

O STORYBOARD DE ANIMAÇÃO

por
BERNARD DEYRIÈS
com a colaboração de
ROBIN LYONS
Sob a direcção de
PIERRE AYMA

Adaptação portuguesa da edição da
CARTOON
(programa MEDIA da UNIÃO EUROPEIA)

O STORYBOARD DO DESENHO ANIMADO

O storyboard é sobretudo a tradução do guião em imagens, sequências de planos. Localiza os ambientes e coloca em cena as personagens. Dá forma às ideias do realizador. E é também um documento de realização destinado a transmitir a criação a toda a equipa de produção, de forma organizada e em continuidade.

Um storyboard de séries é diferente do de uma curta-metragem, especial-TV ou de uma longa-metragem – sendo estas peças únicas, trabalhadas e afinadas pelos autores (geralmente o realizador), e destinadas a uma produção próxima das equipas de produção.

O storyboard de séries insere-se numa organização mais vasta e uma planificação mais rigorosa. Neste tipo de produção é essencial o cumprimento dos prazos, para as diferentes equipas, frequentemente espalhadas por locais diferentes e afastados. O artista de storyboard de séries trabalha quase sempre sozinho, comunicando somente com o realizador e desligado do resto da equipa de produção. E, para reduzir ao mínimo os riscos de interrupção da produção, são-lhe requeridas eficácia e rapidez no desempenho.

Por esta razão, o artista de storyboard de séries deve reunir o maior número possível de informações sobre o formato, o ritmo, e o número de planos desejados. Antes de começar qualquer trabalho, necessita de captar o espírito geral da série, determinado pelo

realizador, e de entender de forma clara o estilo da planificação, a personalidade das personagens, tipos de comportamento e reacções. Para o desempenho de um bom trabalho, o artista de storyboard deve não só comunicar com o realizador mas também ter sempre presente a “bíblia” da série, onde todas as informações sobre esta estão reunidas.

Sendo sobre o seu trabalho que recai a responsabilidade do trabalho consequente das equipas dele dependentes, é importante que o artista de storyboard tenha uma ideia precisa sobre as condições económicas da série, determinadas pelo financiamento e planificação da mesma. Um pequeno número de planos arrisca-se a dar um ritmo demasiado lento à série. E o contrário, um número excessivo de planos, pode assegurar um ritmo sustentado, com planos curtos e fáceis de animar, mas em contrapartida, implica custos mais elevados nas etapas de produção dos lay-outs e cenários. Comparativamente ao estilo de animação que utiliza a perspectiva, o estilo tipo “perfil” costuma utilizar ciclos que acabam por resultar mais económicos mas que são menos eficazes no que respeita à planificação. O artista de storyboard de séries de animação deve ser capaz de planificar um justo equilíbrio entre as sequências que necessitam de “full-animation” e as sequências de animação mais económica.

O artista de storyboard é também responsável pelo controle dos cenários. Uma boa gestão de cenários permite uma boa reutilização dos mesmos e logo, uma boa economia financeira. Os cenários de desenhos animados permitem que a acção se desenrole em qualquer parte do mundo e admite as fantasias mais audazes. Mas, contrariamente à ideia preconcebida, desenhos animados não significam que a abundância de cenários seja sinónimo de custos baixos. À partida, determinado local não é mais dispendioso que qualquer outro. Mas, uma vez lá localizada a acção, é importante que por lá permaneça o mais possível.

O papel do artista de storyboard é um dos mais criativos e ocupa um lugar preponderante dentro da cadeia de produção: é ele que, pelo seu trabalho, determina não somente o estilo da série mas também o seu custo, bem como o tempo necessário para a sua concretização.

O FORMATO DO STORYBOARD DAS SÉRIES

1. HORIZONTAL, DA ESQUERDA PARA A DIREITA.

No ocidente, o sentido natural da escrita e da leitura é da esquerda para a direita. Assim, o formato de trabalho mais lógico e mais prático para desenhar o storyboard é o horizontal, estilo “italiano”, constituído por quatro quadrados para os desenhos, alinhados no sentido natural de leitura – da esquerda para a direita.

SERIE		EPISÓDIO Nº		PAGE											
SCENE Nº	TIMING	SCENE Nº	TIMING	SCENE Nº	TIMING	SCENE Nº	TIMING								
DIALOGUE															
								ACTION							

A3 OU A4

A4

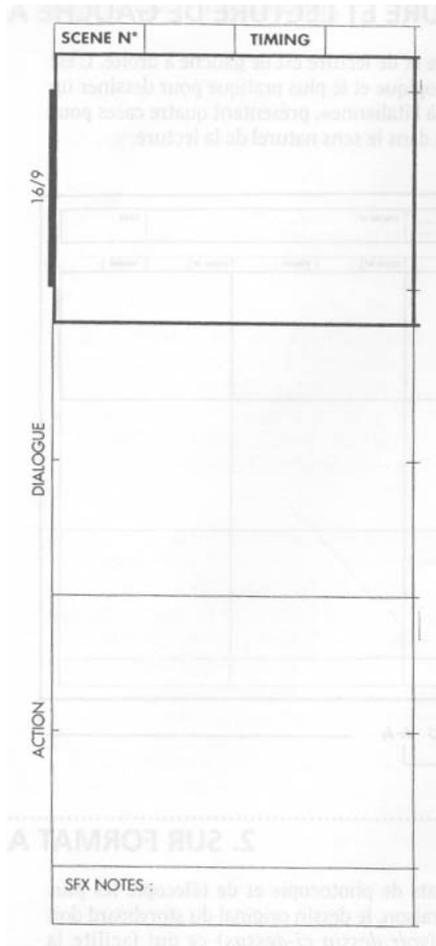
2. FORMATOS A3 OU A4

Os formatos A3 e A4 são os mais utilizados em fotocópias e faxes da maior parte do mundo. Por esta razão, os desenhos originais dos storyboards devem ser executados nestes formatos (fig.1), o que facilita a circulação de fotocópias e faxes entre as diferentes etapas de produção.

A maioria dos artistas de storyboards prefere geralmente trabalhar em A3 porque permite uma maior área para desenhar. Um original A3 pode ser muito facilmente reduzido para A4 através de fotocópia, ou muito simplesmente cortando a folha ao meio.

3. ESPAÇOS PARA INFORMAÇÕES

Por cima e por baixo dos quadrados destinados aos desenhos devem constar também outros quadrados e pequenas caixas destinadas às informações dos storyboards.



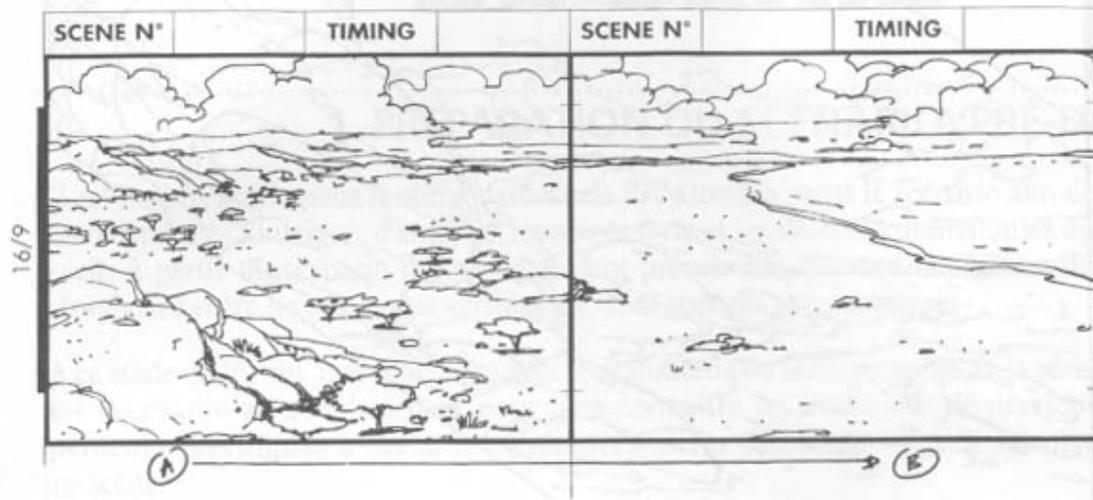
a) Quadrado destinado ao desenho, em enquadramento 4/3, com possibilidade de enquadramento em 16/9 sublinhado a bold. Em cima, à esquerda, uma caixa destinada ao número de plano. E à direita, uma caixa destinada ao tempo do mesmo.

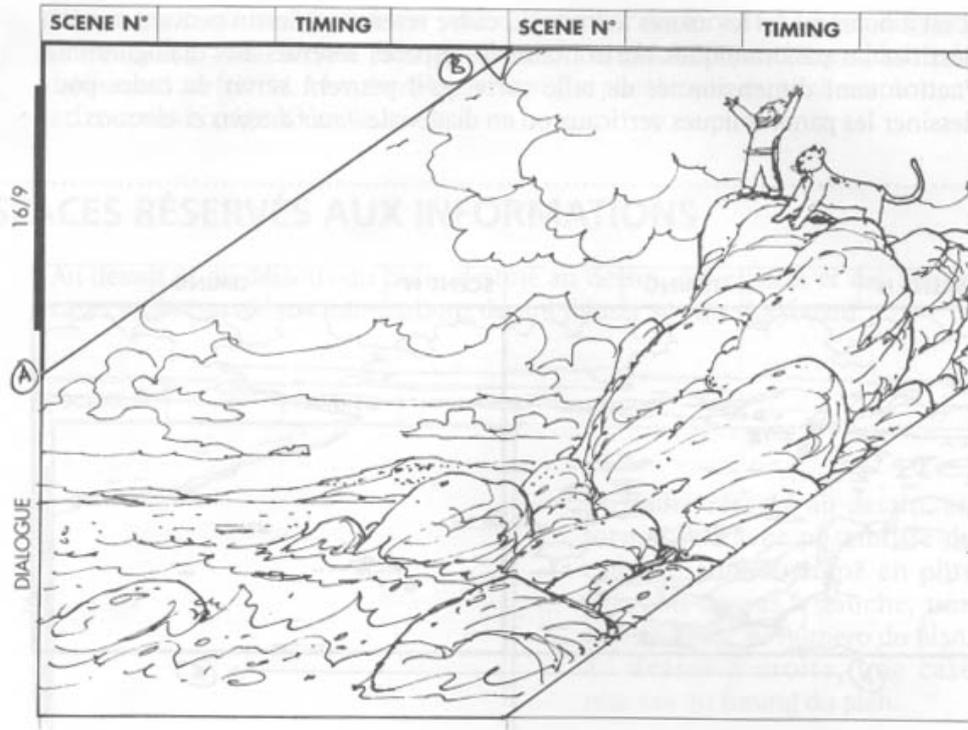
b) Por baixo do quadrado de desenho, um espaço destinado à transcrição dos diálogos e, eventualmente, à sua tradução. Este quadrado pode também ser um espaço suplementar para o caso de necessidade de desenhar panorâmicas verticais ou em diagonal.

c) Por baixo, um espaço destinado à descrição das acções e eventualmente, às suas traduções. Este quadrado corresponde também a um espaço suplementar para o caso de necessidade de desenhar panorâmicas verticais ou em diagonal.

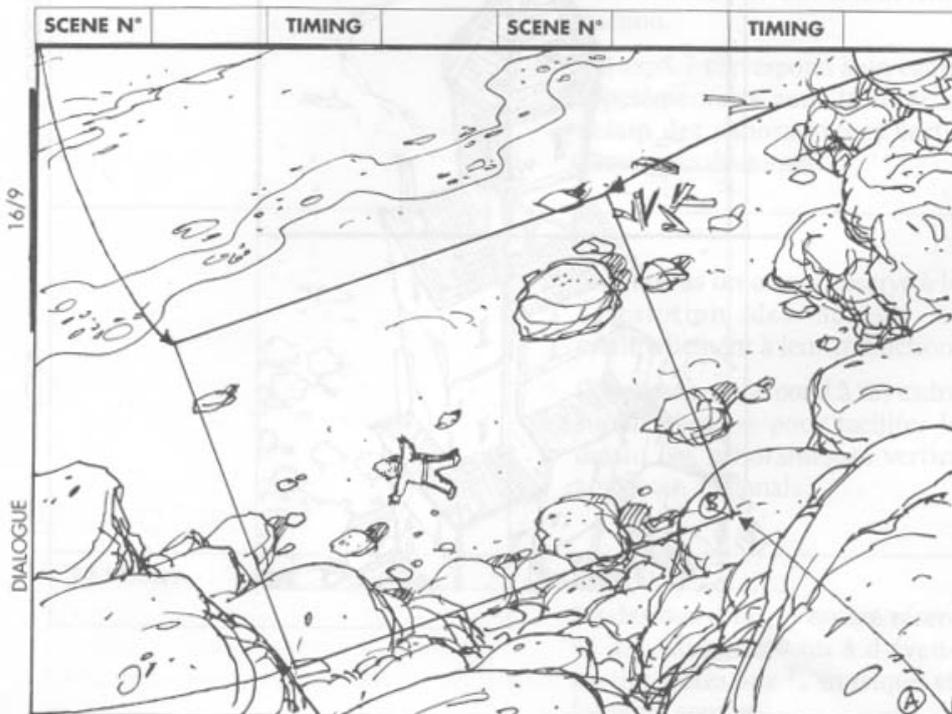
d) Por baixo, um pequeno espaço reservado aos movimentos de câmara e eventuais anotações sobre a música ou efeitos sonoros.

As caixas à direita dos espaços reservados ao desenho podem também servir para desenhar panorâmicas horizontais, da mesma forma que as caixas destinadas aos diálogos e às descrições da acção podem servir para as panorâmicas verticais ou em diagonal.





Se o storyboard tiver necessidade de espaço para desenhar um plano de conjunto particularmente detalhado, é sempre possível recorrer a um rectângulo de quatro (ou mesmo nove) quadrados, utilizando os espaços reservados aos diálogos e à acção, aproveitando deste modo toda a dimensão do formato A3.



ESCRITA E DESENHO DO STORYBOARD DE SÉRIES

1. PREPARAÇÃO DO GUIÃO E PRÉ-PLANIFICAÇÃO

Para o artista de storyboard a leitura atenta do guião é fundamental. Só assim poderá inteirar-se devidamente da intriga e analisar os pontos fortes e os picos dramáticos da história. É a partir do guião que se pode igualmente planificar o equilíbrio orçamental entre as sequências mais dispendiosas e as mais económicas, a fixar desde o storyboard.

Nesta etapa do trabalho, as reuniões como realizador ou com o responsável da série são imprescindíveis para o artista de storyboard. Só assim este poderá tomar conhecimento das intenções de desenvolvimento relativamente a algumas sequências e receber as instruções necessárias à planificação.

Ainda que não obrigatória para os artistas mais experientes, é aconselhada uma pré-planificação rápida e esboçada, afim de alcançar o máximo de espontaneidade na feitura do storyboard (por ex: esboços preparatórios à margem do guião; esboços em forma de storyboard de tamanho reduzido; ou esboços (“roughs”) no storyboard definitivo).

Este trabalho introdutório permite também verificar se o guião não é demasiado longo, ou demasiado curto, bem como a adequação do número de planos necessários a cada episódio.

Regra geral, um guião para um episódio de meia hora (mais concretamente, 21 ou 25 minutos) é composto por uma média de 30 a 35 páginas. Este número é, bem entendido, uma média, já que cada produção deve estar adaptada ao estilo da escrita: para ilustrar a mesma acção, alguns escritores necessitam de meia página, enquanto outros o podem fazer com cinco linhas.

Se a economia da série exigir uma média de 350 planos por episódio, pode-se verificar se uma abordagem está correcta calculando a média de cenas por cada página do guião. Por exemplo: prevendo 350 cenas, dividindo estas por 35 páginas de guião, teremos uma média de 10 cenas por cada página do guião. Chegando à página 12 do guião, o artista de storyboard saberá que está no bom caminho se estiver perto da cena 120 do storyboard...

A cada mudança de plano, o artista de storyboard deve dar resposta a algumas questões levantadas inconscientemente pelo espectador:

- Onde se passa a acção?
- Quando se situa a acção?
- Quem está presente na acção?
- O que se passa?

Se o artista de storyboard se esquece de dar resposta a alguma destas questões e ou se o faz de forma inadequada, o espectador corre o risco de perder o fio da narrativa (continuidade). Um dos modos mais seguros de dar resposta a estas questões consiste em começar a construção de cada sequência por planos mais abertos para, progressivamente, passar para os planos mais aproximados.

A escolha dos enquadramentos é portanto fundamental. E esta pode depender dos diálogos. Um diálogo que implique um cenário e personagens variados deve ser enquadrado num plano aberto. Se o diálogo consiste por exemplo na frase: “do alto destas pirâmides...”, tradicionalmente deve ser desenhado num plano de conjunto dando a ver as pirâmides. Do mesmo modo, se o discurso de um personagem consiste por exemplo na frase: “Obrigado por terem vindo tantos”, é natural que a escolha do enquadramento recaia sobre um plano aberto mostrando uma multidão. Em contrapartida, um diálogo em tom confidencial ganhará mais expressão emotiva se for filmado em planos bastante aproximados. As lágrimas, os risos e o medo, por exemplo, são expressões difíceis de expressar com planos abertos.

Não partir em todas as direcções ao mesmo tempo, não procurar espantar ou surpreender o espectador a cada plano com enquadramentos rebuscados, respeitar as bases tradicionais da encenação cinematográfica – estas são algumas das regras essenciais para manter uma linha narrativa clara e precisa.

É verdade que todas as regras foram feitas para serem quebradas: um plano bastante aproximado pode começar uma sequência de forma bastante eficaz; uma cena intimista pode ser filmada com um plano aberto a fim de obter um efeito cómico ou dramático, se o ambiente der mais sentido à cena. Algumas sequências de acção, de suspense, de fantasia, pesadelo ou de loucura podem constituir um convite para deixar para trás as regras para proporcionar ao

espectador um sentimento de desconforto, ou estranheza. Mas sempre que possível, deve ser criada a oportunidade para que o espectador siga o bom caminho da narrativa.

3. RESPEITO PELOS MODELOS

O respeito pelos modelos das personagens e alguma precisão no desenho são fundamentais para a feitura do storyboard. A fim de evitar qualquer erro crasso na fase de lay-outs, é importante que as personagens sejam facilmente identificáveis no storyboard.

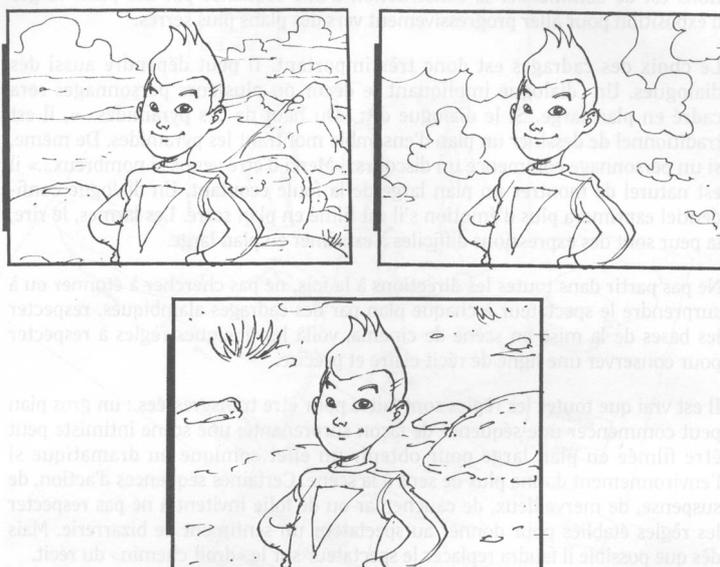
O artista que descarta demasiado os modelos de base pode ser levado a desenhar expressões e atitudes incompatíveis com as personagens, criando sérios contratempos à animação.

Também a relação das proporções entre as personagens deve ser sempre tomada em conta. Assim, serão evitadas posteriores correcções, sempre árduas, durante a fase dos lay-outs.

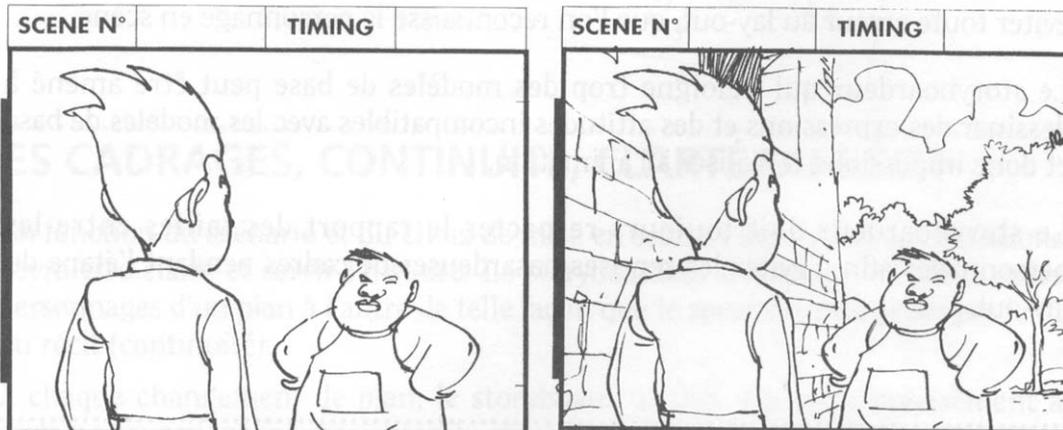
4. INDICAÇÕES DOS CENÁRIOS

A indicação do cenário (mesmo esboçado) em cada plano permite a informar a equipa de lay-out e o próprio espectador sobre a posição da câmara e das personagens dentro de cada espaço cénico.

Para um mesmo plano, existem formas diferentes de colocar a câmara, por exemplo, mais alta ou mais baixa, dando cada uma destas posições um sentimento diferenciado relativamente ao personagem filmado.



Esta questão é particularmente importante quando há mais do que um personagem em cena. Por exemplo, um plano em contra picado com duas personagens, com uma em primeiro plano, só é devidamente identificada se o cenário der ao espectador o sentido da perspectiva. Sem esta indicação, um dos personagens pode parecer maior que o outro (exemplo em baixo).

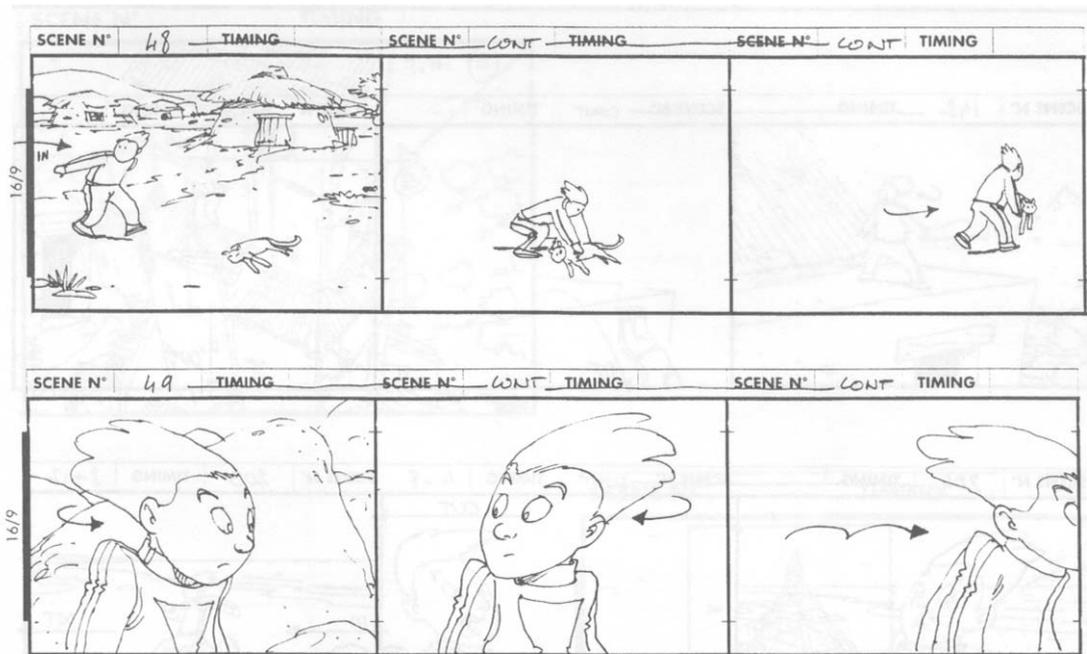


O artista de storyboard deve imaginar-se a cada momento num cenário fictício a três dimensões e ser capaz de o desenhar, visto de qualquer ângulo. Esta é de longe a mais difícil, mas também a primeira das qualidades profissionais que um artista de storyboard deve desenvolver.

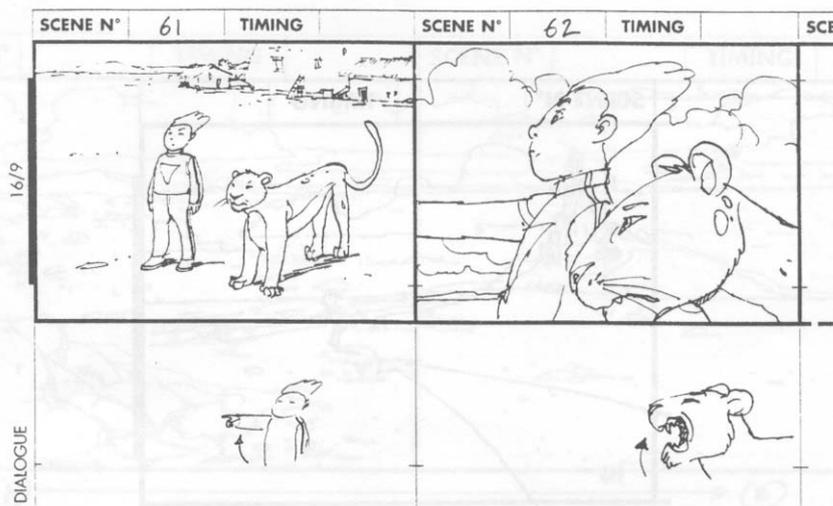
O artista de storyboard tem o papel de um operador de câmara imaginário, controlando o trabalho da câmara e respeitando as regras de base da encenação, afim de assegurar uma dinâmica e ligações fluidas entre os planos ao longo do conjunto de toda uma sequência.

5. COLOCAÇÃO DOS PERSONAGENS EM CENA

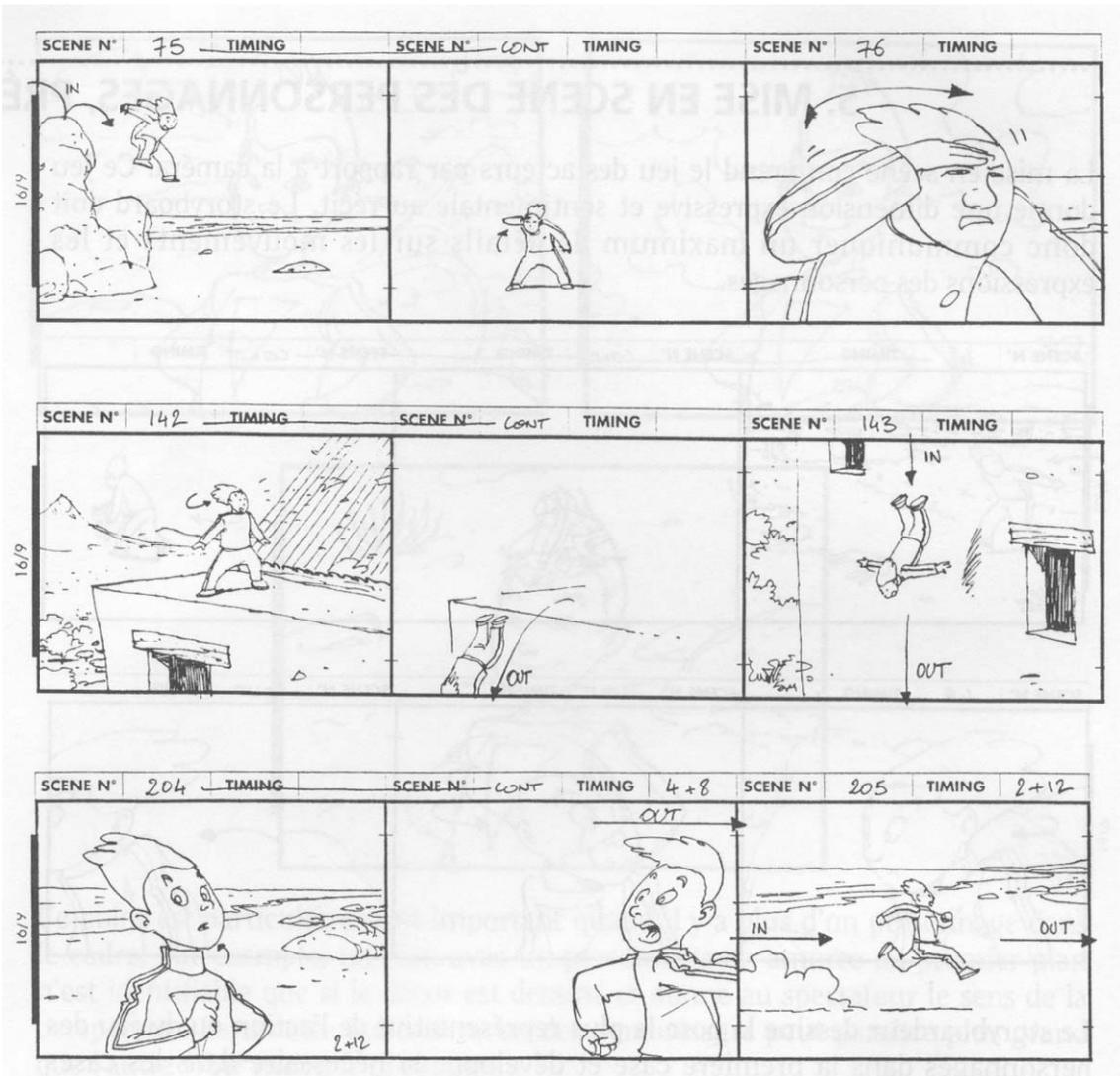
A encenação compreende o jogo dos actores em relação à câmara. Este jogo dá uma dimensão expressiva e sentimental à narrativa. Assim, o artista de storyboard deve fornecer o máximo de informação acerca dos movimentos e expressões das personagens.



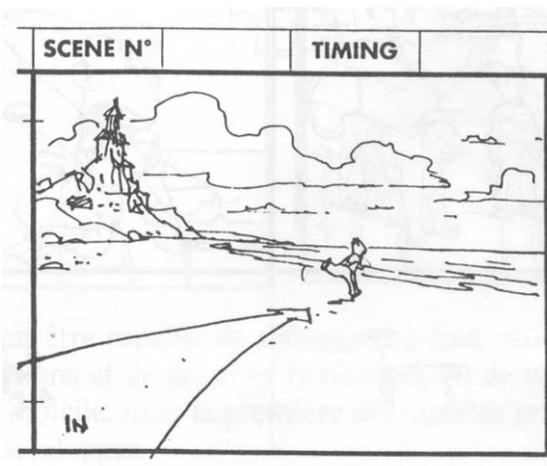
O artista de storyboard deve desenhar no primeiro quadrado a pose mais representativa da acção ou da relação entre as personagens e, se necessário, deve desenvolver nos quadrados seguintes as mudanças de atitude ou de expressão que sejam importantes. Se o desejar, pode também acrescentar pequenos esboços rápidos com atitudes e expressões nos quadrados reservados aos diálogos e à acção.



Com o recurso de setas, devem também ser indicados os movimentos e deslocações das personagens. As entradas em campo (IN) e as saídas (OUT) devem igualmente ser desenhadas e assinaladas.



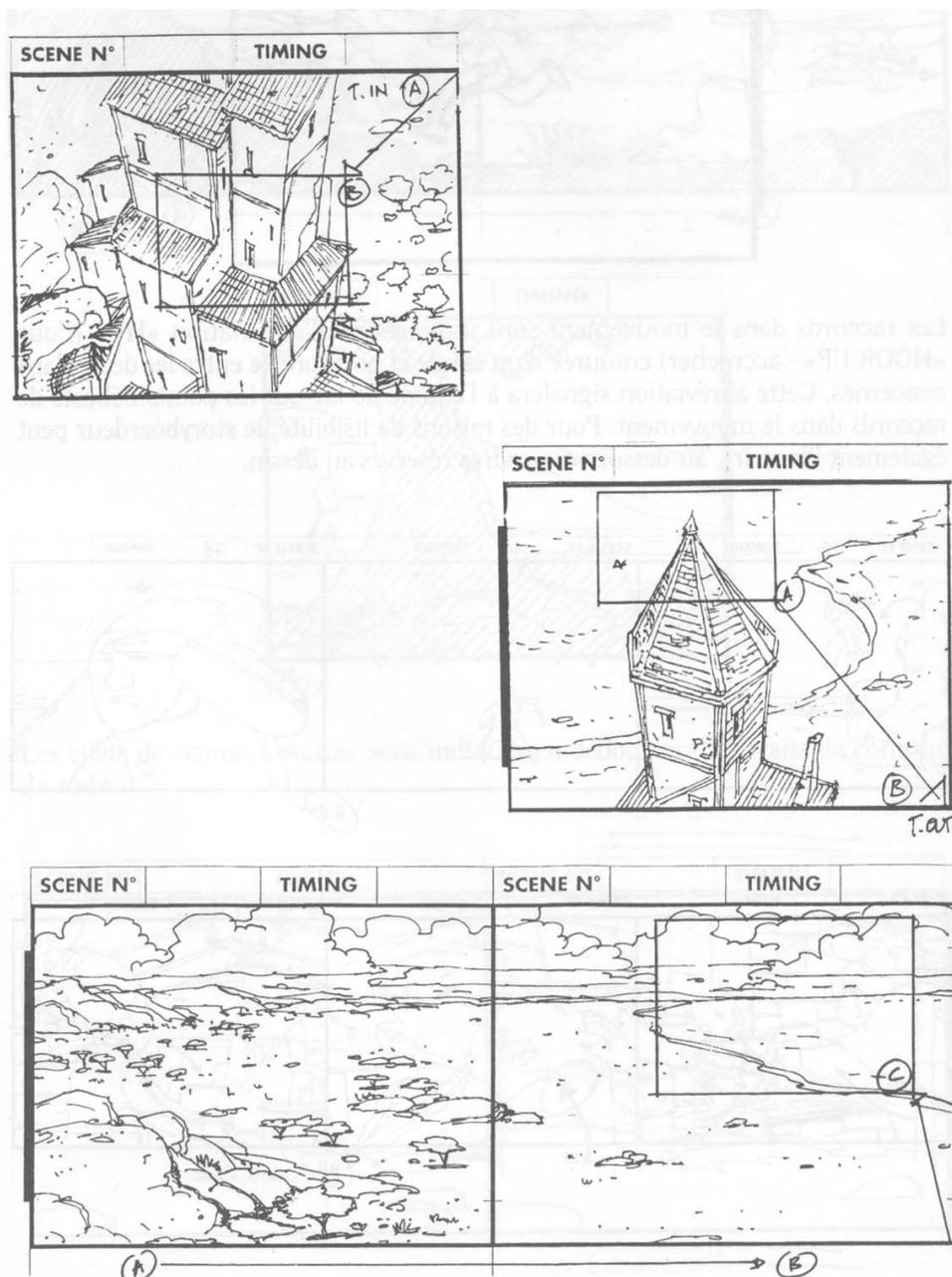
Se as personagens ou acessórios deslocarem-se em perspectiva, as setas que indicam o movimento podem também ser desenhadas em perspectiva.



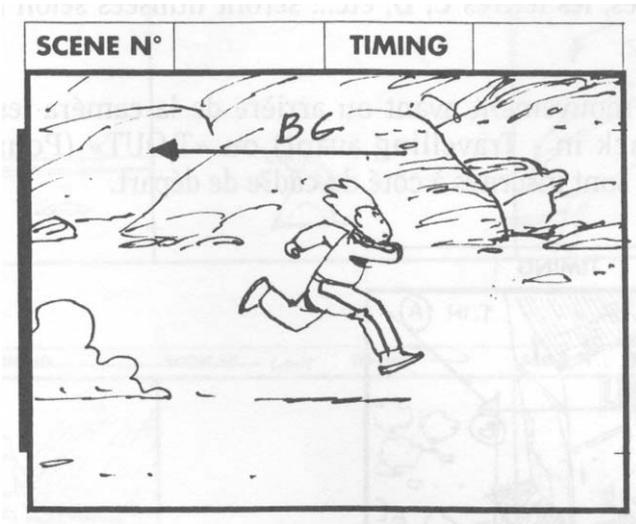
6. MOVIMENTOS DE CÂMARA

Os movimentos de câmara são indicados por um enquadramento de partida, indicado pela letra A, e um enquadramento de chegada, indicado pela letra B. Se houver deslocação da câmara para outros enquadramentos, devem ser usadas as letras C, D, E etc., de acordo com as necessidades.

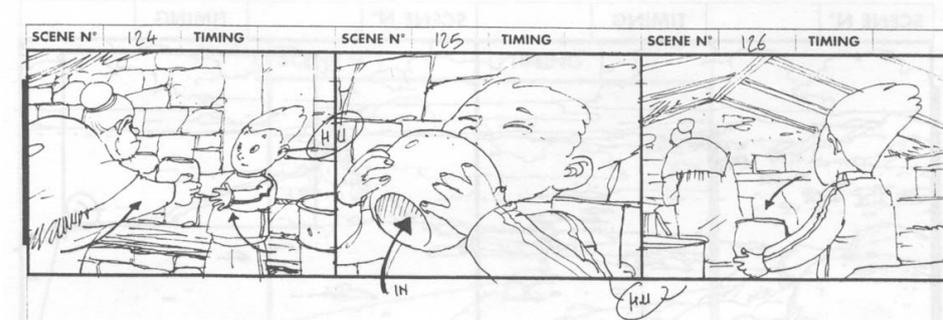
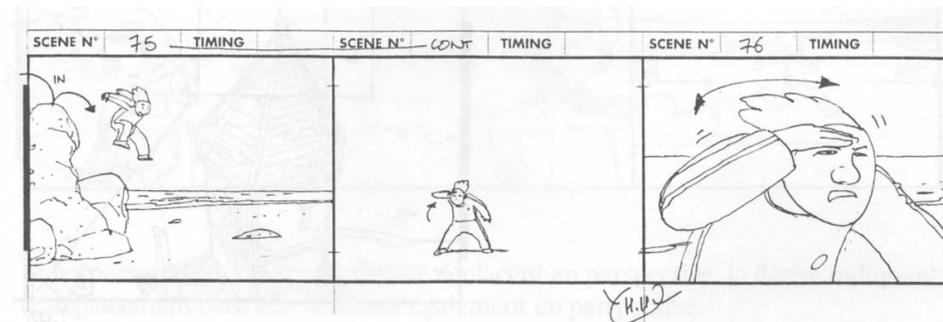
Para o caso dos movimentos de câmara para a frente ou para trás, devem usar-se as abreviações T.IN (Track In – zoom in) ou T.OUT (Track Out – zoom out), inscritas ao lado do enquadramento de partida.



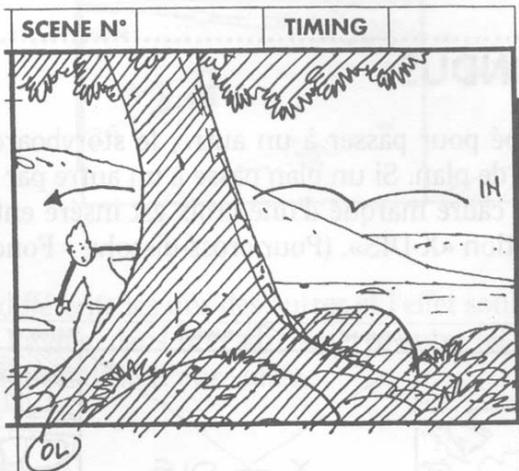
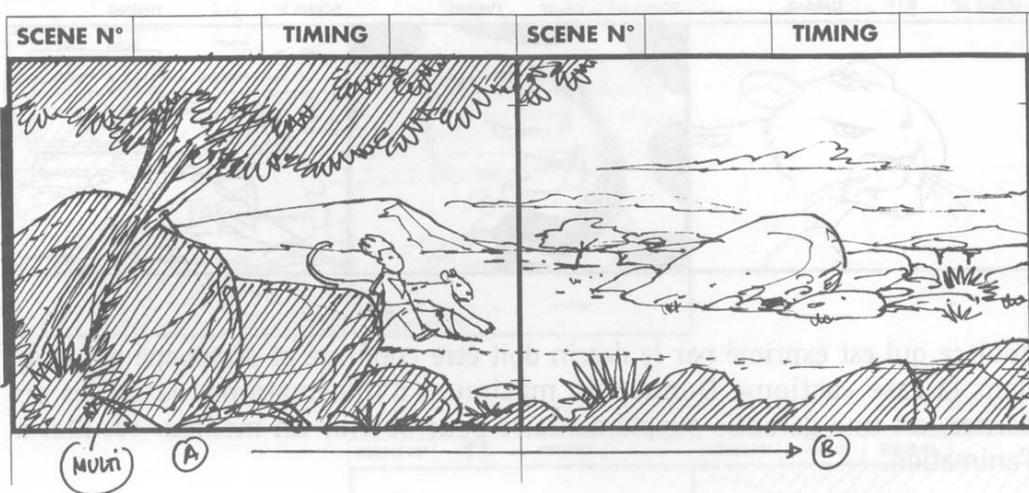
Para o caso das panorâmicas que acompanham os movimentos das personagens ou dos acessórios, deve ser desenhada uma seta indicando o sentido da deslocação do cenário. E por cima desta, as iniciais BG (background / cenário).



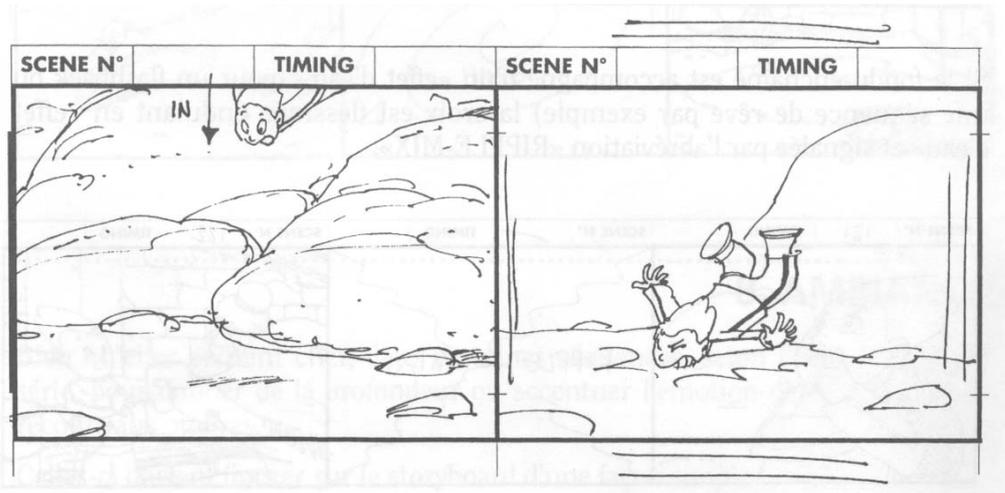
Os records dos movimentos devem ser indicados pela abreviação HU (hook up / raccord / ligação) dentro de um círculo e colocado entre os dois planos em questão. Esta sinalização indicará à equipa de lay-outs os pontos mais sensíveis de raccords de movimento. Como opção, o artista de storyboard pode dar estas indicações nas caixas por cima dos quadrados reservados ao desenho.



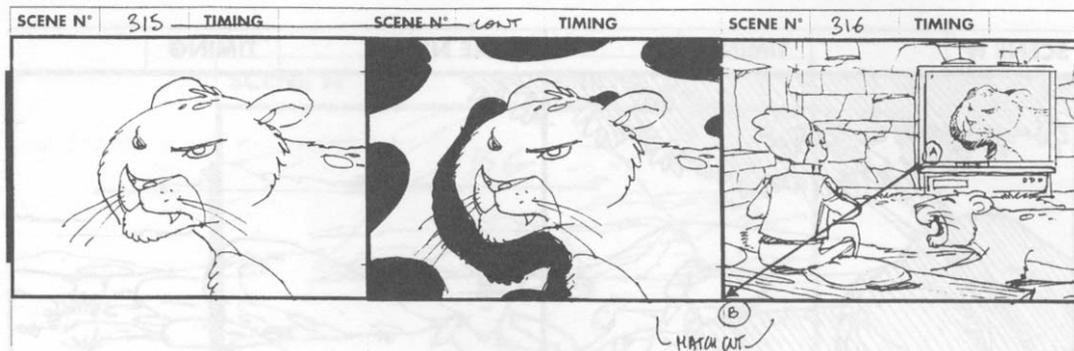
Os efeitos de multiplano e overlay devem ser pedidos e indicados à margem do desenho, com a indicação MULTI ou OL, com uma linha unindo as zonas a tratar com a indicação correspondente.



Os efeitos de *camera-shake* (estremecer de câmera) devem ser indicados com riscos, dobrando os traços de contorno dos quadrados.



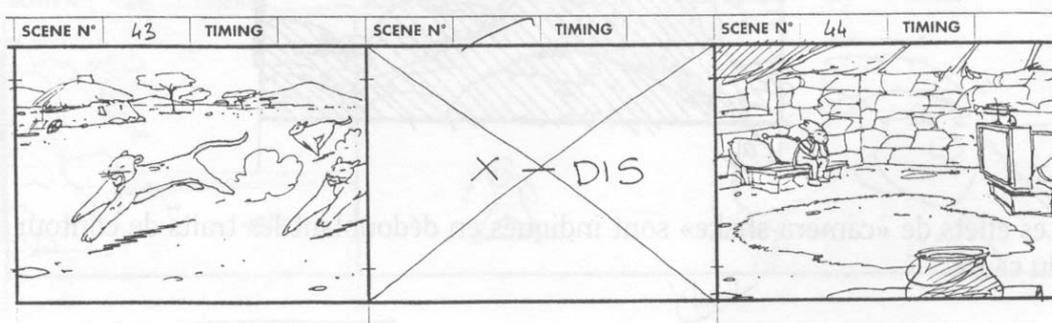
As situações de MATCH-CUT (quando a imagem que começa um plano é igual à que termina o plano anterior) devem ser assinaladas por baixo dos dois planos em questão.



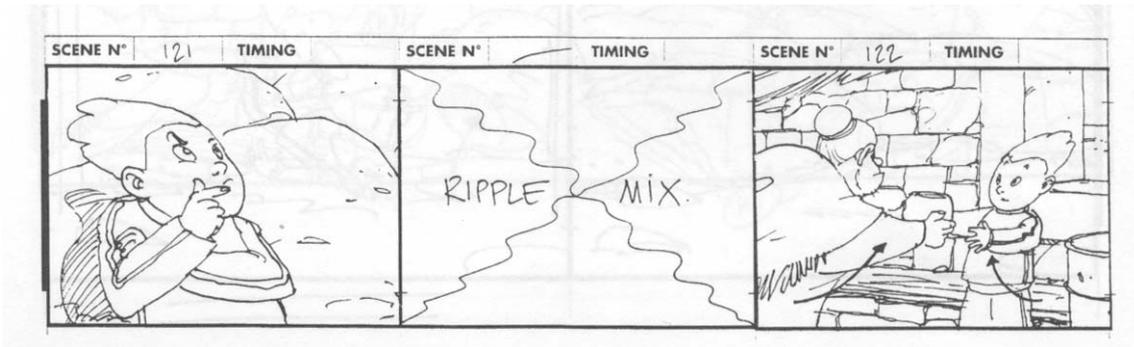
Tudo o que é determinado pelo desenho deve ser confirmado e desenvolvido por escrito nos quadrados reservados à acção. A inscrição do máximo de informação, desenhada e escrita, é a melhor garantia para um bom resultado da animação.

7. EFEITOS ESPECIAIS E FUNDIDOS

Quando um plano é cortado para dar lugar ao seguinte, o artista de storyboard limita-se a mudar o número do plano. Mas quando os planos mudam com recurso a um fundido encadeado, deve ser desenhada uma cruz no quadrado intermédio aos dois planos, com a indicação de X-DIS (Cross-dissolve / fundido encadeado).



Se o fundido encadeado for acompanhado por um efeito especial, como um “efeito de água” (para um flash-back ou uma sequência de sonho, por exemplo), a cruz entre os dois quadrados deve ser ondulada e a passagem assinalada pela abreviação RIPPLE-MIX.

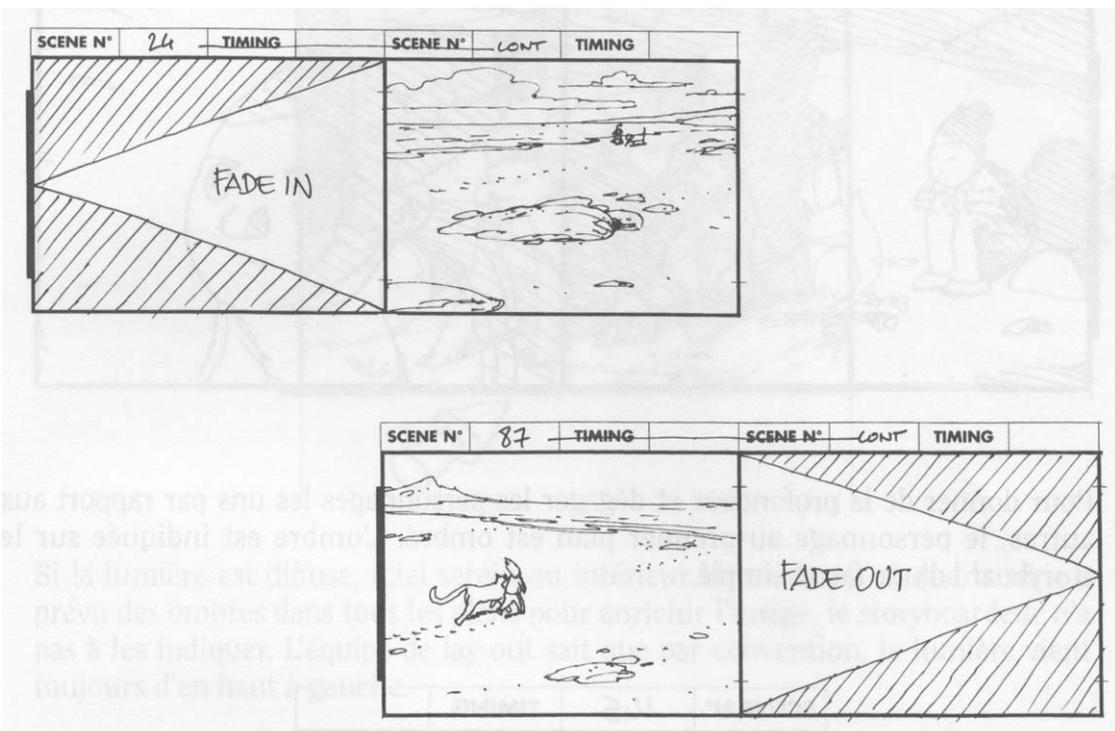


8. TIMING

O tempo atribuído a cada plano deve ter a duração suficiente para uma boa compreensão do mesmo. Em contrapartida, um plano demasiado longo poderá cansar o espectador.

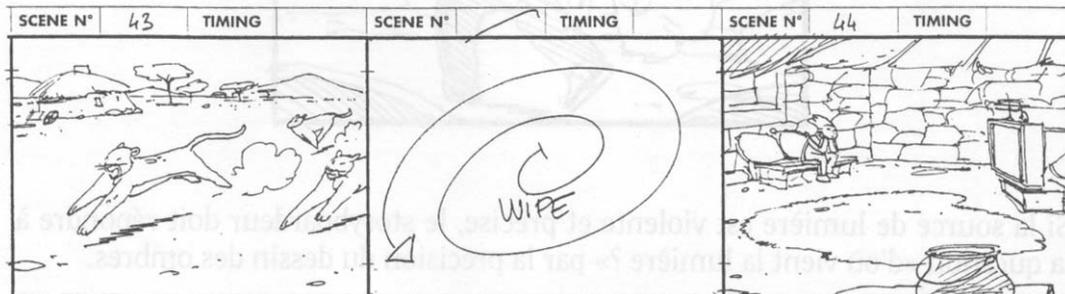
Os timings dos planos inscrevem-se nas caixas reservadas aos mesmos, colocadas por cima por cima dos quadrados dos desenhos. Quando se dá o caso de haver várias caixas, o timing deve sempre ser inscrito na última, à direita.

Para facilitar a feitura das cartas de rotação, pode ser bastante útil a inscrição de tempos intermediários por debaixo dos vários quadrados dum mesmo plano. Os timings devem ser indicados em segundos e em frames.

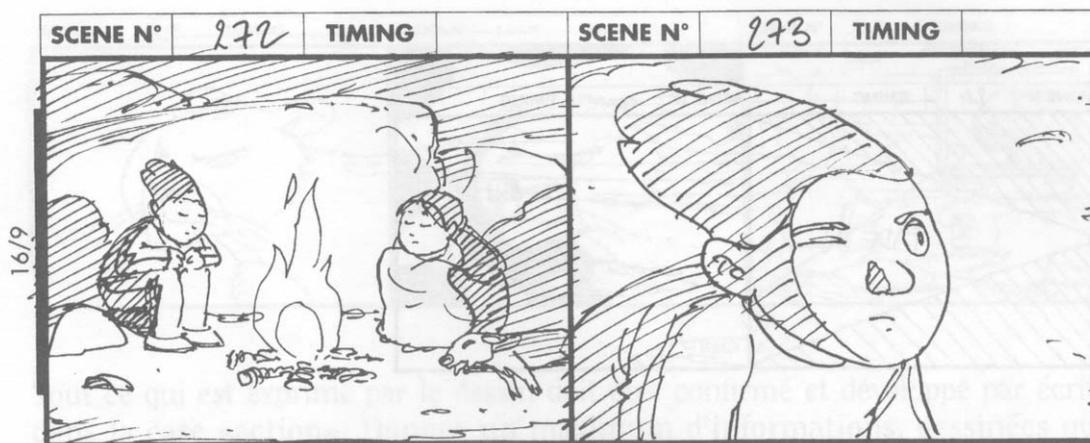


De igual modo, se um plano implica uma abertura ou um fecho a negro, deve ser registado um quadrado antes ou depois do plano,

de acordo com o efeito pretendido. Neste quadrado deve-se desenhar um triângulo apontado na direcção do plano com o negro assinalado em sombra, e com a indicação de FADE-IN (para a abertura / fundido de negro) e FADE-OUT (para o fecho / fundido a negro).



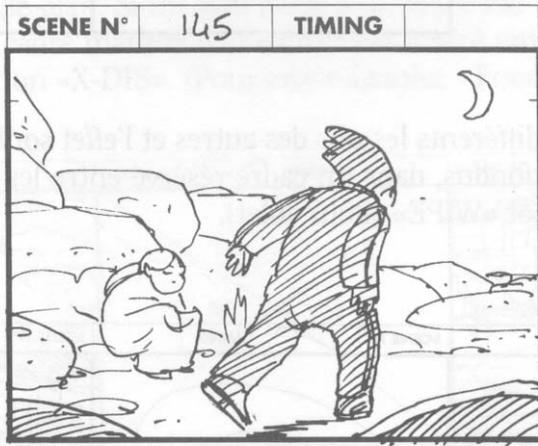
Para o caso de outros efeitos especiais, deve ser aplicada a mesma regra dos fundidos, com um quadrado intermédio entre os planos onde se desenha e assinala por escrito o efeito pretendido. Por exemplo, o efeito de fundido em espiral:



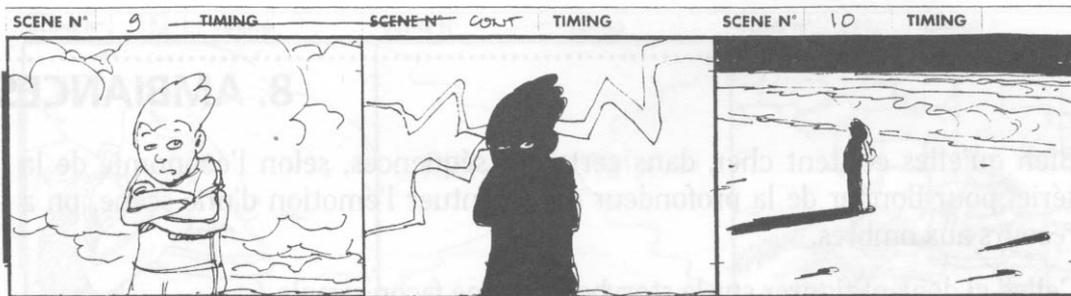
8. AMBIENTES E SOMBRAS

Ainda que possam ser dispendiosas para algumas produções, a utilização de sombras dão profundidade e acentuam o carácter emocional de algumas cenas.

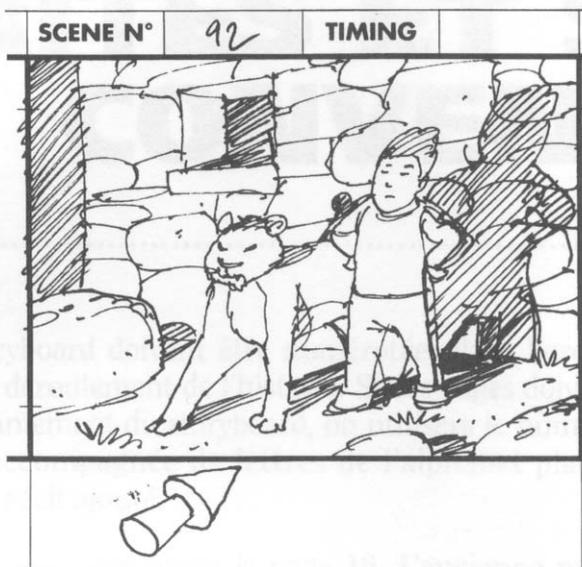
As sombras devem constar nos storyboards de uma forma simples. Por ex: uma fogueira no campo – a sombra deve ser indicada nos desenhos através de um espaço sombreado.



Para acentuar a profundidade e melhor separar as personagens umas das outras, as sombras devem ser aplicadas de forma simples na personagem colocada em primeiro plano.



Se a fonte de luz é muito intensa e precisa, o artista de storyboard deve questionar-se sobre a direcção da luz, afim de colocar as sombras com precisão.



Uma fonte de luz precisa pode também ser indicada no desenho através de uma seta indicando a sua direcção.

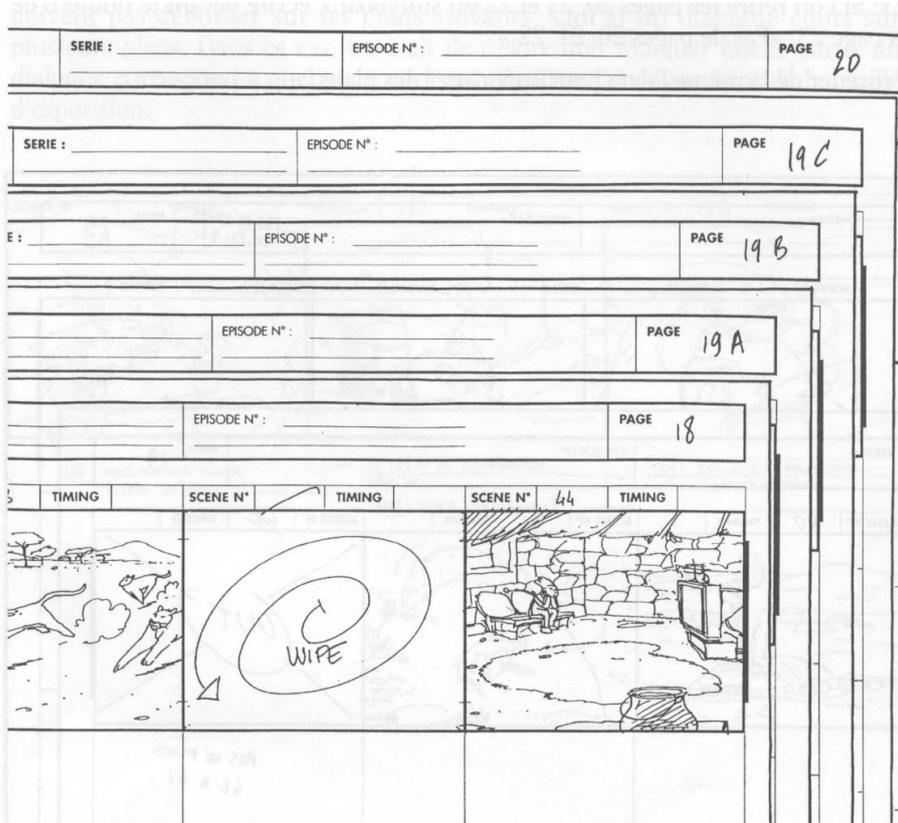
Nos casos em que a luz é difusa (céu sereno ou interior iluminado) e a série prevê imagens enriquecidas com sombras em todos os planos, o artista de storyboard não necessita de as indicar. A equipa de lay-outs ficará encarregue desta tarefa, utilizando a norma que prevê a fonte de luz vinda de cima e pela esquerda.

INFORMAÇÕES ESCRITAS E SINAIS CONVENCIONAIS

1. NUMERAÇÕES

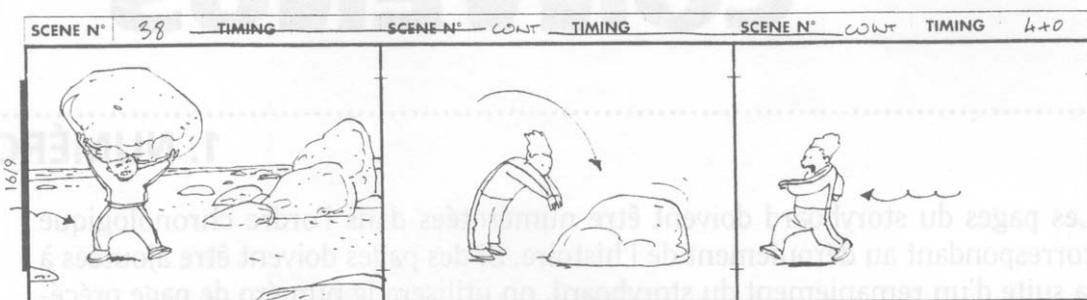
As páginas de storyboard devem ser sempre numeradas cronologicamente de acordo com o desenvolvimento da narrativa. Quando há necessidade de acrescentar páginas a um trabalho já numerado, as páginas acrescentadas devem ser registadas com o mesmo número da página precedente ao ponto da acção, inserindo ao lado uma segunda numeração utilizando as letras do alfabeto.

Por ex: Pretendendo-se acrescentar um plano ou uma sequência que conste na página 19 do storyboard, as páginas a acrescentar devem ser numeradas com 19A, 19B, 19C, 19D, etc., até ao fim do acrescento, onde se retomará a página 20 original.



Os planos também devem ter uma numeração pela ordem cronológica correspondente à história.

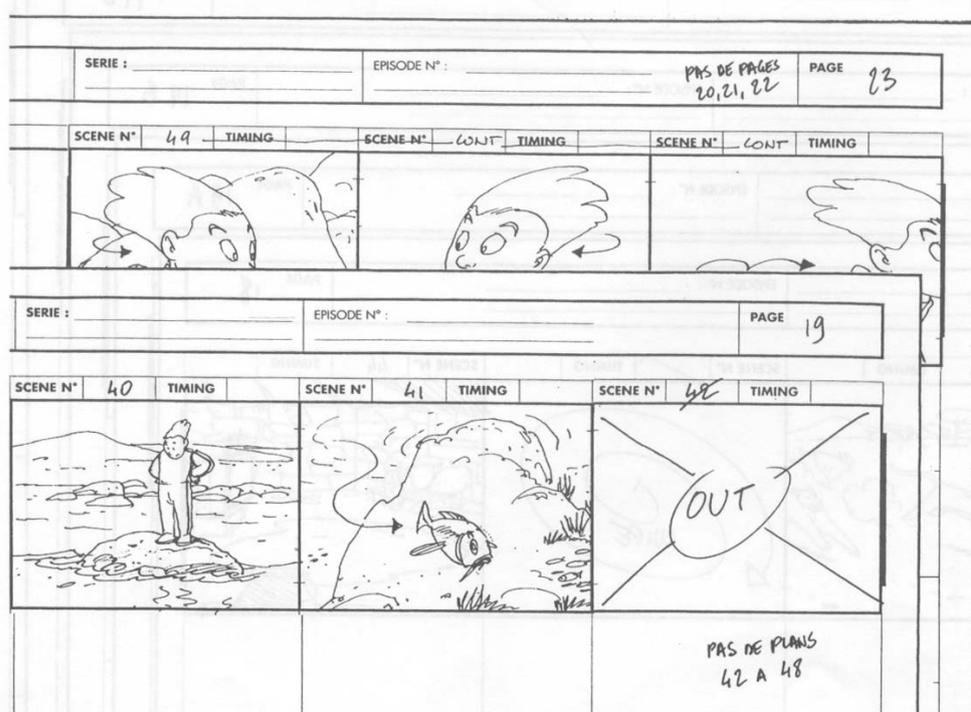
Para os casos de planos compostos por muitos quadrados desenhados, afim de explicar bem a acção, estes devem ser numerados no primeiro quadrado sendo os seguintes, assinalados com a abreviatura CONT (continuação).



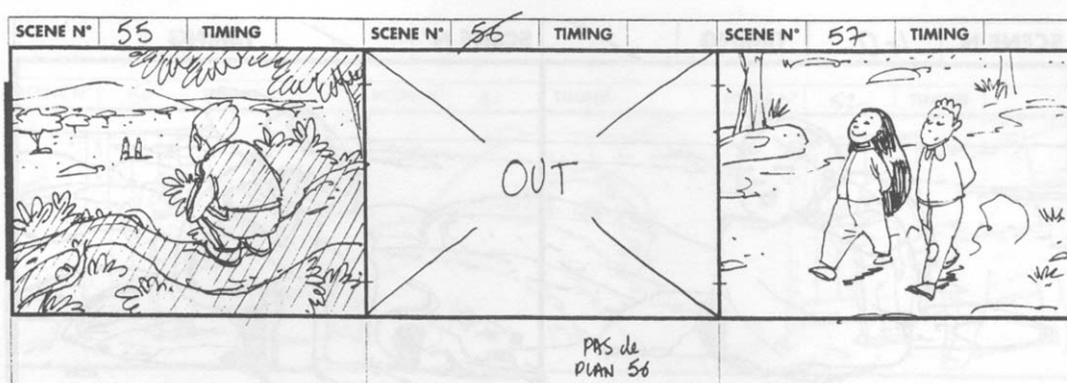
Na situação de querer acrescentar planos a um storyboard já concluído, o procedimento deve ser o mesmo do acrescento de páginas.

Quando há páginas ou planos que devem ser retirados de um storyboard já finalizado, estes devem ser retirados e devidamente assinalados com as notas: “não há página X” ou “não há plano Y”.

Por ex: se forem retiradas as páginas 20, 21 e 22 do storyboard, antes da página 23 deve ser escrito: “não há páginas 20, 21 e 23”. Proceder da mesma maneira para a supressão de planos.



Para as situações em que se retira um só plano de uma página, este deve levar uma cruz em cima com a nota “OUT” escrita no centro.

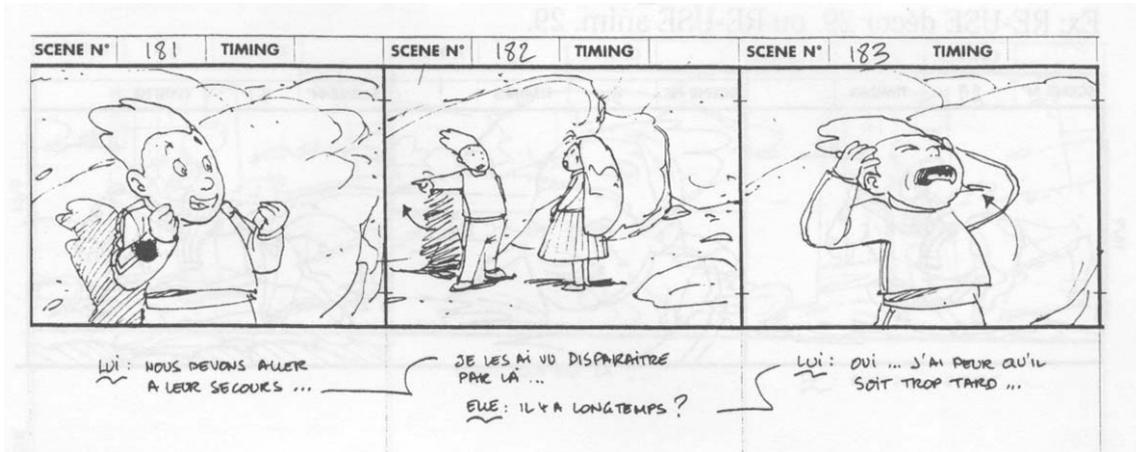


Quando um storyboard tiver muitas inserções de páginas ou planos é aconselhável a enumeração de todo o trabalho.

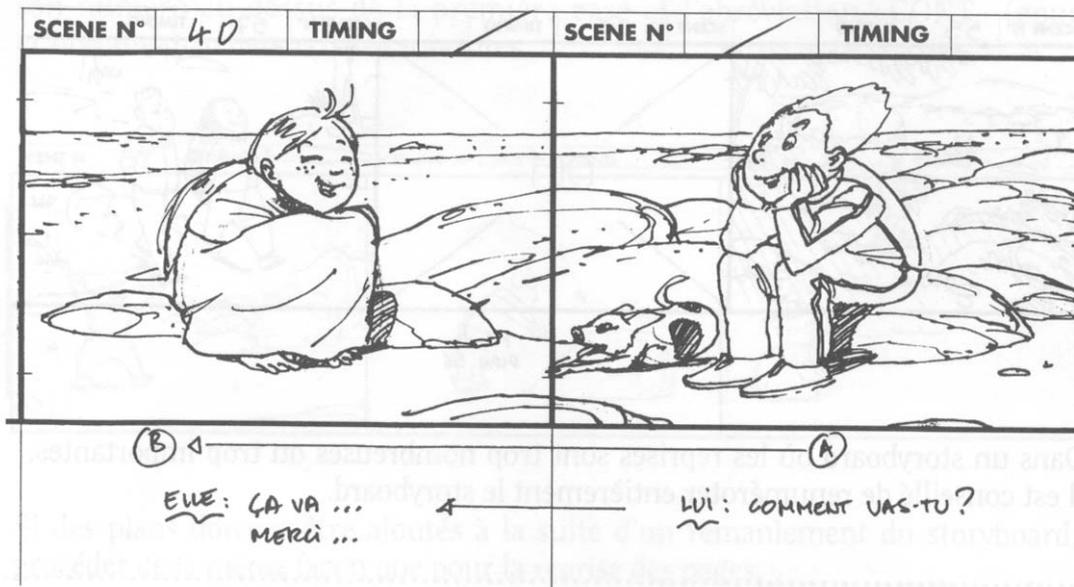
2. RELAÇÃO DOS DIÁLOGOS

Os diálogos devem ser transcritos ou colados nos storyboards nos quadrados reservados para os mesmos. Os diálogos não devem transpor para os planos seguintes, com exceção para o caso de o mesmo texto corresponder a vários planos. Neste caso, um traço de

ligação deve ser inscrito, indicando quais os excertos que correspondem aos planos determinados, para facilitar o registo das cartas de rodagem.



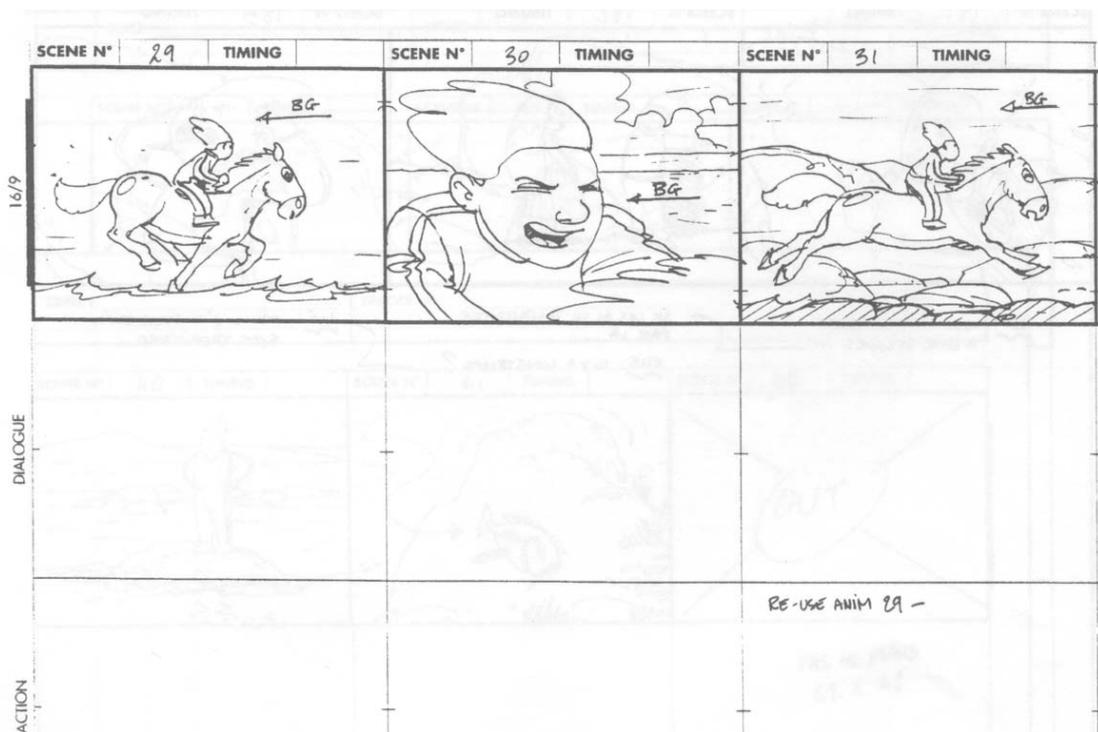
É importante que os excertos de diálogos sejam colocados por baixo dos quadrados com os desenhos correspondentes. No caso das panorâmicas, uma seta entre os dois diálogos deve indicar o sentido da leitura.



3. REUTILIZAÇÕES, INDICAÇÕES DA ACÇÃO E MOVIMENTOS DE CÂMARA.

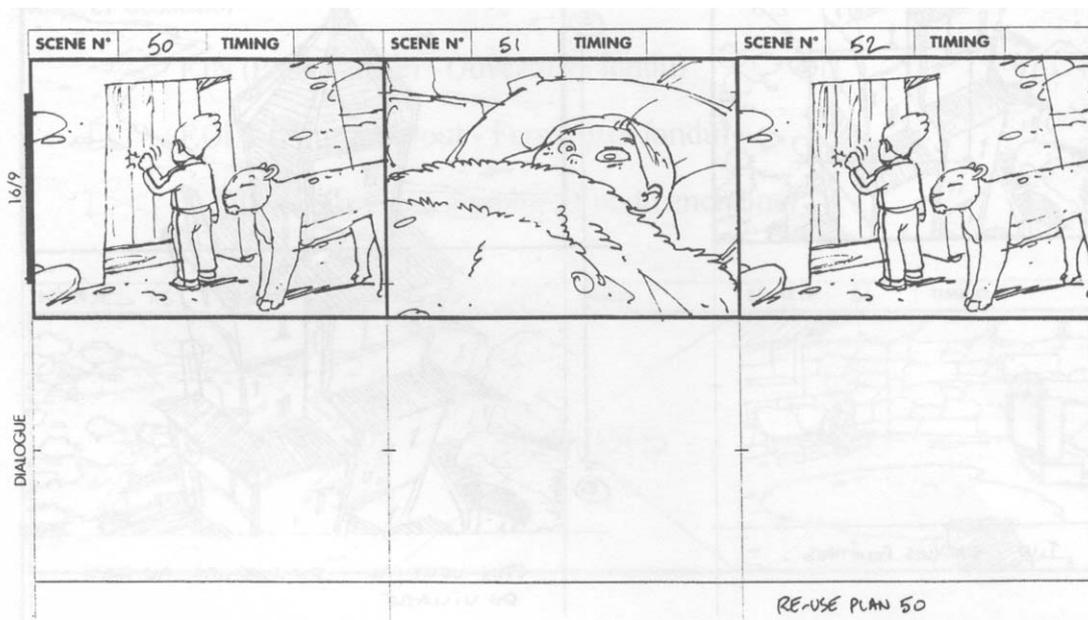
Nos storyboards de séries de animação, as reutilizações devem tão numerosas quanto as restrições orçamentais da produção. As reutilizações, sejam de cenários, sejam de animações, devem ser indicadas no topo dos quadrados reservados às indicações das acções, com a anotação da palavra RE-USE (reutilização).

Por exemplo: RE-USE, cenário 29, ou RE-USE animação 29.



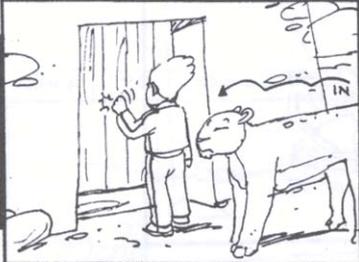
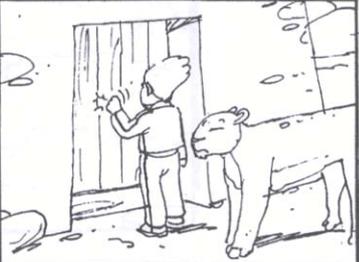
Para os casos de reutilização completa de um plano, o mesmo tipo de indicação deve constar no storyboard.

Por exemplo: RE-USE, plano 50.



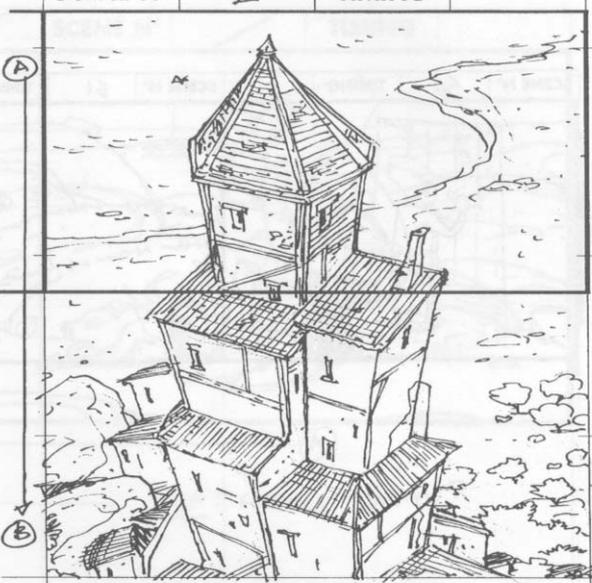
As acções das personagens, objectos e veículos devem ser registadas por escrito nos quadrados reservados à acção, por debaixo das imagens correspondentes. As entradas IN e as saídas OUT devem ser claramente indicadas. O mesmo para as

deslocações, movimentos, expressões e estados de espírito particulares das personagens.

	SCENE N°	50	TIMING	SCENE N°	51	TIMING	SCENE N°	52	TIMING
16/19									
DIALOGUE				ELLE : QUI EST LÀ ?..			LUI : C'EST MOI , OUVRE ...		
ACTION	LUI ET LE JAGUAR. -IN- STOP. IL FRAPPE A LA PORTE			ELLE, DANS LE LIT, INQUIÈTE CUI GNE DES YEUX RAPIDEMENT			RE-USE PLAN 50. LUI CONTINUE DE FRAPPER A LA PORTE.		

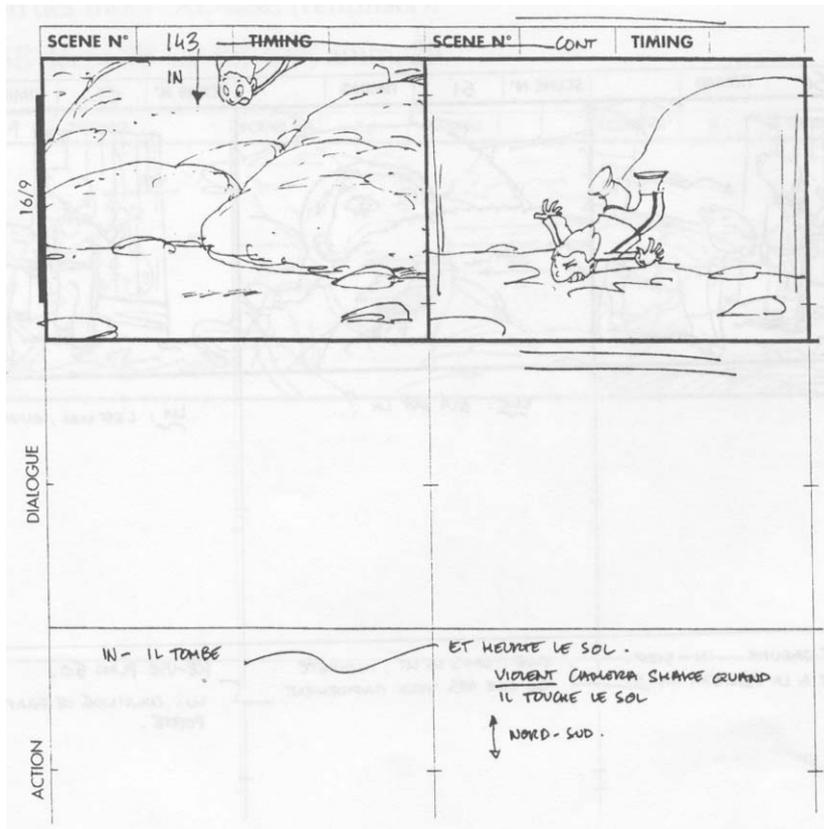
Os movimentos de câmara devem ser registados por escrito, usando as mesmas abreviaturas usadas para as imagens.

SCENE N°	18	TIMING
		
T.IN - SUR LES FENÊTRES .		

SCENE N°	2	TIMING
		
PAN VERTICAL - DU CUCHER AU BAS DU VILLAGÉ		

Os efeitos de *camera-shake* (tremores/sacudidelas de câmara) devem ser registadas por escrito, de preferência indicando o efeito preciso desejado, a fim de facilitar a feitura das cartas de rodagem.

Por ex: câmara-shake violento, ou câmara-shake da esquerda para a direita, ou quando o personagem cai no chão, etc..



4. EFEITOS ESPECIAIS

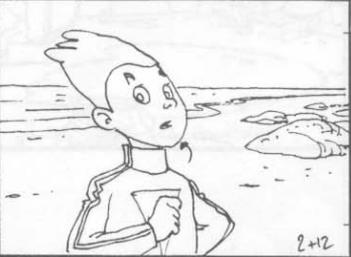
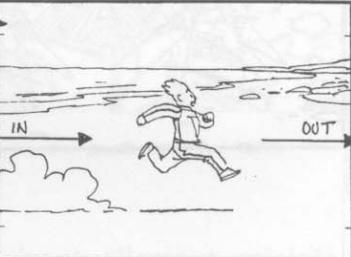
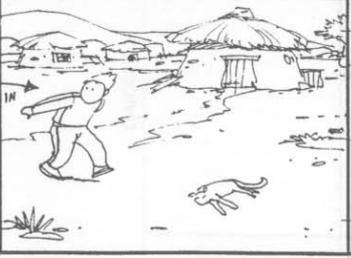
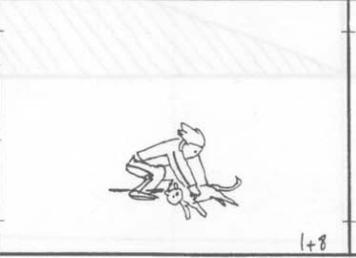
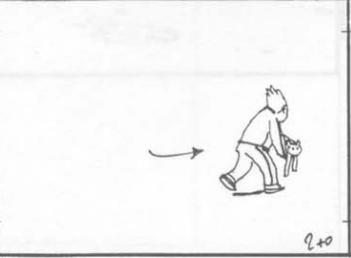
Os efeitos especiais devem ser registados por escrito nos quadrados reservados para a descrição da acção, ou, quando o caso, entre os quadrados entre os planos. Por norma utilizam-se os seguintes símbolos:

SCENE N°	43	TIMING	SCENE N°	TIMING	SCENE N°	44	TIMING
		X - DIS					
LES JAGUARS TRAVERSANT LE CADRE EN GROGNANT ET EN GALOPANT		X - DIS. 			INT. MAISON. IL, ATTEND. S'ENNUIYANT EN REGARDANT LA TELE.		

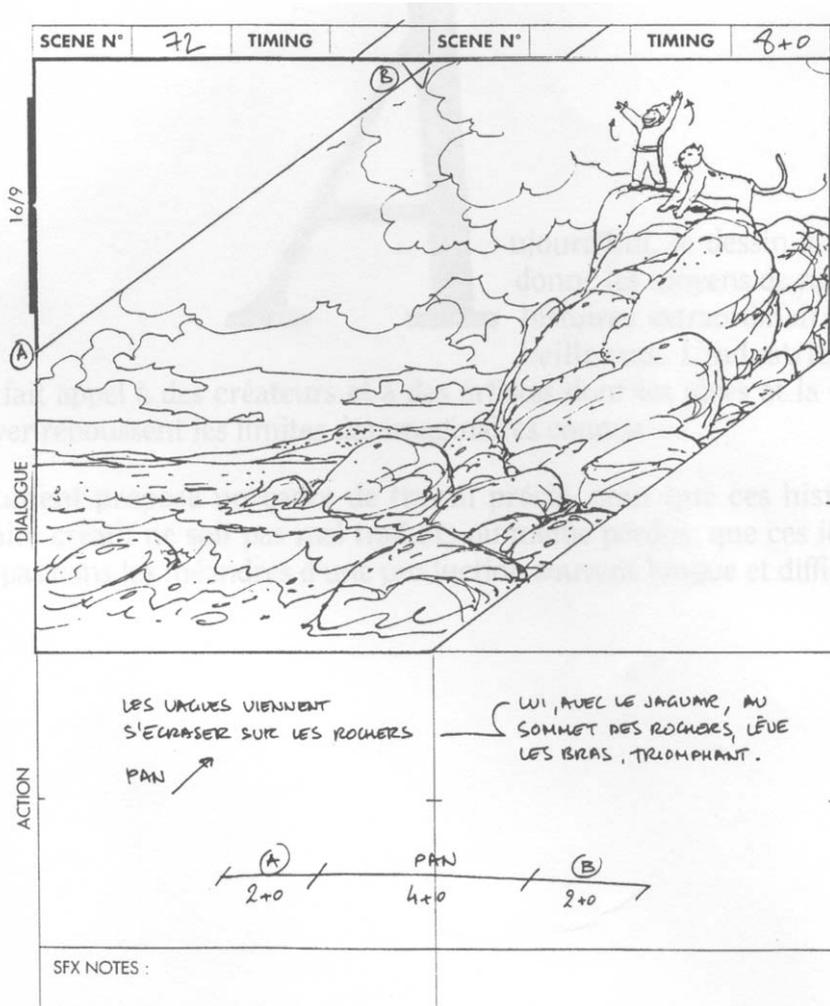
SCENE N°	87	TIMING	SCENE N°	LONT	TIMING
		FADE OUT			
LUI, S'ÉLOIGNE SUR LA PLAGE EN COMPAGNIE DU JAGUARE		FADE OUT. ▸			

paralela ao texto:

- FADE-IN
- FADE-OUT
- FUNDIDO-ENCADEADO

SCENE N°	204	TIMING	SCENE N°	CONT	TIMING	4+8	SCENE N°	205	TIMING	2+12
16/9										
DIALOGUE			LUI: AAAAAHHH!							
	LUI REGARDE, SURPRIS, IL S'ARRÊTE INQUIET, RETOURNE LA TÊTE		ET SE SAUVE - AFFOLÉ - OUT.				IN - LUI TRAVERSE LE CADRE EN COURANT - OUT.			
SCENE N°	48	TIMING	SCENE N°	CONT	TIMING	SCENE N°	CONT	TIMING	5+8	
16/9										
DIALOGUE										

Pela mesma razão, são de extrema utilidade as descrições dos movimentos de câmara, indicando de forma precisa os tempos de imobilidade e os tempos dos movimentos.



Geralmente, os tempos (timings) dos storyboards são determinados pelo realizador ou por alguém especialmente destacado para esta tarefa (slugger), normalmente seguindo os tempos das vozes pré-gravadas. Este trabalho deve ser registado na parte debaixo do storyboard, nos espaços reservados às notas. Assim, devem ficar expostos de forma clara os pontos importantes da acção ou dos diálogos, dentro de cada plano, permitindo deste modo o controle do ritmo geral das sequências. Regra geral, esta função não pertence ao artista de storyboard, mas é bastante importante que este esteja bem informado das intenções do realizador afim de facilitar este trabalho.

EM CONCLUSÃO

Nos dias de hoje, os desenhos animados permitem-nos contar histórias extraordinárias e maravilhosas. A indústria da animação apela aos artistas e aos criativos para que contribuam com as suas ideias e os seus dotes, bem como à capacidade de sonhar, afim de

que, continuamente, sejam ultrapassados os limites estabelecidos para a imaginação.

Este documento propõe um método de trabalho preciso, para que estas histórias e este imaginário criativo não sejam mal interpretados ou mesmo desperdiçados, e que as boas ideias não se dissolvam nos meandros de produções longas e complicadas.