem parecer numerosas, porém restringem-se tão apenas ao fato de ambos utilizarem ilustrações ou vinhetas, dispostas em sequência. Complementos como o áudio ou imposições como o formato fixo de tela de cinema alteram o ritmo de absorção de conteúdo e exigem uma adaptação ao formato de *storyboard*. E é por meio da criação de um *storyboard* oriundo da página de quadrinhos que o criador vai perceber as alterações necessárias para que o conteúdo inicial seja transmitido com paridade de uma plataforma para outra. Buscando-se definir diretrizes que auxiliem nesse modo de adaptação, foi feita uma análise comparativa entre ambos. Nessa análise, observaram-se particularidades tanto no *storyboard* quanto nos quadrinhos relacionadas às ferramentas de transmissão de seus conteúdos. As diferenças entre eles estão identificadas nos formatos e nos suportes de mídias analógica e digital, vertical em papel e horizontal em vídeo.

Assim como define Moya (2002), a aproximação entre o cinema e os quadrinhos é inevitável, pois os dois surgiram da preocupação de representar e dar sensação de movimento. Os quadrinhos, como o próprio nome indica, são um conjunto de imagens em sequência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras. De modo semelhante, de acordo com Hart (1999), o *storyboard* apresenta quadros em sequência com desenhos adaptados do roteiro de um filme.

A diferença evidenciada entre a história em quadrinhos e o *storyboard* está na finalidade dos dois. Enquanto os quadrinhos são considerados como um produto concreto, o *storyboard* constitui uma pré-visualização de um produto que ainda será concretizado em forma de vídeo. Assim, no *storyboard*, o desenho não precisa estar totalmente acabado, pois representa apenas um esboço do fluxo da história, apresentando os personagens, uma ideia dos enquadramentos, dos movimentos de câmera e dos pontos de vistas (CESCONETTO, 2006). Já em relação aos quadrinhos, o autor precisa que a arte esteja finalizada para que possa ser disponibilizada ao público.

Analisar as diferenças e semelhanças existentes entre os quadrinhos e o *storyboard*, comparando-se as soluções gráficas utilizadas em cada uma dessas linguagens, pode facilitar a tarefa de adaptação. Os quesitos analisados foram os seguintes:

- 1) o formato e as dimensões;
- 2) a diferença na representação do áudio;
- 3) a representação do movimento;
- 4) os planos e ângulos de visão; e
- 5) as legendas.

#### **2.4.1 Os elementos que compõem as histórias em quadrinhos e o *storyboard***

Assim como qualquer linguagem artística, os quadrinhos e o *storyboard* são ferramentas que auxiliam na expressão de seu conteúdo. Em relação às histórias em quadrinhos, considera-se que:

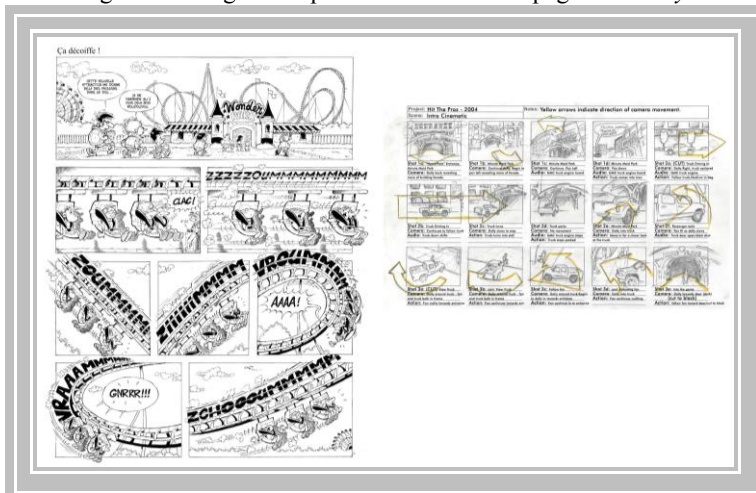
A imagem desenhada é o elemento básico [...]. Ela se apresenta como uma sequência de quadros que trazem uma mensagem ao leitor, normalmente uma narrativa, seja ela ficcional (um conto de fadas, uma história infantil, a aventura de um super-herói, etc.) ou real (o relato/reportagem sobre fatos ou acontecimentos, a biografia de um personagem ilustre, etc.). Sua menor unidade narrativa será o quadrinho ou vinheta. A sucessão de vinhetas será, no mundo ocidental, organizada no sentido da leitura do texto escrito, ou seja, do alto para baixo e da esquerda para a direita (nos países asiáticos, essa representação ocorrerá da direita para a esquerda, acompanhando a leitura das escritas japonesa e chinesa, por exemplo) o que permitirá o entendimento da mensagem (RAMA; VERGUEIRO, 2008).

A origem do termo *storyboard* é inglesa e vem da junção das palavras *story* e *board*, que significam, respectivamente, história e painel, definindo de maneira direta o formato dessa ferramenta – um painel onde se narra a história, por meio de imagens, a partir do roteiro escrito:

O *Storyboard* é uma ferramenta de pré-visualização que apresenta quadro a quadro e em sequência desenhos adaptados do roteiro para uma animação ou um filme. São ilustrações conceituais que ajudam a esclarecer e a fortalecer a narrativa do roteiro. O objetivo é facilitar para a equipe de produção o trabalho de organização requerido pelo roteiro em uma cena. O *Storyboard* deve ser necessariamente criado antes de começarem as gravações, de modo que o resultado final da cena seja o mais próximo possível do esperado pelo roteirista (HART, 1999).

Observa-se, na Figura 23, um exemplo de página de história em quadrinhos e de *storyboard*. Ambas as imagens serão objetos da análise comparativa entre cada linguagem.

Figura 23 - Página de quadrinhos ao lado de página de *storyboard*



Fonte: acervo do autor e Lewis portfólio (2004)

A seguir, serão analisados, de modo comparativo, quadrinhos e *storyboard* em suas ferramentas assim como as respectivas funções.

## 2.4.2 Formatos e dimensões

Por se tratar de linguagens gráficas, as histórias em quadrinhos, assim como o *storyboard*, funcionam por meio de suportes (papéis, telas de computador ou *tablets*), que por sua vez possuem formatos e dimensões preestabelecidos e reconhecidos como ponto de partida para a criação. Observe-se a seguir.

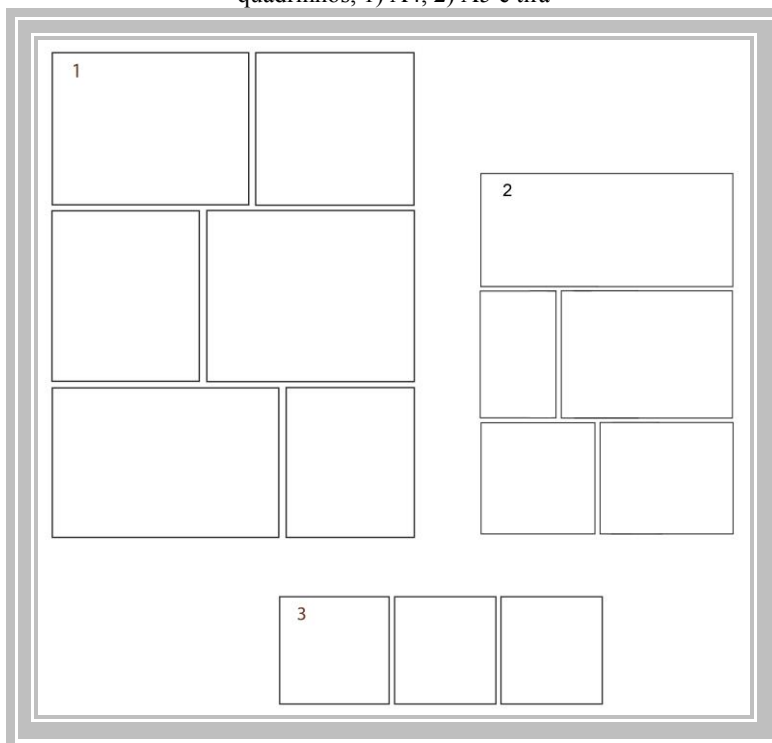
a) O formato nos quadrinhos:

Para a definição do que vêm a ser os quadrinhos ou vinhetas, considera-se:

O quadrinho ou vinheta constitui a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento. Isso quer dizer, portanto, que um quadrinho se diferencia de uma fotografia, que capta apenas um instante, um átimo de segundo em que o diafragma da máquina fotográfica ficou aberto. Assim, dentro de um mesmo quadrinho podem estar expressos vários momentos, que, vistos em conjunto, dão a ideia de uma ação específica. Nos quadrinhos que refletem luta, comuns nas histórias de aventura, pode-se retratar, em um mesmo quadro, tanto o momento do impacto do soco que um personagem dá em outro como os momentos que antecedem essa ação ou acontecem em decorrência desse ato: as palavras de ameaça do agressor, o grito da vítima e o início de sua queda, depois da agressão sofrida (RAMA, VERGUEIRO, 2008).

A página de quadrinhos tem como finalidade a impressão em papel, seja em uma revista, um livro ou um jornal. As publicações do gênero apresentam, em sua maioria, formatos de impressão em tamanho A4 (297x210 mm) ou A5 (210x148 mm). Além desses dois formatos principais, existe o formato de tira, geralmente compreendendo três quadros, apresentado em jornais e revistas numa só faixa horizontal. Observam-se exemplos desses formatos na Figura 24.

Figura 24 - Exemplos dos formatos mais utilizados na publicação de quadrinhos, 1) A4, 2) A5 e tira

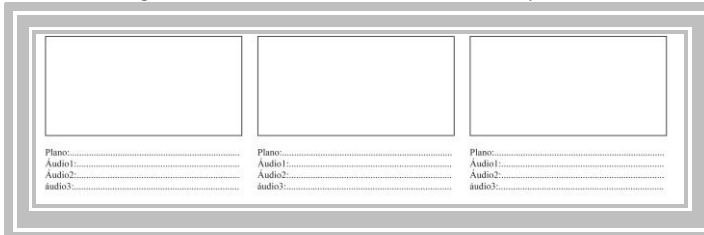


Fonte: acervo do autor

b) O formato do *storyboard*:

Assim como nos quadrinhos, as vinhetas do *storyboard* mostram a sequência de uma cena, porém os quadros devem apresentar um formato fixo de exibição, podendo ser de um em um ou até quatro por página. “Os formatos das vinhetas são os seguintes: o formato de TV em 1.33:1, o formato standard 16 mm em 1.66:1, o formato tela plana em 16/9 1.78:1 associado ao formato HDTV 1920x1080 pixels.” (BEGLEITER, 2001).

Pode-se observar o exemplo na Figura 25.

Figura 25 - Formato das vinhetas no *storyboard*

Fonte: acervo do autor

### 2.4.3 A representação do áudio

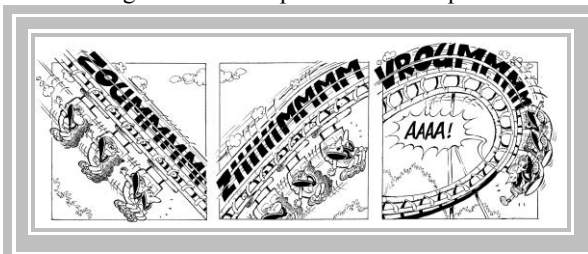
#### a) Representação do áudio nos quadrinhos:

Outra distinção entre quadrinhos e *storyboard* encontra-se no som. Nos quadrinhos, os sons podem ser expressos por onomatopeias, inseridos dentro das vinhetas ou quadrinhos. As onomatopeias representam a imitação gráfica de sons por meio das palavras.

Grafadas fora dos balões, as onomatopeias são representadas próximas à fonte sonora que as origina. São também ferramentas gráficas interessantes. Nos mangás, por exemplo, as onomatopeias são integradas ao desenho de uma tal forma que sua tradução e substituição pode quebrar a harmonia do conjunto visual (RAMA; VERGUEIRO, 2008).

Observa-se na Figura 26 um exemplo de aplicação de onomatopeias em quadrinhos, em que se pode perceber e ler os sons da montanha-russa presentes nas figuras, com as palavras “zoummm”, “zimmmm” e “vroummm”.

Figura 26 - Exemplos de onomatopeias



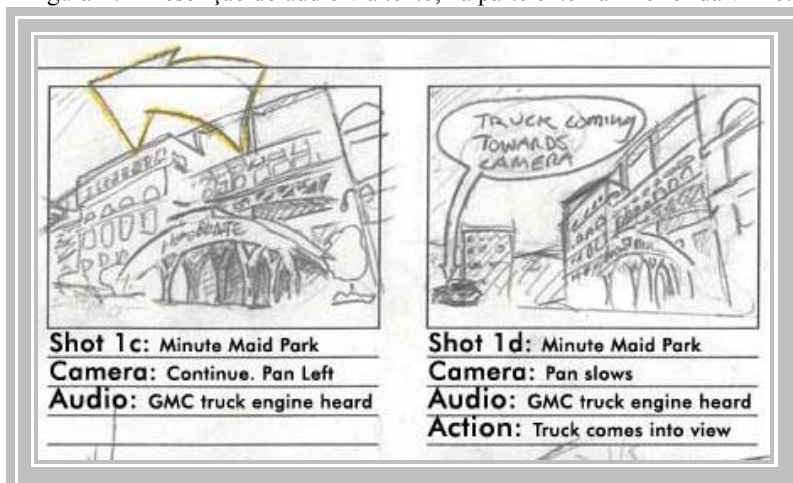
Fonte: acervo do autor

Outra forma de representação de áudio, uma das mais conhecidas nos quadrinhos, é o balão. Dentro dele são inseridos os diálogos dos personagens. Os balões são desenhados da esquerda para a direita seguindo a ordem dos diálogos, “[...] principalmente pelo balão, as histórias em quadrinhos se transformam em um verdadeiro híbrido de imagem e texto. O balão é a intersecção entre imagem e palavra” (RAMA; VERGUEIRO, 2008, p. 56). Os balões podem ser representados de várias maneiras. Por exemplo, quando expressam um pensamento, são desenhados em forma de nuvem. Quando expressam o som oriundo de rádio ou televisão, são desenhados com o seu contorno apresentando pontas agudas. Para expressar um grito, as letras são desenhadas em tamanho grande. E para expressar um sussurro as bordas do balão são tracejadas.

#### b) Representação do áudio no *storyboard*:

O áudio está presente nos filmes como trilha sonora, um diálogo, ou *foleys* (sons do ambiente de uma cena). Dessa forma, o som passa a ser previsto já na concepção de um *storyboard*. O áudio, então, é indicado em caixas de texto abaixo da imagem. A ordem, no caso dos diálogos, é indicada pela nomenclatura de cada diálogo. Observa-se um exemplo na Figura 27, em que a descrição do áudio pode ser percebida pela descrição presente na terceira linha das indicações textuais externas às figuras do *storyboard*.

Figura 27 - Descrição do áudio via texto, na parte externa inferior da vinheta



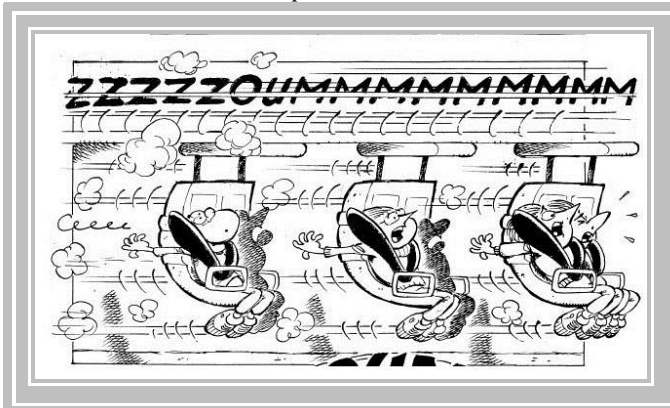
Fonte: Lewis Portfolio (2004)

## 2.4.4 A representação do movimento

### a) Representação do movimento nos quadrinhos:

Para resolver a compreensão da noção de movimento e velocidade na narrativa dos quadrinhos, utilizam-se linhas de ação, que vêm a ser figuras cinéticas que expressam movimento. “Alguns pesquisadores argumentam que essas linhas estão diretamente ligadas ao rastro gerado pelo sistema visual quando acompanhamos um objeto com os olhos” (COHN; WITTENBERG, 2015). Nos quadrinhos, as linhas de ação (traços longos que partem do objeto em movimento) geralmente estão inseridas de forma harmônica dentro da cena, de maneira a também complementar esteticamente a ilustração. Observa-se o exemplo na Figura 28, na qual as linhas de ação e movimento partem da esquerda dos objetos, indicando o seu movimento para a direita da vinheta.

Figura 28 - Exemplos de linhas de movimento ou ação utilizadas nos quadrinhos



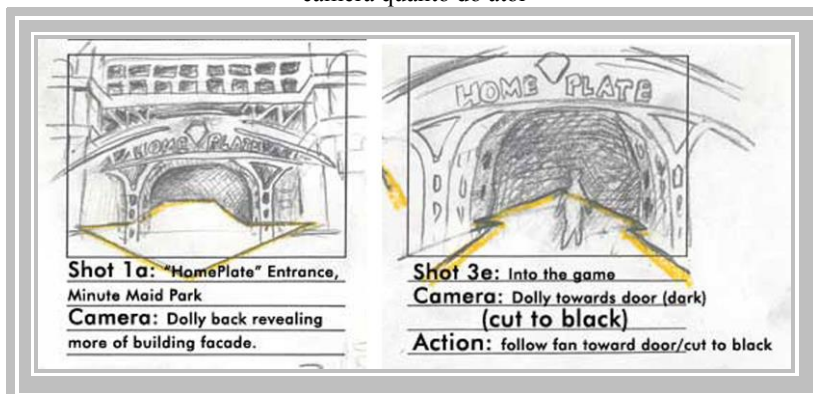
Fonte: acervo do autor

### b) Representação do movimento no *storyboard*:

No *storyboard*, são utilizadas setas, inseridas na própria imagem ou posicionadas externamente (lateralmente, abaixo e acima). Essas setas estão associadas aos quadros ou vinhetas indicando os movimentos de câmera e de personagens. Pode-se observar o exemplo na Figura 29. Além disso, pode haver um texto explicando a ação da cena, a fim de facilitar a condução do *storyboard*.



Figura 29 - As setas desenhadas sobre a vinheta indicam o movimento tanto da câmera quanto do ator



Fonte: Lewis Portifolio (2004)

#### 2.4.5 Os planos e ângulos de visão

a) Os planos e ângulos de visão nos quadrinhos

Segundo Rama e Vergueiro (2008), nos quadrinhos os planos recebem a mesma denominação derivada do cinema. Para os planos: o plano geral, o plano de conjunto, o plano médio, o plano americano, primeiro plano e plano de detalhe ou close-up. Para os ângulos de visão: o ângulo de visão médio, o de visão superior e o de visão inferior. Observa-se na Figura 30 a página de quadrinhos, em que se podem perceber diversos ângulos de câmera e planos de filmagem.

Figura 30 - Vários enquadramentos e ângulos de “câmera” em uma mesma página de quadrinho



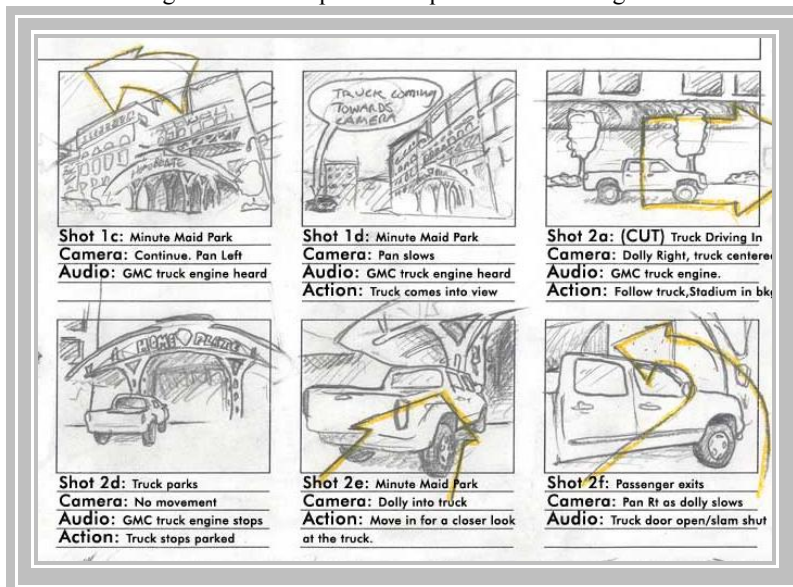
Fonte: acervo do autor

b) Os planos e ângulos de visão no *storyboard*:

Como os planos e ângulos de visão dos quadrinhos derivam do cinema, as mesmas aplicações são encontradas no *storyboard* (Figura 31), podendo estes serem representados em diferentes quadros, indicando como a cena deve ser filmada. Contudo, nos quadrinhos, devido à liberdade na escolha do tamanho dos quadros, os elementos

presentes na vinheta da página de quadrinhos devem ser reposicionados ou excluídos para que a cena se encaixe no formato fixo de tela de TV.

Figura 31 - Exemplos de enquadramentos e ângulos



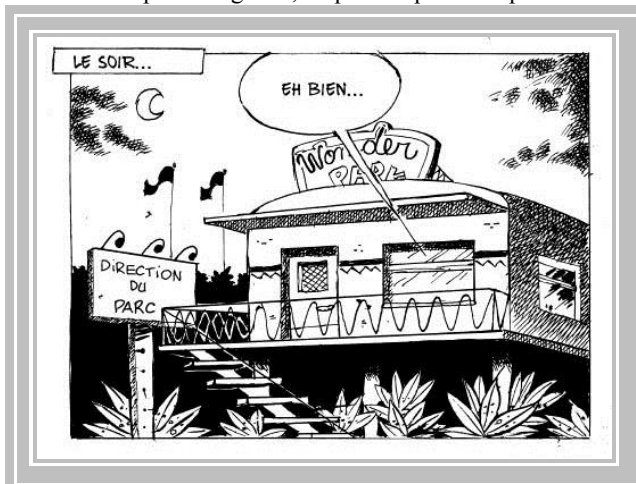
Fonte: Lewis Portifolio (2004)

## 2.4.6 A legenda

a) A legenda nos quadrinhos:

Para Rama e Vergueiro (2008), a legenda representa a voz onisciente do narrador da história. Utilizada para situar o leitor no tempo e no espaço, é geralmente inserida na parte superior do quadrinho. Observa-se o exemplo na Figura 32, na parte superior esquerda do quadro.

Figura 32 - Exemplo de legenda, na parte superior esquerda da vinheta



Fonte: acervo do autor

b) A legenda no *storyboard*:

A legenda no *storyboard* pode ser interpretada como a voz em “off” do narrador do filme, como uma fala que irá compor a cena. Portanto, é indicada nas linhas do áudio, abaixo do *storyboard*.

Espera-se, com esta análise descritiva das diferenças e semelhanças entre cada formato, adquirir experiência teórica para a definição de diretrizes que auxiliem processos de *crossmedia* entre quadrinhos e animação 2D.

### 3 MÉTODO DE PESQUISA

O método adotado nesta pesquisa caracteriza-se como exploratório e de aplicação em base qualitativa. Segundo Gil (2002, p. 42), a pesquisa exploratória visa proporcionar familiaridade com o tema. Portanto, esse tipo de pesquisa possibilita “o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado”. A definição de pesquisa qualitativa aplicada, no entender de Merriam (1998), é quando se procura compreender significados que venham a ser a base que dá sentido à existência e às experiências das pessoas no mundo. Já na pesquisa qualitativa, segundo Creswell (1994, p. 145): a) o foco do pesquisador está principalmente no processo, e não no resultado ou produto; b) o interesse está na construção de significado; c) o próprio pesquisador é o instrumento principal para a coleta e análise dos dados, por meio da sua interpretação; d) esse tipo de pesquisa envolve trabalho de campo; e) esta pesquisa é descritiva, já que o foco do pesquisador está no processo, no significado e na compreensão; e f) o processo de pesquisa qualitativa é indutivo.

#### 3.1 FUNDAMENTAÇÃO

Como ponto de partida (seção 2), buscou-se embasamento na literatura voltada aos processos de adaptação de conteúdo, chamados de *crossmedia*. O objetivo foi entender e classificar adaptações de conteúdos entre diferentes plataformas e, como consequência, compreender em qual tipo de processo de *crossmedia* se enquadra a pesquisa.

#### 3.2 ANÁLISE DAS ADAPTAÇÕES EXISTENTES

Em uma segunda etapa (seção 2.1), analisou-se, através de pesquisas em bancos de dados e portais especializados, o que podem ser consideradas as primeiras adaptações norte-americanas dos quadrinhos para o cinema, com a participação de atores reais.

Na sequência desta etapa (seção 2.2), buscou-se focar a pesquisa no que já foi produzido no mercado franco-belga, restringindo-se o foco somente a produções envolvendo quadrinhos e animação 2D. Partiu-se da premissa de que as adaptações a serem analisadas deveriam

enquadrar-se no estilo franco-belga de desenho de humor, com o qual o autor da pesquisa é familiarizado por atuar profissionalmente como desenhista de quadrinhos nesse mercado. Isso permitiu que o próprio autor da pesquisa pudesse atuar como desenhista no processo de *crossmedia* em 2D.

No decorrer do processo de pesquisa (seção 2.3) das adaptações realizadas no mercado franco-belga, encontrou-se uma (Figura 13) que cumpria as exigências compreendidas pelo projeto, a saber: a) manutenção de paridade gráfica com os quadrinhos originais, b) ser uma animação em 2D. Essa adaptação foi utilizada como modelo para o entendimento do processo de *crossmedia* a ser colocado em prática nesta pesquisa.

### 3.3 ESCOLHA DA ADAPTAÇÃO UTILIZADA COMO BASE

O processo de *crossmedia* do álbum de quadrinhos Persépolis foi o que demonstrou compatibilidade em relação ao que se buscava como resultado na pesquisa e foi escolhido servir como guia na fase de aplicação prática da pesquisa. Durante a análise, compreendeu-se que a função dos *storyboards* é fundamental para a realização de um processo de *crossmedia* envolvendo quadrinhos e animação. Portanto, como consequência, a pesquisa dedicou-se também à compreensão do processo de criação de *storyboards* (seção 2.4).

### 3.4 A FUNÇÃO DO STORYBOARD

Partindo-se do princípio de que a criação de *storyboards* é fundamental para a realização de um processo de *crossmedia* bem-sucedido, buscou-se pesquisar em bancos de dados e literatura disponível online como se dá o processo de criação de *storyboards*. Para tal compreensão e com o objetivo de gerar diretrizes que auxiliem nos processos de *crossmedia*, realizou-se uma análise comparativa (seção 2.4) entre os formatos de quadrinhos e *storyboards*.

### 3.5 APLICAÇÃO PRÁTICA

Para a aplicação prática da pesquisa, utilizou-se o método de projeto proposto pelo design e artista italiano Bruno Munari (2008), que contribuiu em vários campos da arte elaborando projetos fundamentais e processos para o desenvolvimento de projetos nessa área, inclusive no design gráfico.

As etapas do método de Munari são as seguintes: i. Definição do problema, ii. Coleta de dados, iii. Análise de dados, iv. Criatividade, v. Materiais e tecnologias, vi. Experimentação, vii. Solução.

### 3.6 FLUXOGRAMA

Figura 33 - Fluxograma das etapas da pesquisa.



Fonte: acervo do autor

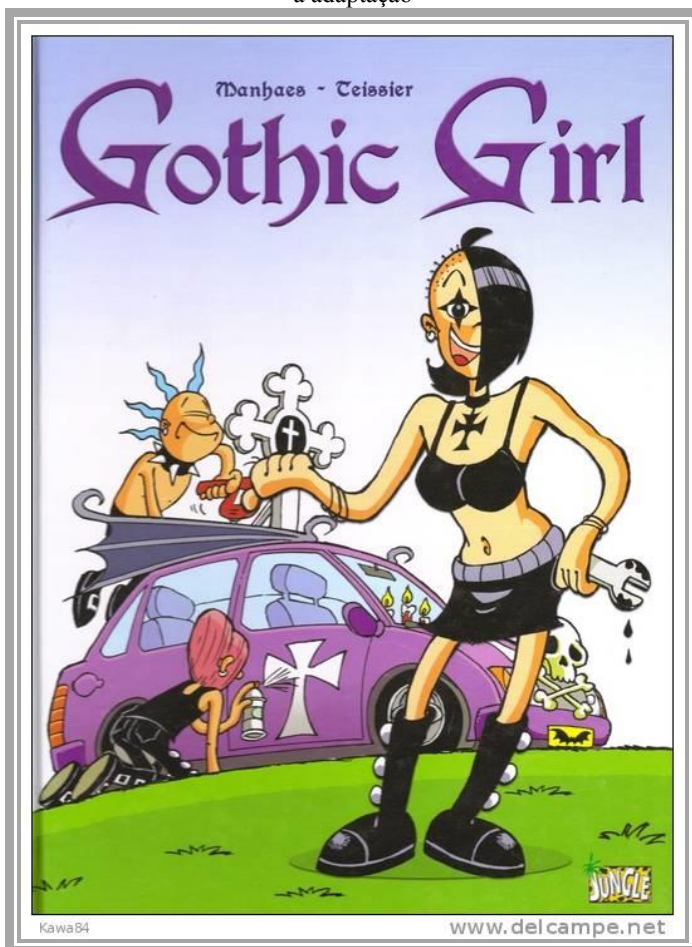




## 4 APLICAÇÃO PRÁTICA DA PESQUISA

A aplicação prática desta pesquisa seguiu as etapas constantes no método proposto por Bruno Munari. São elas: i. Definição do problema; ii. Coleta de dados; iii. Análise de dados; iv. Criatividade; v. Materiais e tecnologias; vi. Experimentação; e vii. Solução.

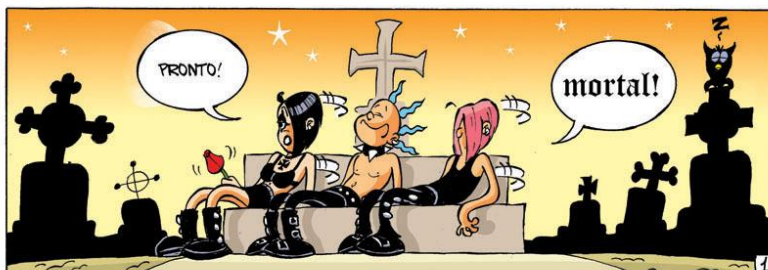
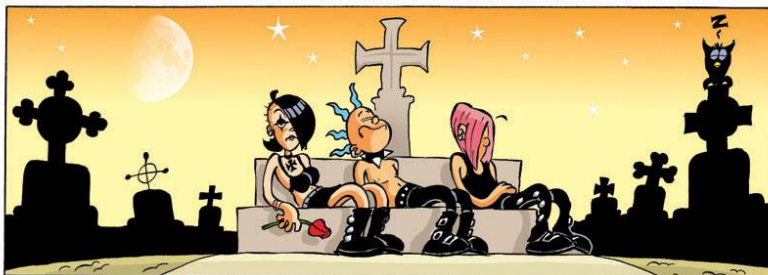
Figura 34 - Capa do álbum *Gothic Girl*, de onde foram extraídas as piadas para a adaptação



Fonte: acervo do autor

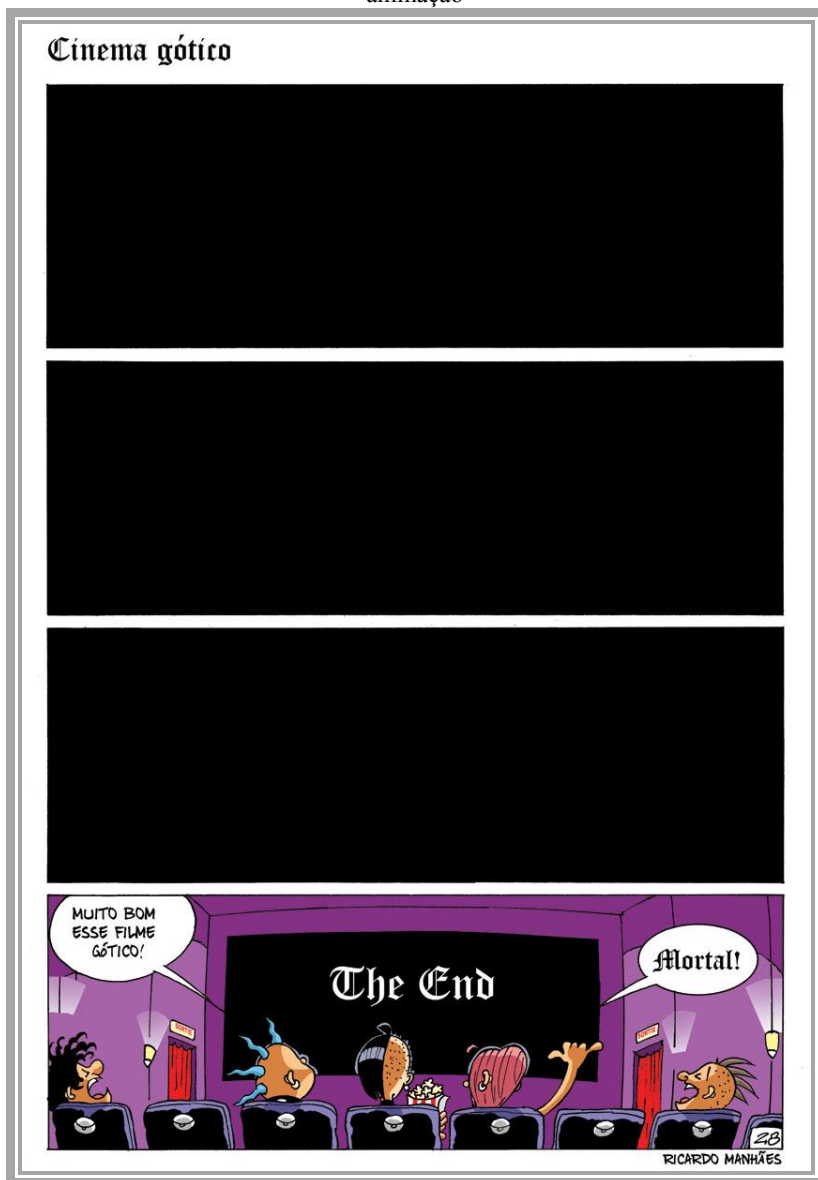
Figura 35 - Página da piada Atitude Gótica, a ser adaptada para animação

## Atitude gótica



RICARDO MANHÃES

Figura 36 - Página original da piada Cinema Gótico, a ser adaptada para animação



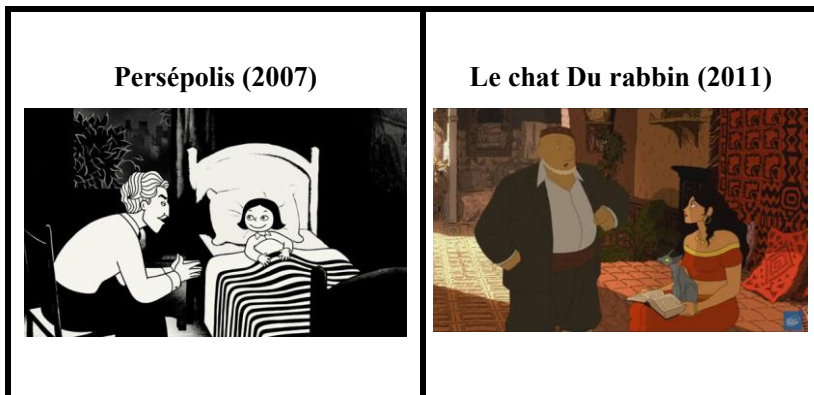
Fonte: acervo do autor

#### 4.1 COLETA DE DADOS

Nas seções 2.1 até a 2.2.3, foram apresentados os dados coletados. Esses dados referem-se a adaptações já realizadas, de quadrinhos para animação, somente no que tange a animações 2D. Porém, a coleta de dados teve o seu foco restringido ao campo em que o objeto da aplicação prática da pesquisa (álbum da *Gothic Girl*, Figura 34) foi publicado: o mercado franco-belga de histórias em quadrinhos. No mercado franco-belga, as adaptações encontradas que mais seriam condizentes com a proposta do projeto seriam aquelas que resultavam em animação 2D. Veja no Quadro 1 a lista das adaptações encontradas que mais se assemelham à proposta desta pesquisa:

Quadro 1 - Lista de adaptações de quadrinhos franco-belgas para animação 2D

<p><b>Les aventures des Schtroumpfs (1965)</b></p> 	<p><b>Astérix Le gaulois (1967)</b></p> 
<p><b>Daisy Town, 1971(Lucky Luke)</b></p> 	<p><b>Titeuf (2001)</b></p> 



## 4.2 ANÁLISE DE DADOS

No decorrer da análise dos dados coletados, pôde-se perceber que o processo de adaptação que mais continha informação disponível (vídeos de entrevistas sobre o processo e também imagens) era o da *graphic novel* Persépolis, realizada em 2007. Além da quantidade de informação disponível, a semelhança de seu universo narrativo com o objeto de pesquisa (álbum da *Gothic Girl*, Figura 34) era significativo. As semelhanças existentes são: i. ambas as histórias em quadrinhos têm a mulher como personagem principal, mais precisamente uma adolescente; ii. a manutenção do estilo gráfico (traço do desenho original) é um objetivo importante na adaptação; e iii. ambas são um processo de adaptação para animação 2D.

Os dados obtidos vão de esboços, *storyboards* até artes já finalizadas (Figura 37).

Com essas informações, foi possível compreender o processo de produção da adaptação de Persépolis para animação. As etapas podem ser divididas da seguinte maneira:

Análise e leitura da obra original para tomar conhecimento das características a serem mantidas quando da transposição do conteúdo no processo de *crossmedia* 1.0.

Esboços e estudos dos personagens do livro, em várias poses, para gerar modelos que a equipe de realização pudesse ter como guia (*model sheet*) nas animações manuais feitas quadro a quadro.

Decupagem das cenas a serem transpostas para animação, de modo a que a história fosse mantida de maneira correta nessa nova mídia.

Criação dos *storyboards* das cenas a serem animadas.

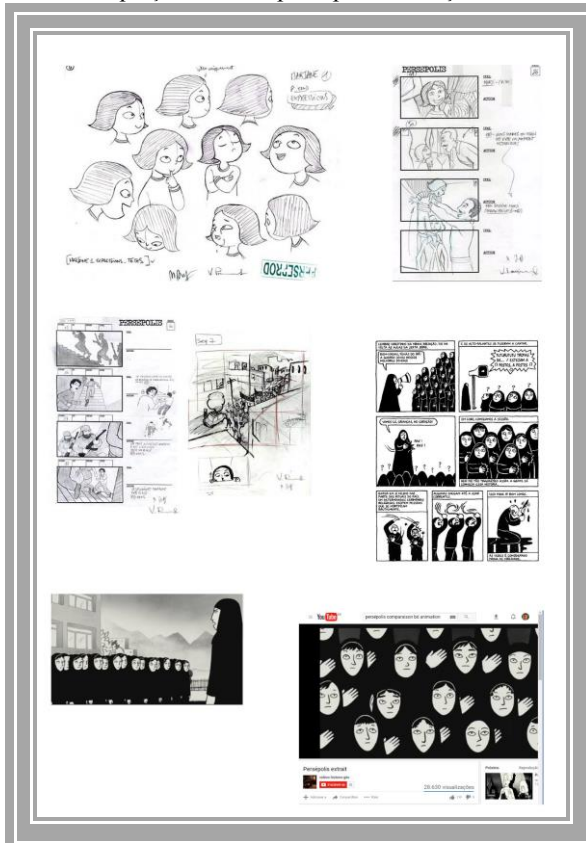
Desenho à mão sobre papel, de cada quadro da animação.

Digitalização dos quadros (*frames*) da animação e combinação digital com o cenário.

Dublagem das cenas.

Finalização da animação.

Figura 37 - Esboços, *storyboards*, página do livro e vídeos do processo de adaptação de Persépolis para animação 2D



Fonte: Youtube e The New York Times (2017)

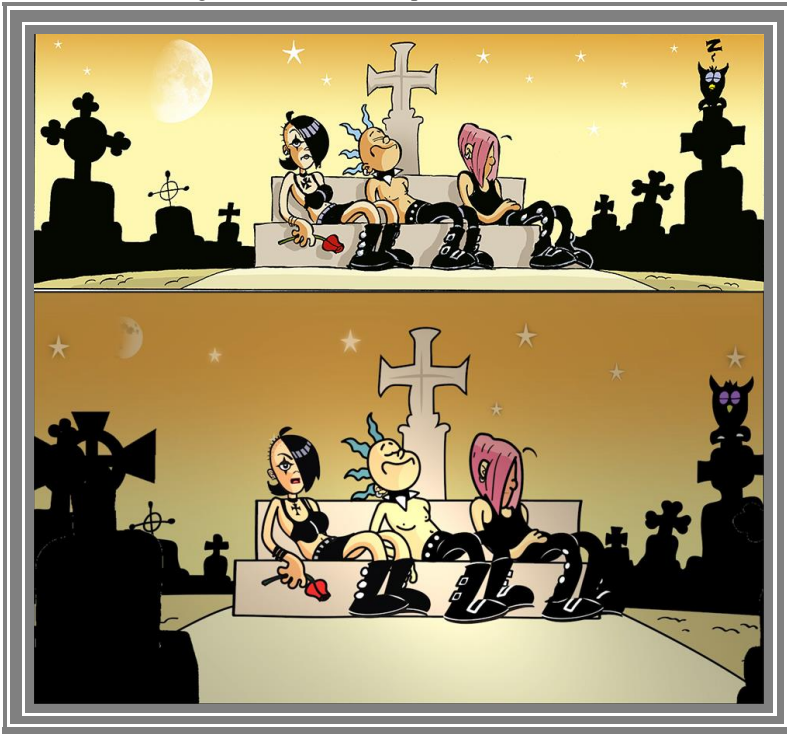
### 4.3 CRIATIVIDADE

Com base nas informações obtidas na análise dos dados coletados, buscou-se adotar procedimentos compatíveis com os encontrados, desde que estes fossem imprescindíveis para a aplicação prática do objetivo deste projeto. Os dados considerados de maior relevância durante a análise foram aqueles pertencentes ao processo de *crossmedia 1.0* realizado para a animação 2D de Persépolis. O método adotado nessa adaptação foi, portanto, em parte, adotado no processo de *crossmedia* dos quadrinhos da *Gothic Girl* para animação 2D. Vê-se a seguir a descrição prática do método adotado.

### 4.4 CRITÉRIOS PARA A ESCOLHA DAS PÁGINAS A SEREM ADAPTADAS

As piadas escolhidas foram “Atitude Gótica” (Figura 35) e “Cinema Gótico” (Figura 36). A escolha deu-se por meio de critérios técnicos de produção, mas também considerou o seu efeito cômico. Inicialmente, priorizaram-se piadas nas quais a cena se passa em um mesmo fundo fixo até o final, característica presente em ambas as piadas escolhidas. Essa característica é importante do ponto de vista técnico, pois exclui a necessidade de redesenho de diferentes cenários para a adaptação, permitindo a utilização dos arquivos originais dos quadrinhos (figuras 38 e 39). Isso permite que se ganhe tempo durante a produção, fato importante quando se levam em conta os custos envolvidos na produção de uma animação. Ainda, visto que um dos objetivos da adaptação para o formato de animação é o de manter as características gráficas e de traço do quadrinho original, buscou-se, também, aquelas que permitiam a manutenção do grafismo original em seu resultado final.

Figura 38 - Cenário da piada Atitude Gótica



\* Na parte superior da imagem, o desenho original. Na parte inferior, o mesmo cenário já adaptado para animação.

Fonte: imagem cedida por Pedro Barrionuevo (animador do processo de adaptação).



Figura 39 - Cenário da piada Cinema Gótico



\* Na parte superior da imagem, o desenho original. Na parte inferior, o mesmo cenário já adaptado para animação.

Fonte: imagem cedida por Pedro Barrionuevo (animador do processo de adaptação)

#### 4.5 MATERIAIS E TECNOLOGIAS

Para a aplicação prática do processo de *crossmedia*, foram utilizadas as seguintes tecnologias (programas):

- *Adobe Photoshop*, para adaptação dos quadrinhos originais para o formato de *storyboard*;
- *Adobe Illustrator*, para o redesenho dos personagens, em vetores, permitindo o isolamento de cada item a ser animado posteriormente;
- *Adobe Character Animator*, para gerar as animações dos personagens;

- *Adobe After Effect*, para receber as animações geradas anteriormente no *Adobe Character Animator*, agora com seus respectivos cenários ao fundo; e
- *Adobe After Effect* e *Adobe Premiere* para a finalização e sincronização de todos os elementos.

#### 4.6 EXPERIMENTAÇÃO

O processo de experimentação foi dividido em três etapas que são as seguintes:

- I. **Criação dos *storyboards*;**
- II. **Geração de arquivos para animação;**
- III. **Execução da animação em 2D.**

#### 4.7 AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

As animações resultantes desse processo de *crossmedia* foram submetidas à avaliação de doutores especialistas na área de quadrinhos e animação. A avaliação deu-se por meio de perguntas (entrevista fechada) submetidas aos participantes, que responderam sobre a comparação entre as versões em quadrinhos e a animada. Os arquivos tanto da página original como a animação foram enviados por e-mail a cada um dos participantes. As perguntas foram as seguintes:

- 1) Em sua opinião, se comparada à versão original (em quadrinhos), a versão em formato animado manteve o estilo gráfico, de traço e cor? Se SIM, por favor, confirme textualmente (no espaço abaixo). Se NÃO, por favor, cite até dois motivos (no espaço abaixo).
- 2) Em sua opinião, se comparada à versão original (em quadrinhos), o conteúdo narrativo (história da piada) foi mantido em sua versão em formato animado? Se SIM, por favor, confirme textualmente (no espaço abaixo). Se NÃO, por favor, cite até dois motivos.

O resultado das avaliações permitiu compreender melhor a eficácia e as eventuais falhas dos procedimentos aplicados na etapa prática da pesquisa e, conseqüentemente, auxiliou na definição das diretrizes sobre o processo de *crossmedia* envolvendo quadrinhos e

animação. Além disso, os resultados podem contribuir para a discussão do tema.

**Criação dos *storyboards*:** a geração dos *storyboards* foi realizada utilizando as páginas originais como ponto de partida para os respectivos painéis (*storyboards*).

**Adaptação da primeira piada: Atitude Gótica (figura 35).**

Na primeira página a ser adaptada para uma versão em *storyboard*, utilizou-se a sua versão em quadrinhos (Figura 35) como base. A página original foi dividida novamente em cenas redesenhadas e adaptadas ao formato de tela (Figura 40), como exigido pelo painel de *storyboard*.

Figura 40 - Primeira cena no formato original e sua adaptação para o formato de tela exigido no *storyboard*



Fonte: acervo do autor

Nessa nova etapa, notou-se que havia a necessidade de alteração no conteúdo para que este pudesse ter o mesmo entendimento, agora por parte de um telespectador, daquele existente na página original. Durante a adaptação da piada para a versão em *storyboard*, ficou evidente a

importância de definir o que seria compreendido pelo futuro telespectador como o início e o final da piada. Pode-se dizer que “início e final” são entendidos de maneira natural quando na versão em quadrinhos. Esse entendimento deve-se primeiramente pelo limite físico imposto pelo próprio papel, que constitui em si uma página através de suas bordas. Além desse fator, a versão impressa traz outra informação consistente para a localização no espaço/tempo do leitor: a existência no canto superior esquerdo da página do título da piada (Figura 35). Com o título posicionado no início da página e os diálogos concluindo a piada na última vinheta, o leitor pode compreender que aquela cena ali se encerra. No entanto, para a versão em *storyboard*, foi necessário inserir uma vinheta de abertura com o título da piada (Figura 41) e uma de encerramento com os devidos créditos (Figura 42), visto que nada indicava ao telespectador que determinada cena estava por vir, nem que a mesma havia terminado. Portanto, nessa etapa, compreenderam-se a função imprescindível das vinhetas de abertura e de encerramento, tão presentes nos conteúdos audiovisuais. Sem as vinhetas, o conteúdo ficaria truncado em sua compreensão.

Figura 41 - Vinheta de abertura para a versão em *storyboard*



Fonte: acervo do autor

Figura 42 - Imagens componentes da vinheta de encerramento

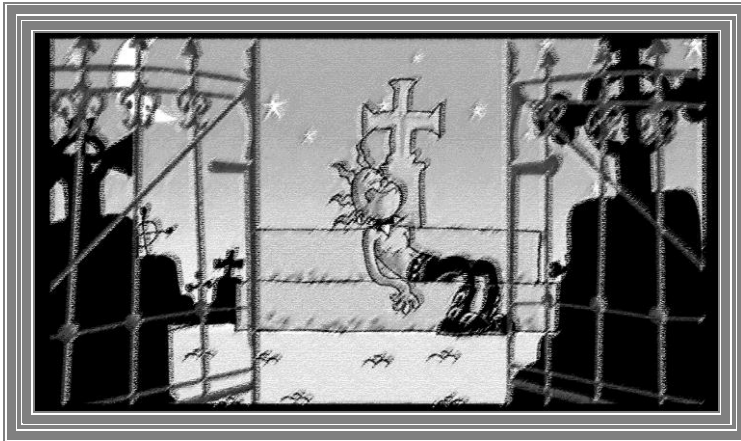


Fonte: acervo do autor

Outro desafio encontrado foi o de adaptar a movimentação dos personagens, presente na página original, para uma versão em *storyboard*. Essa adaptação de movimentos tinha como objetivo diminuir o tempo de produção e os custos. Na última vinheta da piada, onde esse problema poderia acontecer, optou-se por uma solução mais prática e rápida de se produzir. Foi proposta pelo animador convidado, Pedro Barrionuevo, a substituição da cena original por outra, no caso um close-up na coruja que estava em um canto da cena e um rápido retorno à cena final, já com os personagens em suas novas posições. Além de contribuir para o lado *cômico*, essa alteração poupou muito trabalho e

tempo de produção. Além dessas alterações, outra proposta de mudança de cena foi acatada, dessa vez no campo estético. Concluiu-se que iniciar a animação da piada com a abertura de um portão, no caso o do cemitério (onde a cena se passava), poderia auxiliar na sua contextualização e ambientação (Figura 43).

Figura 43 - Vinheta criada para o *storyboard* sugerindo a abertura de um portão na cena inicial



Fonte: acervo do autor

Com base nas conclusões obtidas durante as etapas precedentes da pesquisa, foi gerado o *storyboard* da piada Atitude Gótica. O *storyboard* foi dividido em quatro páginas, totalizando quatorze vinhetas. Abaixo, as páginas do *storyboard*, nas figuras 44, 45, 46 e 47.

Figura 44 - Página inicial da versão em *storyboard* da piada Atitude Gótica

Title: Gothic Girl      Date: 25/05/2017      Name: Atitude gótica

Scene: #1



Audio: música de rock gótico ou algo do gênero

---



---

Scene: #2



Audio: música de rock gótico ou algo do gênero

---



---

Scene: #2



Audio: música de rock gótico ou algo do gênero

---



---

Scene: #2



Audio:  
Gothic Girl: e se a gente fizesse outra coisa? Tá um tédio isso aqui.




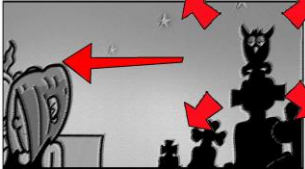
---



---

Fonte: acervo do autor

Figura 45 - Segunda página da versão em *storyboard* da piada Atitude Gótica

Title:	Date:	Name:
<p>Scene: #2</p> 	<p>Scene: #3</p> 	
<p>Audio:</p> <p>Kurt: boa idéia...</p>	<p>Audio: música de rock gótico ou algo do gênero</p> <p>Audio 01: Fluuup!</p>	
<p>Scene: #4</p> 	<p>Scene: #5</p> 	
<p>Audio: música de rock gótico ou algo do gênero</p> <p>Coruja: abre os olhos em direção aos personagens.</p>	<p>Audio: música de rock gótico ou algo do gênero</p> <p>Audio 01: Fluuup!</p>	

Fonte: acervo do autor



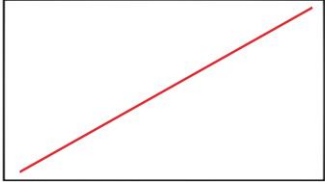
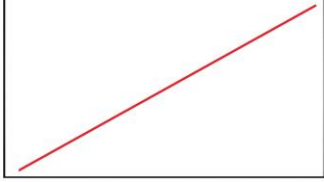


Figura 46 - Terceira página da versão em *storyboard* da piada Atitude Gótica

Title: Gothic Girl      Date: 25/05/2017      Name: Atitude gótica	
<p>Scene: #6</p>  <p>Audio: música de rock gótico ou algo do gênero</p> <hr/> <p>Gothic Girl: Pronto!</p>	<p>Scene: #6</p>  <p>Audio: música de rock gótico ou algo do gênero</p> <hr/> <p>Kurt: Mortal!</p>
<p>Scene: #6</p>  <p>Audio: música de rock gótico ou algo do gênero</p> <hr/>	<p>Scene: #7</p>  <p>Audio: música de rock gótico ou algo do gênero</p> <hr/>

Fonte: acervo do autor

Figura 47 - Quarta e última página do *storyboard* da piada Atitude Gótica

Title: Gothic Girl		Date: 25/05/2017		Name: Atitude gótica	
Scene: #7		Scene: #8			
					
Audio: música de rock gótico ou algo do gênero		Audio: música de rock gótico ou algo do gênero			
_____		_____		_____	
_____		_____		_____	
Scene:		Scene:			
					
Audio:		Audio:			
_____		_____		_____	
_____		_____		_____	

Fonte: acervo do autor

### Adaptação da segunda piada: Cinema Gótico

A segunda página a ser adaptada para uma versão em *storyboard* foi, a piada Cinema Gótico. Assim como no primeiro processo, a versão em quadrinhos (Figura 36) serviu de base. A página original foi dividida novamente em cenas redesenhadas e adaptadas ao formato de tela (Figura 48), como exigido pelo painel de *storyboard*.

Figura 48 - Vinheta da piada em sua proporção original e, abaixo, a sua versão no formato de tela



Fonte: acervo do autor.

Para a sua versão em *storyboard*, foram geradas oito vinhetas. Assim como para a primeira adaptação, esta versão também inclui, além das vinhetas relacionadas às cenas, as vinhetas de abertura (Figura 49) e encerramento (Figura 50).

Figura 49 - Vinheta de abertura criada para a versão em *storyboard* da piada Cinema Gótico



Fonte: acervo do autor.

Figura 50 - Vinhetas de encerramento criadas para a versão em sotryboard, da piada Cinema Gótico



Fonte: acervo do autor

Com base nas conclusões retiradas das etapas precedentes, foi gerado o *storyboard* da piada Cinema Gótico. O *storyboard* foi dividido em duas páginas, totalizando oito vinhetas. Abaixo, as páginas do *storyboard* nas figuras 52 e 53.

Figura 51 - Página inicial do *storyboard* da piada Cinema Gótico.

Title: Gothic Girl		Date: 25/05/2017		Name: Cinema Gótico	
Scene: #1			Scene: #2		
Audio: música de rock gótico ou algo do gênero			Audio: música de rock gótico ou algo do gênero		
<hr/> <hr/>			Cena que deve durar pelo menos 6 a 7 segundos, dando a impressão de passagem de tempo		
Scene: #3			Scene: #3		
Audio: música de rock gótico ou algo do gênero			Audio:		
<hr/> <hr/>			<hr/> <hr/>		
Billy: Muito bom esse filme gótico!			Kurt: Mortal!		

Fonte: acervo do autor

Figura 52 - Segunda página da versão em *storyboard* da piada Cinema Gótico

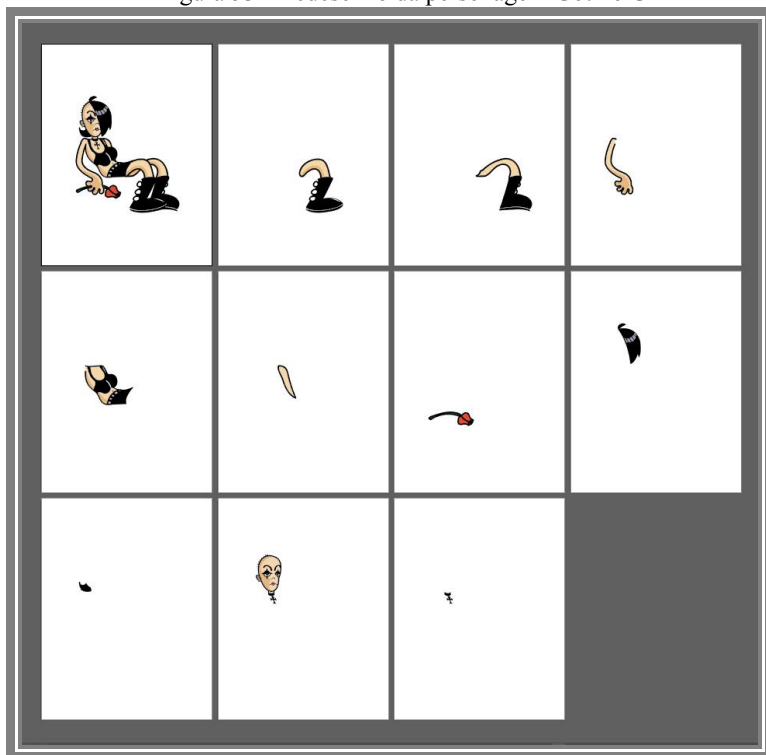


Fonte: acervo do autor

**Geração de arquivos para o processo de animação:** a partir das necessidades apresentadas pelo *storyboard*, foram gerados arquivos redesenhados dos personagens e dos cenários, de modo vetorial, possibilitando e facilitando a manipulação quando da utilização dentro dos softwares de animação.

A partir de arquivos retirados do formato em quadrinhos, no software Adobe Photoshop, foi redesenhado cada elemento separadamente, entre personagens e cenários, nas mesmas posições em que se encontravam nos quadrinhos originais, já com os seus membros (braços e pernas) separados do corpo (figuras 53 e 54), para que pudessem ser utilizados na técnica de *puppet-animation*.

Figura 53 - Redesenho da personagem Gothic Girl



Fonte: Pedro Barrionuevo

Figura 54 - Elementos do cenário, já separados e inseridos no ambiente do Adobe After Effects



Fonte: Pedro Barrionuevo

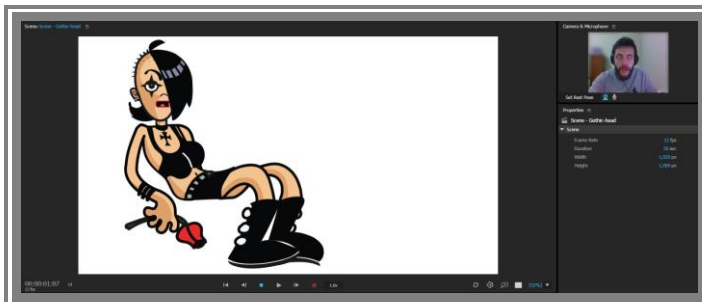
## 4.8 SOLUÇÃO

### 4.8.1 Gerando a animação

Nesta etapa, são geradas as animações e finalizações das duas piadas.

Utilizando-se o software Character Animator, a animação dos rostos dos personagens deu-se por meio da captura dos movimentos faciais do próprio animador, facilitando o processo de animação (Figura 55).

Figura 55 - Gothic Girl adaptada para a captura de movimento através do Character Animator.



Fonte: Pedro Barrionuevo.



## 4.8.2 O áudio

Os diálogos foram gravados anteriormente às animações, obedecendo à duração prevista de 30 segundos.

A trilha sonora musical, em estilo subgótico, foi obtida por meio de bancos de dados de áudio gratuitos e livres de direitos autorais, como o FMA. Os *foleys* (sons ambientes e outros) foram obtidos por meio do banco de dados freesound.org (Figura 56).

Figura 56 - FMA e Freesound, bancos de dados utilizados para a trilha sonora e sons de ambiente (*foleys*)

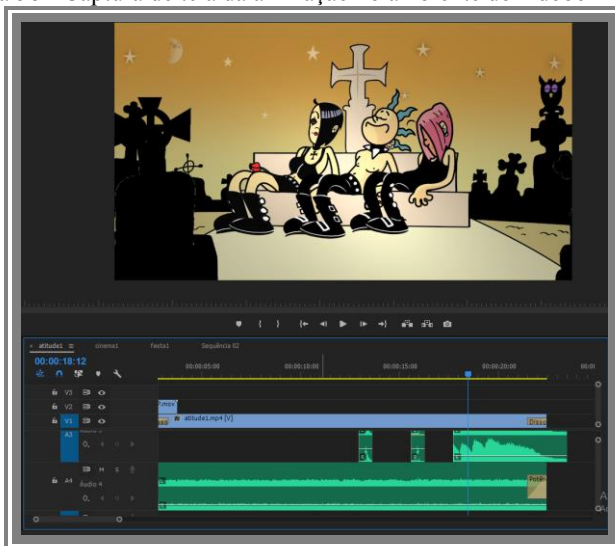


Fonte: Pedro Barrionuevo

## 4.8.3 Finalização

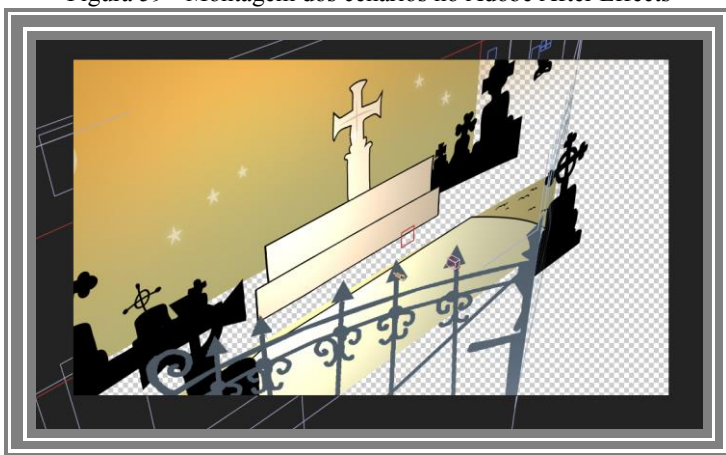
A finalização das animações foi realizada utilizando-se os programas Adobe After Effects e Adobe Premiere. Nessa fase, monta-se toda a composição dos cenários em conjunto com as animações, assim como os efeitos de áudio, iluminação e cores (figuras 58 e 59).

Figura 58 - Captura de tela da animação no ambiente do Adobe Premiere



Fonte: Pedro Barrionuevo

Figura 59 - Montagem dos cenários no Adobe After Effects



Fonte: Pedro Barrionuevo

## 5 AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

O resultado do processo de *crossmedia* da piada Atitude Gótica, dos quadrinhos para animação, foi submetido à avaliação dos doutores Waldomiro de Castro Santos Vergueiro (USP) e Sérgio Nesteriuk (Anhembi-Morumbi), ambos nacionalmente reconhecidos como pesquisadores nas áreas de quadrinhos e animação e com várias publicações amplamente consultadas por acadêmicos. As avaliações apresentaram resultados diferentes para cada avaliador. Se para o professor Waldomiro Vergueiro a adaptação para animação obteve um melhor resultado do que a versão em quadrinhos, do ponto de vista da expressão do conteúdo, para Sérgio Nesteriuk, a versão em quadrinhos tem mais força na transmissão do conteúdo do que a versão animada. O resultado das avaliações demonstra o quanto há por se pesquisar na área de *crossmedia* envolvendo quadrinhos e animação. Pelos motivos demonstrados nas respostas dos avaliadores, podemos dizer que não fica evidente uma impressão conclusiva, pois para cada um deles as percepções sensoriais e de compreensão narrativa apontam para lados opostos. Veja a transcrição das respostas, que também podem ser lidas em suas versões originais no apêndice ao final desta dissertação.

Nome do avaliador:

DOUTOR WALDOMIRO DE CASTRO SANTOS VERGUEIRO

Data 14/11/2017

- 1) Em sua opinião, se comparada à versão original (em quadrinhos), a versão em formato animado manteve o estilo gráfico, de traço e cor? Se sim, por favor, confirme textualmente (no espaço abaixo). Se não, por favor, cite até dois motivos (no espaço abaixo).

R.: Sim. O estilo gráfico, de traço e cor, é bastante fiel ao original em quadrinhos.

- 2) Em sua opinião, se comparada à versão original, em quadrinhos, o conteúdo narrativo (história da piada) foi mantido em sua versão em formato animado? Se sim, por favor, confirme textualmente (no espaço abaixo). Se não, por favor, cite até dois motivos.

R.: Parece-me que a versão animada ampliou a mensagem da história em quadrinhos. A passagem longa de tempo é mostrada nos dois

quadrinhos iniciais sem movimento, indicando uma atitude de passividade, apatia mesmo, dos personagens; essa atitude é reforçada pela postura corporal dos personagens, sentados de maneira bastante relaxada, como se estivessem aproveitando a luz do luar. No entanto, essa apatia – eu quase diria moleza –, não é reproduzida nos balões de fala, elaborados em caracteres normais, sem qualquer fator distintivo. Já na versão animada, as vozes dos personagens conseguem passar essa apatia de uma maneira bastante efetiva em suas falas, espaçando bem as palavras e as sílabas. Eu diria, nesse sentido, que a versão animada é mais eficiente.

Nome do avaliador:

DOUTOR SÉRGIO NESTERIUK

Data 14/11/2017

- 1) Em sua opinião, se comparada à versão original (em quadrinhos), a versão em formato animado manteve o estilo gráfico, de traço e cor? Se sim, por favor, confirme textualmente (no espaço abaixo). Se não, por favor, cite até dois motivos (no espaço abaixo).

R.: De maneira geral sim. Percebi pequena mudança no enquadramento, por conta do movimento inicial da câmera e de cores um pouco mais claras (abertas) onde acontece a ação.

- 2) Em sua opinião, se comparada à versão original, em quadrinhos, o conteúdo narrativo (história da piada) foi mantido em sua versão em formato animado? Se sim, por favor, confirme textualmente (no espaço abaixo). Se não, por favor, cite até dois motivos.

R.: Sim, o conteúdo narrativo foi mantido apesar das pequenas alterações. Contudo, a versão impressa (HQ) funciona muito melhor como peça de humor, pois a peça audiovisual é bastante limitada em termos técnicos, sobretudo de princípios de animação.

## 6 PROPOSTA DE DIRETRIZES PARA AUXÍLIO NO PROCESSO DE CROSSMEDIA ENVOLVENDO QUADRINHOS E ANIMAÇÃO 2D

Como objetivo final, esta pesquisa buscava definir diretrizes com base na fundamentação teórica e na aplicação prática da adaptação de uma história em quadrinhos para o formato de animação 2D. Tais diretrizes visam auxiliar futuros processos de *crossmedia*. Abaixo, o quadro das diretrizes definidas:

Quadro 2 - Diretrizes que visam auxiliar processos de *crossmedia* entre quadrinhos e animação 2D

	<b>PROCESSO DE CROSSMEDIA</b>
1)	<b>A escolha determinada pelo cenário</b>
2)	<b>Transposição do conteúdo para <i>storyboard</i></b>
3)	<b>Criar vinhetas de abertura e encerramento</b>
4)	<b>Atentar para a expressão da temporalidade</b>

Fonte: acervo do autor



## 7 DISCUSSÃO

### a) Quadrinhos e animação

Conforme o método utilizado nesta pesquisa, pôde-se perceber que uma das diferenças fundamentais entre os processos de criação dos quadrinhos e da animação é que nas histórias em quadrinhos a criação e a produção se dão em um processo solitário, enquanto que na animação trabalha-se em equipe. A descentralização do processo de criação de uma animação obriga ao trabalho em equipe. Lidar com o entendimento de outras pessoas sobre sua obra traz toda uma percepção não adquirível quando algo é criado e produzido por uma única pessoa. Essa característica pode impor dificuldades durante o processo de adaptação de uma história em quadrinhos para o formato de animação.

### b) A diferença de público

Ao se produzirem quadrinhos, lida-se com a criação de um conteúdo voltado a um leitor, ao passo que na animação temos como destino final um espectador. Essa diferença leitor/espectador altera o modo como cada um irá perceber o conteúdo apresentado. Podemos citar Gauquié (2009), que diz que “a adaptação fílmica de uma história em quadrinhos redefine a obra original metamorfoseando-a e a direciona agora a um espectador e não mais a um leitor”. Se nos quadrinhos o leitor pode impor o seu ritmo de leitura, na versão audiovisual (animada) esse ritmo é imposto pelo filme. Esse fator faz com que a questão temporal, implícita nos quadrinhos, ganhe importância. Se nessa plataforma a duração de uma vinheta é definida pelo leitor, em uma versão audiovisual esse tempo vem predefinido pelos produtores da versão animada. A questão temporal nos processos de *crossmedia* envolvendo história em quadrinhos e animação demanda um aprofundamento maior no campo de pesquisa do tempo na narrativa. Seria proveitoso desenvolver um projeto com esse escopo, relacionado à paridade sensorial do tempo no que tange a adaptações de um mesmo conteúdo em diferentes plataformas.

### c) Quanto aos resultados das avaliações

Os resultados das avaliações mostram que, apesar de o conteúdo avaliado ser idêntico para ambos os avaliadores, existiram diferenças no modo como cada um deles absorveu o conteúdo exibido na versão animada. Se para Vergueiro a animação trouxe melhorias na expressão do conteúdo, por outro lado, Nesteriuk considerou a versão animada menos expressiva do que a versão em quadrinhos. Ambas as análises de

certo modo referem-se à diferença sentida por ambos quanto à paridade sensorial temporal das adaptações em relação ao formato original. Esses resultados indicam que há muito a se pesquisar no campo da *crossmedia*.

Durante a aplicação prática, foi possível estabelecer alguns procedimentos considerados fundamentais para uma adaptação que contemple um processo de *crossmedia* no qual o conteúdo seja respeitado e a paridade gráfica mantida. Esses procedimentos geraram diretrizes, aqui dispostas de modo a resultar em um passo a passo que auxilie em futuros processos de adaptação de quadrinhos para animação 2D. São elas:

#### **A) A escolha determinada pelo cenário**

Leva em conta o cenário de fundo da página de quadrinhos a ser adaptada. Se esse cenário for fixo, o tempo de produção relativo ao redesenho dos cenários para utilização em ambiente digital diminui consideravelmente. Esse quesito é importante se o tempo e os recursos financeiros forem escassos.

#### **B) Transposição do conteúdo para *storyboard***

Apesar da semelhança estética e de formato entre quadrinhos e *storyboard*, a página de quadrinhos não responde às demandas de uma versão em formato de tela de TV. Visto que as cenas serão exibidas em formato fixo de tela de TV ou cinema, faz-se necessária uma nova disposição dos elementos de cena para esse formato. Sem essa etapa, a possibilidade de erro na transposição do conteúdo é considerável.

#### **C) Criar vinhetas de abertura e encerramento**

Ao se comunicar com um telespectador e não mais com um leitor, é necessário evidenciar o início e o fim das cenas por meio de vinhetas de abertura e encerramento. Impreterivelmente, os conteúdos audiovisuais necessitam de vinhetas de abertura e encerramento. Isso evita falhas na compreensão do conteúdo por parte do telespectador.

#### **D) Atentar para a expressão da temporalidade.**

A experiência obtido durante a adaptação da piada Cinema Gótico revelou a dificuldade existente no que tange à manutenção de paridade temporal entre conteúdo impresso e audiovisual. A piada, na versão em quadrinhos, conta com três quadros inteiramente escuros, sem diálogos, que “comunicam” ao leitor determinada passagem de tempo. Nos quadrinhos, isso pode ser compreendido pelo leitor por meio da



disposição dos quadros (vinhetas), um abaixo do outro e em sequência, algo intrínseco à linguagem dos quadrinhos. No entanto, isso não se adapta ao formato audiovisual. Daí a necessidade de uma adaptação elaborada para esse aspecto. Possivelmente, a solução para essa questão poderia ser apresentada por meio de resoluções gráficas, visto que se trata de uma adaptação ao formato, porém esta pesquisa não se estendeu a essa solução por questões de cronograma. Fica a intenção para pesquisas futuras que queiram aprofundar o assunto.



## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente dissertação constituiu-se por meio de pesquisa exploratória e quantitativa, aplicada com foco na geração de diretrizes que auxiliem em processos de transposição do conteúdo de histórias em quadrinhos para o formato de animação 2D. Como objetivo secundário, buscou-se elencar as dificuldades assim como as soluções encontradas em cada etapa do processo. Para isso, além da pesquisa inicial em bases teóricas, foram analisadas adaptações similares, dos quadrinhos para animação 2D, anteriormente realizadas, no intuito de se compreender como essa transposição se dá na prática. O foco eram os processos de adaptação que mantivessem intacta a estética de traço original dos quadrinhos e a narrativa em seu resultado final. Na sequência, foram realizadas análises comparativas entre os mecanismos utilizados pelos quadrinhos e o *storyboard*, concluindo na produção de duas animações. Ambas são resultado da adaptação das piadas Atitude Gótica e Cinema Gótico, extraídas do álbum *Gothic Girl*, lançado na França e na Holanda em 2007 pelo autor desta dissertação.

### Um processo de *crossmedia*

Observou-se durante a pesquisa que o tipo específico de transposição de conteúdo entre plataformas abordado nesta dissertação é objeto de estudo do campo chamado *crossmedia*. Portanto, os processos dessa natureza são chamados de processos *crossmidiáticos*. Após análise da fundamentação teórica nesse campo, constatou-se que o objeto desta dissertação resulta em um processo de *crossmedia* de nível 1.0, em que não existe alteração do conteúdo quando da sua transposição para outra plataforma.

### 8.1 OS DESAFIOS DO PROCESSO

#### As diferenças entre os formatos

No início da realização prática do processo de adaptação, acreditou-se ser possível a utilização das páginas dos quadrinhos, tais como se encontravam em seus formatos originais, como base direta para a adaptação ao formato audiovisual. Essa ideia, porém, mostrou-se ineficiente, pois apesar de ambos os formatos (tanto os quadrinhos quanto a animação) utilizarem vinhetas divididas em cenas sequenciais, um formato não dialogava diretamente com o outro. Houve, então, a necessidade de se levarem em conta diferenças importantes entre as plataformas envolvidas (livro e audiovisual). Se no formato em

quadrinhos tem-se um leitor, no formato animado tem-se um telespectador. Pode-se citar Pauline E. Gauquié: “A adaptação fílmica de uma história em quadrinhos redefine a obra original visto que ocorre uma metamorfose e agora esta se dirige não mais a um leitor e sim a um telespectador”. Essa flagrante diferença entre plataformas impôs a necessidade de adaptação dos quadrinhos originais para um formato que possibilitasse a pré-visualização de sua versão em formato audiovisual, mas que ainda assim contivesse as imagens em sequência presentes nos quadrinhos. Se nos quadrinhos as vinhetas têm formatos livres (retangulares, horizontais, verticais, transversais e mesmo formato circular), no formato audiovisual é necessário que o conteúdo seja expresso sempre dentro dos limites inalteráveis de uma tela de cinema. Essa imposição mostrou então a necessidade de se recorrer a ferramentas utilizadas na produção cinematográfica.

### **A necessidade do *storyboard* no processo de adaptação**

A solução considerada a mais adequada para uma pré-visualização do conteúdo dos quadrinhos em formato de tela de cinema foi a sua transposição para o formato de *storyboard* (comumente utilizado em produções cinematográficas). No início da pesquisa, acreditava-se que a própria página de quadrinhos pudesse fornecer as informações necessárias para a sua adaptação ao formato audiovisual. Porém, devido às diferenças de formato final de exibição, houve necessidade de alteração em alguns planos e ângulos de câmera.

### **Dinamizando a produção técnica**

A transposição dos conteúdos das páginas de quadrinhos para o de *storyboard* solucionou a questão da adaptação dos planos e ângulos das vinhetas dos quadrinhos para o formato de tela de cinema. Essa adaptação, no entanto, não resolveu outros desafios gráficos inerentes à produção técnica de uma animação. Percebeu-se que algumas cenas seriam mais rápida e facilmente reproduzidas em formato animado se alguns “truques” visuais fossem adotados. Um exemplo disso é a “cena da coruja”, inexistente no formato original da piada Atitude Gótica e presente em sua versão de *storyboard*. A cena original exigia a movimentação dos corpos dos três personagens da direita para a esquerda, o que em termos de produção técnica significaria uma quantidade elevada de trabalho e tempo empregados na produção. Como solução, foi adotado um close-up (plano próximo) em direção à coruja que já existia no cenário original. Durante o close, a coruja pisca os olhos e, quando abre, o plano geral da cena mostra os três personagens,

já virados para a esquerda. Tanto a transposição para o formato de *storyboard* quanto soluções como a da “cena da coruja” simplificam e dinamizam o processo, portanto devem ser levadas em conta antes da produção final.

### **As vinhetas de abertura e encerramento**

Durante a adaptação para *storyboard*, o processo deparou-se com a necessidade de algum delimitador de espaço tempo, nas piadas em formato animado. Isso se deve ao fato de que a leitura da piada em formato impresso apresentava o título (em cima e à esquerda da página), indicando ao leitor o seu início, portanto, de modo evidente. Percebeu-se também que no formato impresso o final da piada era compreendido de maneira óbvia pelo leitor, pois a última cena da piada era a última vinheta desenhada na página. Concluiu-se que tanto o título quanto o encerramento das vinhetas desenhadas ao final da página situavam o leitor no espaço e no tempo. No formato audiovisual, o simples fato de iniciar e terminar uma cena sem um indicativo de abertura e de encerramento pode confundir o telespectador.

Pode-se concluir que, sem os recursos inerentes ao suporte físico do livro impresso e a delimitação imposta por meio do título e das páginas numeradas, o formato audiovisual impõe a necessidade de recursos visuais e sonoros que venham a situar o telespectador no espaço/tempo da narrativa. Dessa conclusão, entendeu-se a necessidade das vinhetas de abertura e encerramento. É importante ressaltar que as vinhetas de abertura e de encerramento são recursos hoje inevitáveis em conteúdos produzidos para plataformas audiovisuais. São elas que vão substituir o que antes eram a capa, o título e os finais de página nos quadrinhos.

## **8.2 RECOMENDAÇÕES PARA FUTURAS PESQUISAS**

No decorrer do processo *de crossmedia*, quando da adaptação da piada Cinema Gótico para o formato de animação, houve desafios mais complexos. Na versão em quadrinhos, a piada apresenta três vinhetas em que se vê somente a cor preta. Ao final da piada, na quarta vinheta, a luz “acende”, e o leitor compreende que os personagens estavam em um cinema, onde se vê projetado na tela o texto THE END, final este corroborado pela frase proferida por um dos personagens: “legal esse filme, estilo *dark*”. Para o leitor, fica evidente que as três primeiras vinhetas em cor preta referem-se ao filme que, por ser em estilo gótico, *dark*, é visualmente escuro e, portanto, o telespectador nada vê, só sendo

possível enxergar algo devido às letras que indicam, na tela, o final do filme. Porém, na adaptação para o formato animado, questões como a obtenção de paridade sensorial entre a versão em quadrinhos e a animação, relativas à passagem de tempo, não surtiram o resultado esperado no que tange à expressão temporal. A pergunta que surge é; como traduzir para o formato animado a representação de tempo existente em uma vinheta de quadrinhos inteiramente preta e sem nenhum outro elemento gráfico? A pergunta abre um vasto e interessante campo para pesquisas aplicadas, no intuito de desvendar mecanismos que permitam adaptar a paridade sensorial do tempo e seu entendimento em sua expressão gráfica para o formato audiovisual, sem alteração do conteúdo narrativo.

## REFERÊNCIAS

- 247 FILMS. **Persepolis making of**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7jhHUB2Lk0w>>. Acesso em: 6 jun. 2017.
- ACEVEDO, Juan. **Como fazer histórias em quadrinhos**. Tradução de Dílvio Neves Ferreira. São Paulo: Global, 1990.
- BARBOSA JUNIOR, Alberto L. **Arte da animação: técnica e estética através de história**. São Paulo: Senac, 2002.
- BEGLEITER, Marcie. **From word to image: storyboarding and the filmmaking process**. Michael Wiese Productions, 2001.
- BIBLIOTHÈQUES DE CHÂTEAURoux. **Le Cinema d'animation**. Disponível em: <<https://mediatheque.ville-chateauroux.fr/lire-ecouter-voir/dossiers/dossiers-cine/199-les-bandes-dessinees-adaptees-au-cinema#conclusion>>. Acesso em: 10. Jun. 2017.
- BOUGNOUX, Daniel. **Introdução às Ciências da Comunicação**. Bauru: Editora da Universidade do Sagrado Coração, 1999.
- CAGNIN, Antônio Luís. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975. (Ensaio, v. 10).
- CÉGEP DE SHERBROOKE. **La révolution du réalisme**, 2017. Disponível em: <<http://www.cegepshebrooke.qc.ca/~bourgech/automne99/6111t/ballar dmaryse/COURBET/realisme.html>>. Acesso em: 1. fev. 2017.
- CESCONETTO, Charles. **Desenho e animação**. Palhoça: Unisul Virtual, 2006. 244 p.
- COHN, Neil; WITTENBERG, Eva. Action starring narratives and events: structure and inference in visual narrative comprehension. **Journal of Cognitive Psychology**, v. 27, n. 7, p. 812-828, 2015.

COSTA, Cristina. **Ficção, comunicação e mídias**, São Paulo: Senac-SP, 2002.

CRESWELL, John W. **Research Design**: qualitative and quantitative approaches. Thousand Oaks, California: Sage Publications, 1994.

DE TOLEDO, Glauco Madeira; DE ANDRADE, Wiliam Machado. A influência dos quadrinhos no cinema: a incrível saga da linguagem invisível e seu legado cinematográfico. In: INTERCOM SUDESTE, 12., 2007, Juiz de Fora-MG. **Anais...** Juiz de Fora-MG, 2007. p. 1-14.

DUCA, Lo. **Le dessin animé**: histoire, esthétique, technique. Paris: Prisma, 1948.

DUC, Bernard. **L'art de la BD**: du scénario à la réalisation. Paris: Glénat, 2004.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FANDON. **The Smurfs and criations Wiki**. Disponível em: <<http://smurfs.wikia.com>>. Acesso em: 20 jul. 2017.

FINGER, Cristiane. Crossmedia e transmedia: desafios do telejornalismo na era da convergência digital. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 34., 2011, Recife, PE. **Anais...** Recife, PE, 2011.

FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de animação: uma trajetória marcada por inovações. In: ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA: MÍDIA ALTERNATIVA E ALTERNATIVAS MIDIÁTICAS, 7., 2009, Fortaleza. **Anais...** Fortaleza, 2009.

\_\_\_\_\_. **Cinema de animação**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FRANC, P.; VAN HAMME, J. **Largo Winch**: O. P. A. Dupuis, 1992.



GATES, Bill. **A estrada do futuro**. Tradução de Beth Vieira. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

GAUQUIÉ, Pauline Escandé. **Quand la bande dessinée devient dessin animé**: “Persepolis”. 2009. Disponível em: <[http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/31564/HERMES\\_2009\\_54\\_99.pdf](http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/31564/HERMES_2009_54_99.pdf)>. Acesso em: 25 ago. 2017.

GEYER, Clóvis. **O boné do bufão**: sobre caricaturas, charges e afins. Florianópolis: UFSC/CCE, 2015.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HART, John. **The art of the storyboard**: storyboarding for film, TV, and animation. Boston: McGraw-Hill, 1999.

HAYES, Gary. Social Cross Media – What Audiences Want. **Personalize Media**. 2006. Disponível em: <<http://personalizemedia.com/cross-media-what-audiences-want>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

HURLBURT, Allen. **Layout**: o design da página impressa. São Paulo: NBL, 1986.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto. **O mundo das histórias em quadrinhos**. Paulo: Moderna, 1994.

LAVEILLEUSE GRAPHIQUE. **Foto storyboard Persepoli**. Disponível em: <<http://www.la-veilleuse-graphique.fr/wp-content/uploads/2013/12/persepolis-marjane-satrapi.png>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

LES ARTISTES ASSOCIÉS. **Lucky Luke Daisy Town 1971**. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=RXZDHNv\\_W94](https://www.youtube.com/watch?v=RXZDHNv_W94)>. Acesso em: 6 jun. 2017.

LUCCHETTI, Marco Aurélio; LUCCHETTI, Rubens. História em quadrinhos: uma introdução. **Revista USP**, São Paulo, n. 16, p. 25-35, dez./jan./fev. 1992-1993. (Dossiê Palavra/Imagem)..

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. 3. ed. São Paulo: Senac, 2011. 458 p.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2000.

\_\_\_\_\_. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985. (Coleção Primeiros Passos).

MARSHALL, Leandro. **A hipercomunicação**. Belo Horizonte. Virtual Books, 2014.

MATIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 2009.

MERRIAN, Sharan B. **Qualitative research and case study applications in education**: revised and expanded from I Case Study Research in Education. San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 1998.

MÉDIATHÈQUE DE LA VILLE DE CHATEAU ROUX 2016. **Les bandes dessinées adaptées au cinéma**. Disponível em: <[http://mediatheque.villechateauroux.fr/medias/medias.aspx?INSTANCE=EXPLOITATION&PORTAL\\_ID=portal\\_model\\_instance\\_dossier\\_\\_les\\_bandes\\_dessinees\\_adaptees\\_au\\_cinema.xml](http://mediatheque.villechateauroux.fr/medias/medias.aspx?INSTANCE=EXPLOITATION&PORTAL_ID=portal_model_instance_dossier__les_bandes_dessinees_adaptees_au_cinema.xml)>. Acesso em: 3 maio 2017.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

MERRIAN, Sharan B. **Qualitative research and case study applications in education**: revised and expanded from I case study research in education. San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 1998.

MICHAELIS. Dicionário Online 2017. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/>>. Acesso em: 8 fev. 2017.

MOYA, Álvaro de. **Anos 50/50 anos**: edição comemorativa da Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos. São Paulo: Opera Graphica, 2001.

\_\_\_\_\_. **História da história em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1996.

\_\_\_\_\_. **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. (Coleção Debates).

\_\_\_\_\_. **Vapt-Vupt**. São Paulo: Clemente e Gramani, 2003.

\_\_\_\_\_. **Shazam**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1972. 346 p.  
MOYA, A. et al. **Literatura em quadrinhos no Brasil**: acervo da Biblioteca Nacional. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.

MUANIS, Felipe. Imagem, cinema e quadrinhos: linguagens e discursos de cotidiano. **Caligrama** (ECA/USP), [S. l.] v. 2, n. 1, p. 5, 2006.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

NEGROPONTE, Nicholas. **Vida digital**. São Paulo: Amazon Books, 1996.

PESSOA, Ricardo Alberto. **História em quadrinhos**: um meio intermediário. Disponível em:  
<<http://www.bocc.ubi.pt/pag/pessoa-alberto-historias-em-quadrinhos.pdf>>. Acesso em: 26 abr. 2017.

RABIGER, Michel. **Direção de cinema**. São Paulo: Campus, 2006.

RAHDE, Maria Beatriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. **Revista Famecos**, v. 3, n. 5, p. 103-106, 2008.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2008.

SEBRAE. **O crescente mercado da animação no Brasil**. 2014. Disponível em: <<http://www.sebraemercados.com.br/boletim-o-crescente-mercado-da-animacao-no-brasil/>>. Acesso em: 12 dez. 2016.

SILVA, Marina Machado da. **A expressão facial das emoções básicas em personagens de animação 3D**. Florianópolis/SC. UFSC, 2015.

Disponível em:

<[http://smurfs.wikia.com/wiki/Les\\_Aventures\\_des\\_Schtroumpfs/Gallery](http://smurfs.wikia.com/wiki/Les_Aventures_des_Schtroumpfs/Gallery)>. Acesso em: 6 jan. 2017.

WHITAKER, Harold. **Timing em animação**. Campus, 2011.

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit**. Nova Iorque: Faber and Faber, 2009.

LES PRODUCTIONS DARGAUD. **Astérix le Gaulois (1967)**.

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=guhLmFLp7X0>>.

Acesso em: 6 jun. 2017.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A - Scan da folha original de avaliação do professor Waldomiro Vergueiro

#### Questões propostas:

- 1) Em sua opinião, se comparada à versão original (em quadrinhos), a versão em formato animado manteve o estilo gráfico, de traço e cor? Se SIM, por favor, confirme textualmente (no espaço abaixo). Se NÃO, por favor, cite até dois motivos (no espaço abaixo).

Sim. O estilo gráfico, de traço e cor, é bastante fiel ao original em quadrinhos.

- 2) Em sua opinião, se comparada à versão original, em quadrinhos, o conteúdo narrativo (história da piada) foi mantido em sua versão em formato animado? Se SIM, por favor, confirme textualmente (no espaço abaixo). Se NÃO, por favor, cite até dois motivos.

Parece-me que a versão animada ampliou a mensagem da história em quadrinhos. A passagem longa de tempo é mostrada nos dois quadrinhos iniciais, sem movimento, indicando uma atitude de passividade, apatia mesmo, dos personagens; essa atitude é reforçada pela postura corporal dos personagens, sentados de maneira bastante relaxada, como se estivessem aproveitando a luz do luar. No entanto, essa apatia – eu quase diria moleza –, não é reproduzida nos balões de fala, elaborados em caracteres normais, sem qualquer fator distintivo. Já na versão animada, as vozes dos personagens conseguem passar essa apatia de um a maneira bastante efetiva em suas falas, espaçando bem as palavras e as sílabas. Eu diria, nesse sentido, que a versão animada é mais eficiente.

Nome do avaliador:

DOUTOR WALDOMIRO DE CASTRO SANTOS VERGUEIRO



Assinatura

Data 14/11/2017

## APÊNDICE B - Scan da folha original de avaliação do professor Sérgio Nesteriuk

### Questões propostas:

- 1) Em sua opinião, se comparada à versão original (em quadrinhos), a versão em formato animado manteve o estilo gráfico, de traço e cor? Se SIM, por favor, confirme textualmente (no espaço abaixo). Se NÃO, por favor, cite até dois motivos (no espaço abaixo).

De maneira geral sim. Percebi pequena mudança no enquadramento, por conta do movimento inicial da câmera e de cores um pouco mais claras (abertas) onde acontece a ação.

- 2) Em sua opinião, se comparada à versão original, em quadrinhos, o conteúdo narrativo (história da piada) foi mantido em sua versão em formato animado? Se SIM, por favor, confirme textualmente (no espaço abaixo). Se NÃO, por favor, cite até dois motivos.

Sim, o conteúdo narrativo foi mantido apesar das pequenas alterações. Contudo, a versão impressa (HQ) funciona muito melhor enquanto peça de humor, pois a peça audiovisual é bastante limitada em termos técnicos, sobretudo de princípios de animação

Nome do avaliador:

DOUTOR SÉRGIO NESTERIUK



Assinatura

Data 14/11/2017