

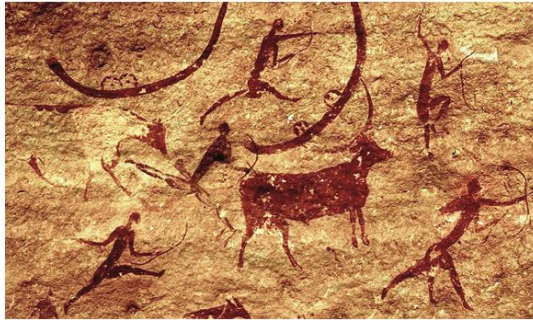


DESENHOS
QUE CONTAM
HISTÓRIAS

Curso de **STORYTELLING VISUAL**

Escrever com imagens.

O desenho é o primeiro tipo de escrita que existiu.
Começou na parede das cavernas...



Depois nas pirâmides...



E continua até hoje.



É democrático. Vc não precisa saber ler ou entender o idioma.
É universal.

**E ele funciona igual que o abecedário:
com símbolos.**

A
C

B

=



Esses símbolos podem ser simples ou complexos.



Andrew
Loomis

Mas eles são sempre isso: Símbolos.

A forma como apresentamos esses símbolos tem uma conseqüência direta na maneira como percebemos eles e as interpretações que fazemos sobre o que representam.

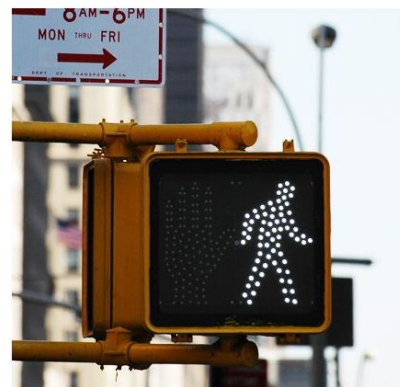


Charlie Chaplin

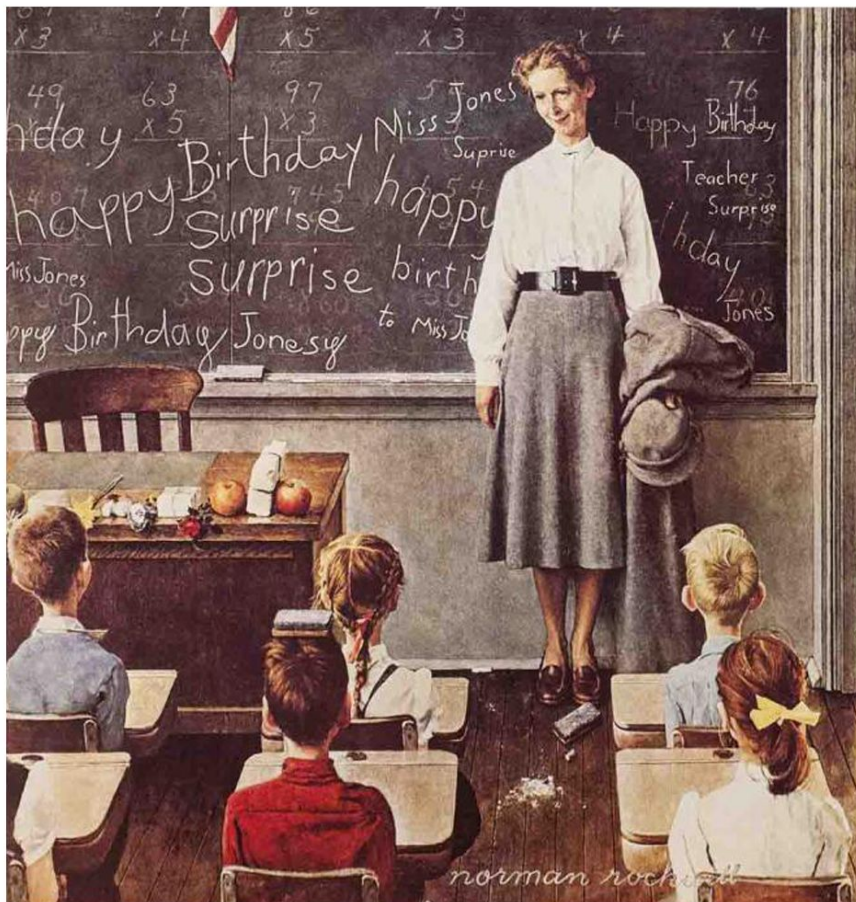


Mike Mignola

Estes símbolos podem ser usados para comunicar coisas simples e diretas



Ou serem mais sutis e despertar reflexões, lembranças e emoções profundas.



Norman Rockwell

Esse tipo de comunicação mais profunda é o que veremos em este curso de **STORYTELLING VISUAL**, da mão de grandes mestres como Charles Schulz, Hugo Pratt, Norman Rockwell, Jorge Lucas e muitos outros.

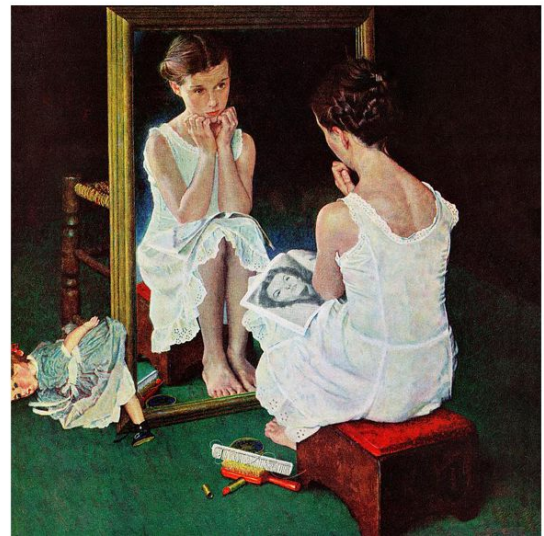


Twentieth Century-Fox Presents A LUCASFILM LTD. PRODUCTION **STAR WARS**
Starring **MARK HAMILL HARRISON FORD CARRIE FISHER**
PETER CUSHING
and **ALEC GUINNESS**
Written and Directed by **GEORGE LUCAS** Music by **JOHN WILLIAMS**
Produced by **GARY KURTZ**
PANAVISION® PRINTS BY DE LUXE® TECHNICOLOR®
DOLBY SYSTEM®
Making Films Sounded Better
Noise Reduction - High Fidelity
Original Motion Picture Soundtrack on 10th Century Records and Spinnaker

Jorge Lucas



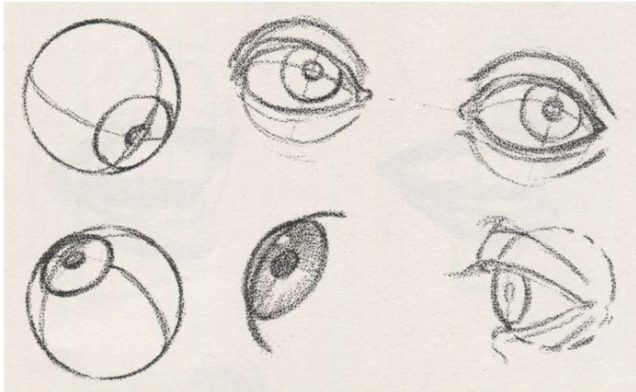
Charles Schulz



Norman Rockwell

Técnica e storytelling

Técnica é desenhar um olho anatomicamente correto.



Andrew Loomis



Hugo Pratt

Storytelling visual é desenhar um olhar.

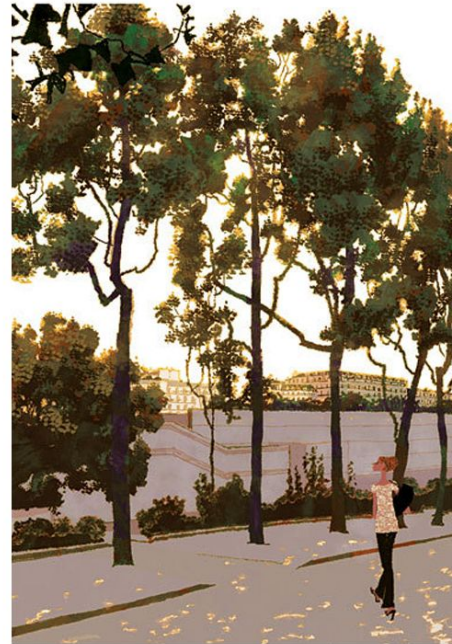
CONCEITOS:

Não desenhamos a realidade, desenhamos idéias, conceitos. A realidade vem depois, à serviço destas idéias, para ajudar a comunicá-las.

Esse conceito ou idéia pode ser algo complexo.



Dean Cornwell



Tadahiro Uesugi

Ou algo tão simples como uma luz, um mood interessante. Qualquer coisa. Mas a imagem é construída em torno disso. Tudo nela acompanha e potência.





Terry Miura

Terry Miura



Em outras palavras, tem dois jeitos de trabalhar: criar imagens “técnicas”, onde o que importa é gerar um ‘WOOOW!’ no público.



Tjalf Sparnaay

Antoine de Saint Exupery



E por outro lado criar imagens “comunicativas”, que gerem reações emocionais.

É claro que é maravilhoso quando alguém consegue criar imagens que comuniquem e geram um WOOOW ao mesmo tempo, mas sempre que a técnica esteja ao serviço da história e não nos “tire pra fora” dela.



N. C. Wyeth

“Não vamos esquecer que quando estamos falando de narrativa visual, a imagem é o veículo e não o fim.”

Marcos Mateu-Mestre



Framed
Drawing
Techniq...
2019



Framed
Ink:
Drawing...
2010



Framed
Perspect...
Vol. 1: T...
2016



Framed
Perspect...
Vol. 2: T...
2016

E quando dizemos emocionar estamos falando de todos os níveis de emoções e não apenas as extremas como podem ser chorar de tristeza, de alegria, de medo. As vezes essa “emoção” passada é algo muito simples e sutil, mas que ajuda a contar uma história.

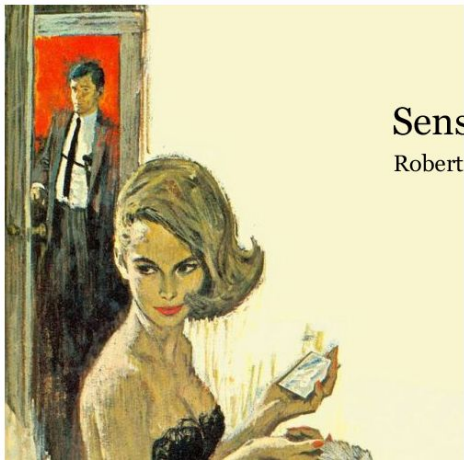


Empatía

Charles Chaplin

Tédio

Jessie Willcox Smith



Sensualidade

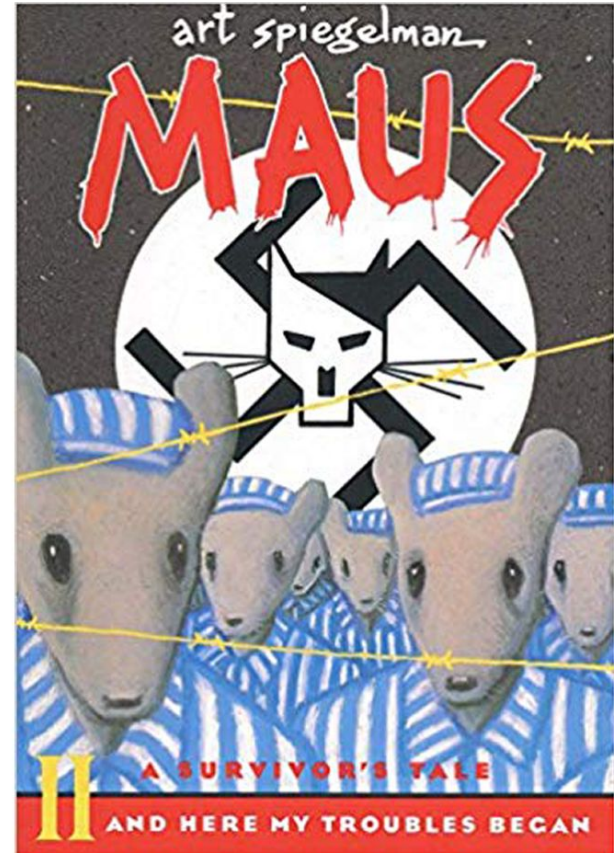
Robert McGinnis



Alegria
Despicable Me



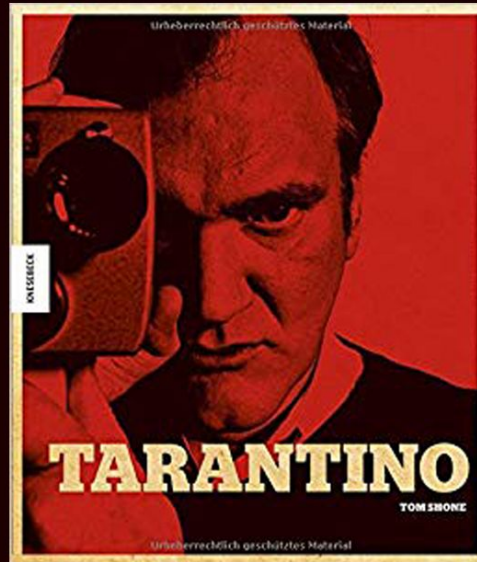
Pena
Gato de botas



Revolta
Art Spiegelman

“O que eu gosto é tocar o público como se fosse um instrumento. É como se eu fosse um diretor e as reações do público são minha orquestra. E os sons que vocês fazem, os sentimentos, são meus instrumentos. Então é algo assim: “Riam!” “Riam!” “Riam!” “Parem de rir!” “Agora fiquem chocados!” “Isto é horrível!” “Isto é horrível!” “Isto é horrível!” “HORRÍVEL!” “HORRÍVEL!!!” “HORRÍVEL!!!” “Riam!” Isto é o que eu gosto de fazer. E quando alguém faz isso comigo, eu passo um bom momento no cinema.”

Quentin Tarantino

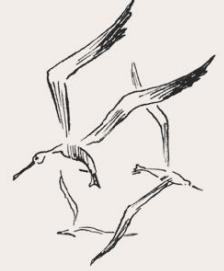


O foco deve estar nas emoções que queremos criar no público e não nos personagens da nossa cena. Porque esses personagens e todos os demais elementos nela irão trabalhar com esse objetivo.

Narrativa visual é onde todos os princípios de perspectiva, anatomia, composição, teoria das cores, etc. se juntam com um fim em comum.

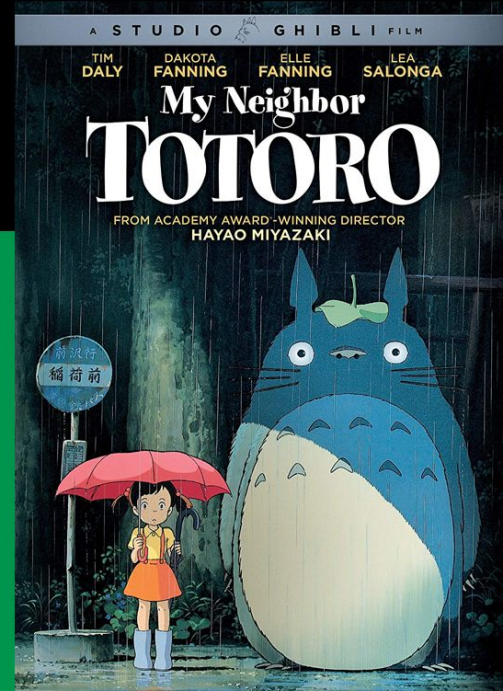
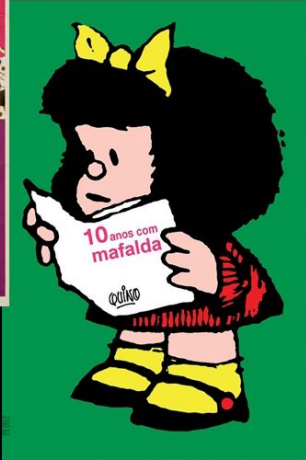
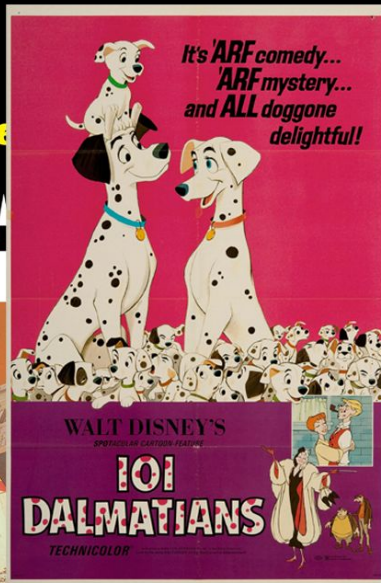
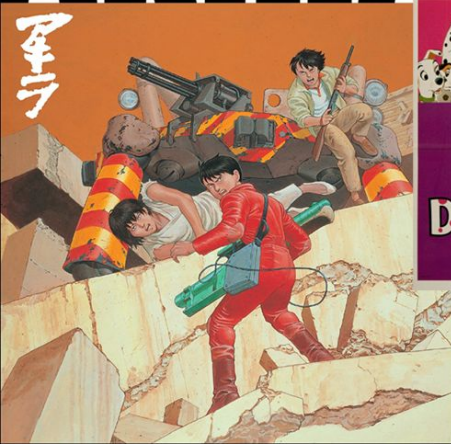
Este não é um curso de desenho.
É um curso sobre **contar com desenhos.**

O prazer de contar histórias com imagens.



A construção de uma imagem é a construção de um relato. E pra ele poder ser apreciado a **imagem deve estar organizada primeiramente de forma clara**, que seja fácil de entender. Em segundo lugar, suas **prioridades** deverão estar bem ordenadas, de maneira que a gente **olhe primeiro onde é mais importante**. E finalmente essa organização deve estar feita de tal maneira que **gere o tipo certo de sensação**, uma que potencie o que está sendo contado de forma emocional. Para isso temos uma série de **ferramentas**. Neste curso vamos ver um pouco sobre elas e como os grandes mestres do Storytelling Visual as usam.

Storytelling de qualidade é quando lemos uma história em quadrinhos, um livro ou assistimos um filme pela segunda ou terceira vez. A história está tão bem contada que mesmo sabendo tudo que acontece, mesmo tendo todas as informações, conseguimos desfrutar. O que apreciamos é a forma como a história se desenvolve e as sensações que ela nos produz.



Vemos isso na diferença entre uma piada contada por uma pessoa normal e um comediante. A informação é exatamente a mesma. O resultado é completamente diferente.



O bom narrador consegue passar informação de maneira que mexe com nossas emoções.

Mas pra conseguir emocionar alguém, em primeiro lugar precisamos da sua atenção.

E pode parecer muito óbvio, mas para isso, precisamos ser muito muito **claros**.

Lei do bom storytelling nº1:

Que se entenda!

CLARIDADE :

Quando a gente não entende, nos sentimos pouco inteligentes ou deixados de fora. Ou então sentimos que essa história não está bem feita. Em qualquer caso, a vontade é de cair fora.

Em um mundo ideal, devemos poder entender uma história mesmo sem os textos e diálogos.



Pra nos ajudar com isto, estas perguntas poder servir como guias:

Qual é a informação essencial que preciso passar?

Qual é a maneira mais clara de fazê-lo?

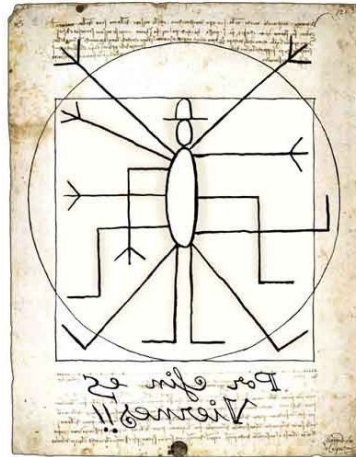
EXERCÍCIO 1:

O mesmo fato pode ser contado de muitas maneiras diferentes.

Uma produção começa com um roteiro, que vira storyboard e depois roteiro de arte.

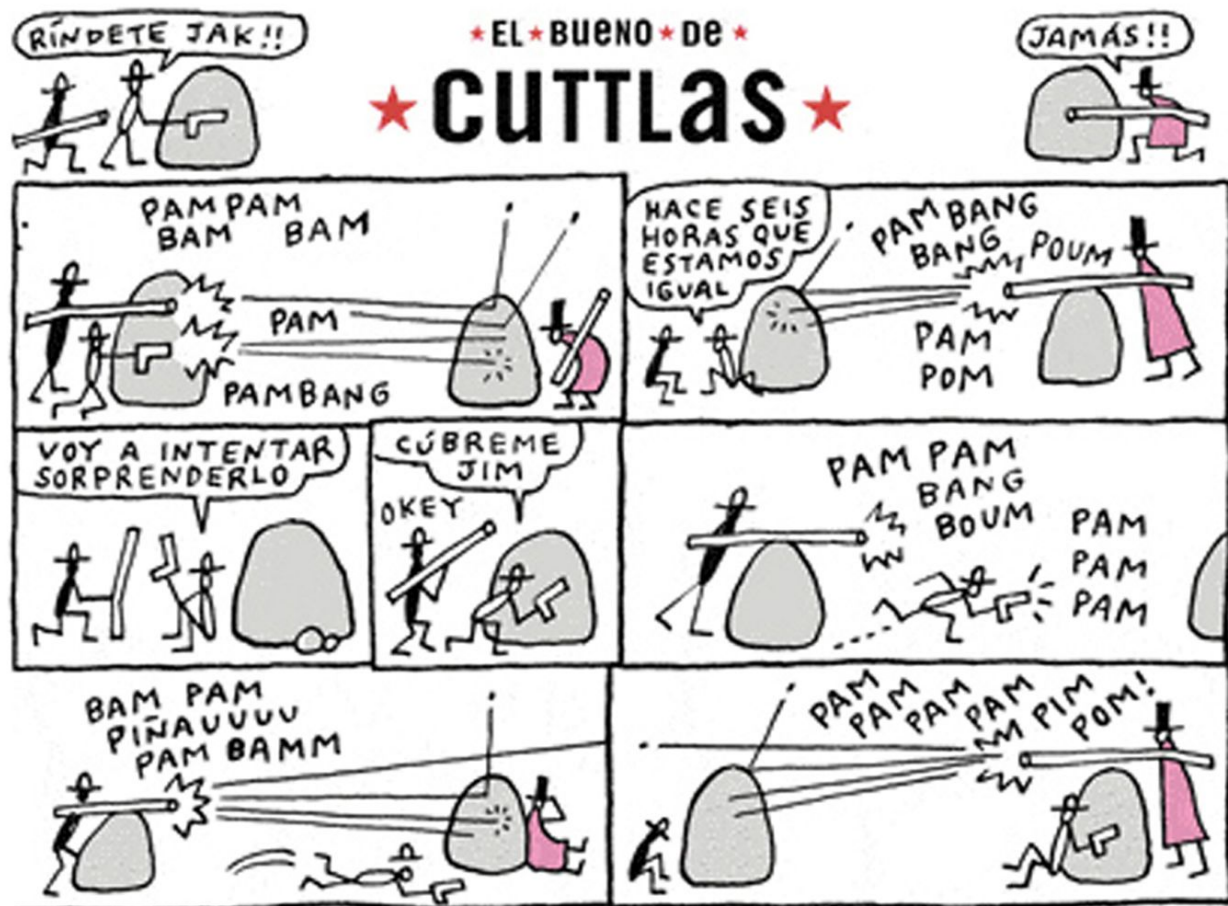
Partindo de uma história muito simples e aberta, vamos começar a trabalhar no storyboard.

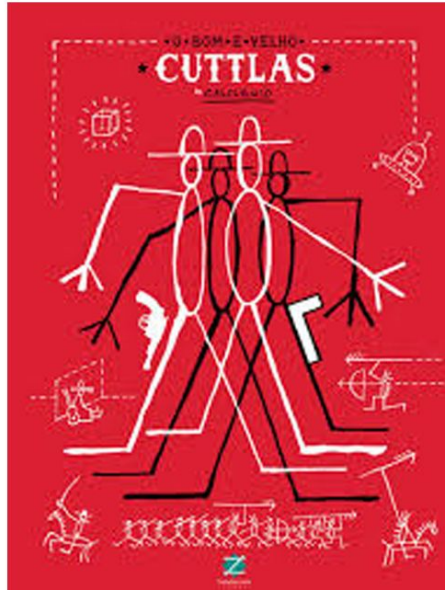
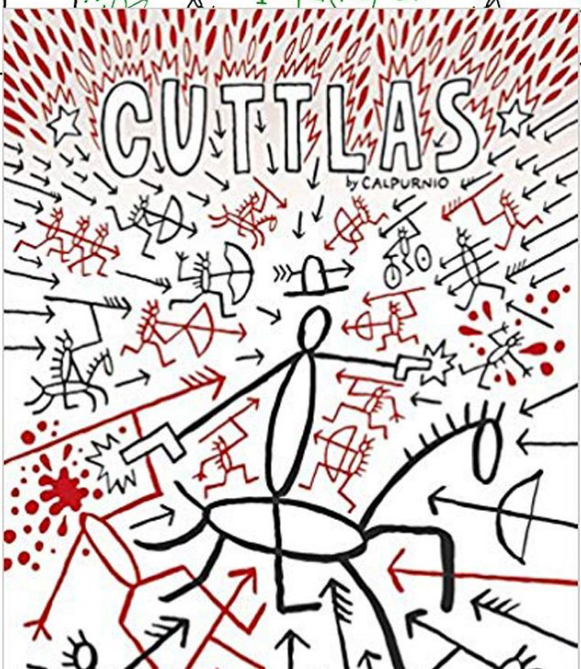
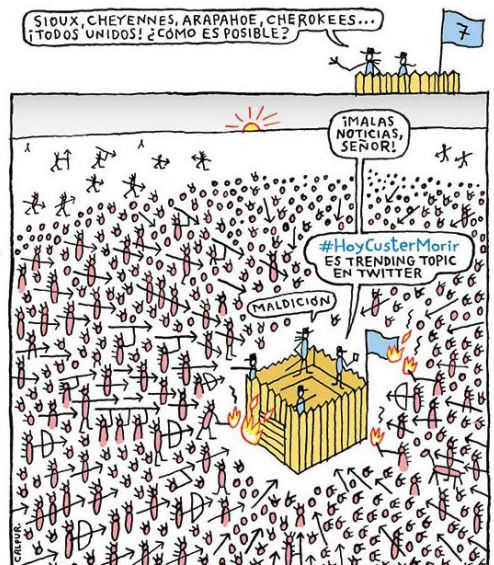
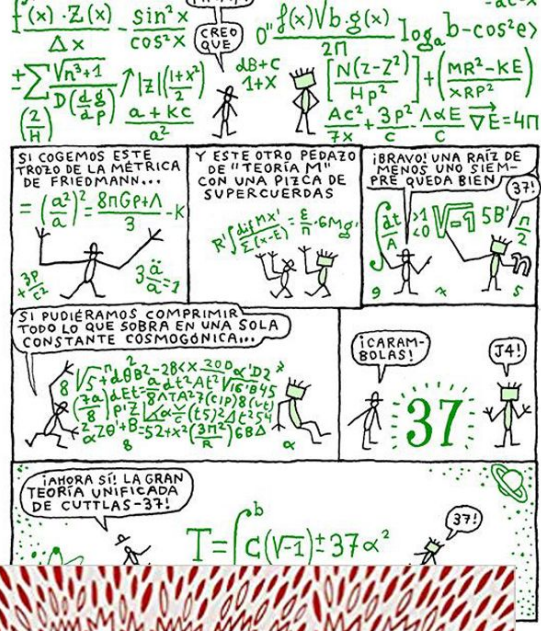
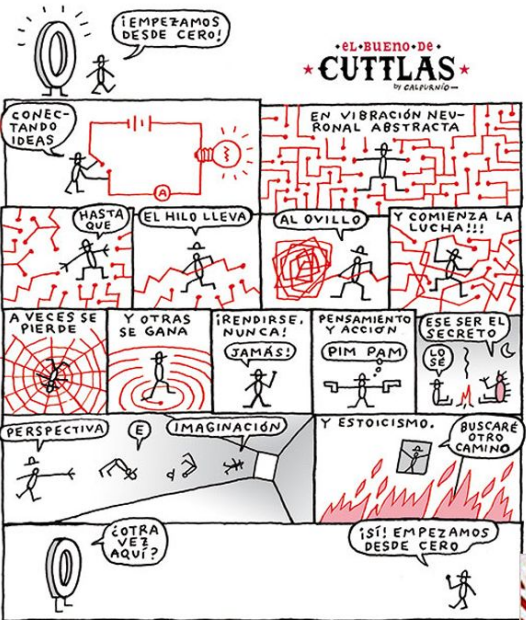
Como falamos antes, este não é um curso de desenho. É um curso sobre escrever com desenhos, com símbolos. E pra gente poder internalizar melhor essa idéia e se focar melhor nessa tarefa, os primeiros exercícios que vamos fazer serão todos com desenho de “personagens palito”.



O único importante agora é que eles comuniquem o que esta acontecendo da maneira perfeitamente clara, simples e direta.

O bom e velho Cutlass
Calpurnio





Transformar uma idéia em uma imagem é um processo de evolução e amadurecimento que as vezes leva várias tentativas. É também por isto que vamos fazer estes exercícios usando o estilo de “personagens palito”. Para evitar frustrações na hora de jogar fora quando temos uma idéia melhor ou mais evoluída. É normal precisar refazer algumas vezes cada desenho.

O que vamos começar a fazer agora é o esboço do esboço.

Roteiro guia:

0 personagem “A” acabou de voltar da guerra. “A” toca a campainha na casa do personagem “B”. “B” abre a porta. Algo acontece. Fim.

Dividir a cena em até 6 quadros.

Os personagens podem ser humanos, animais, etc..

Nesse primeiro exercício o nosso trabalho vai estar focado em algo muito simples:

QUE-SE-ENTENDA!

FOCO:

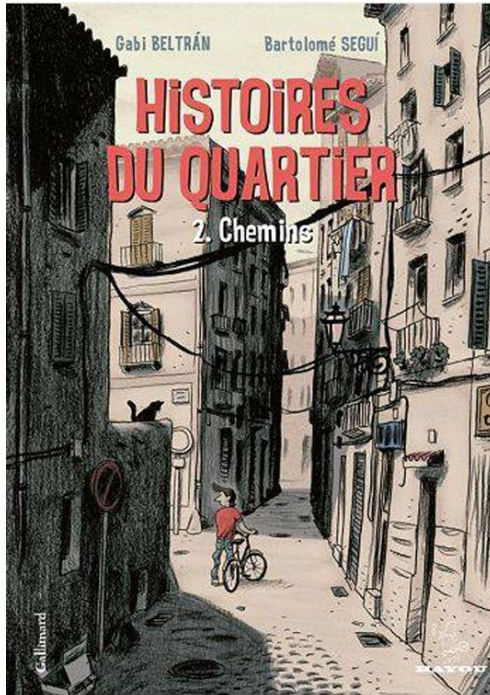
Se tiver 5 pessoas falando ao mesmo tempo não conseguimos entender nada. Agora se fala uma depois da outra fica muito fácil.



Ronald Searle

Cada imagem deve tratar sobre uma idéia e mais nada. Como uma matéria de jornal, nela temos o ponto focal que é o título, informações complementárias no subtítulo e o resto das informações necessárias no corpo da matéria. Mas a matéria não começa falando sobre política pra depois opinar de futebol e mais tarde sobre um crime. É apenas um assunto e acabou.





Do que estamos falando? Do que se trata a cena? Qual é a informação mais importante que preciso comunicar? Tudo isto tem que estar muito claro para o artista de forma que ele consiga expressá-lo de forma simples, direta e o mais interessante possível. Uma vez que a gente entendeu o que estamos comunicando, refazemos o trabalho potenciando APENAS isso. Todos os outros elementos da obra irão estar subordinados a essa idéia. O que não ajuda, atrapalha por que polui e distrai e deve ser tirado.

Lei do bom storytelling nº2:

Comunicamos apenas
uma idéia por vez.

PONTO

FOCAL

Existem várias maneiras de direcionar o olho ao ponto de maior interesse.

Algumas são:

Contrastes de valor, saturação, cor e temperatura

Perspectiva

Linha

Forma

Composição

Luz e sombra

Perspectiva aérea

Edges

EXERCÍCIO 2:

Revisão do que foi feito no Exercício 1:

Confirmar que cada imagem tem **uma única informação importante**. Se uma tiver mais de uma, tentar **eliminar** uma delas. Se não der, dividir a imagem **em duas**.

Cortar fora qualquer imagem que não comunique uma informação **essencial** para a história.

Agora que já temos uma história clara e com foco, vamos ao que interessa:

QUE SEJA INTERESSANTE .

Como falamos antes, uma história é antes de mais nada, informação. A diferença entre um storytelling bom e um ruim é o que oferecemos além desta informação.



FERRAMENTAS DA NARRATIVA VISUAL PARA CRIAR IMAGENS INTERESSANTES:

Este trabalho é algo que vem evoluindo desde o começo da humanidade. O homem sempre contou histórias e essa arte foi evoluindo ao longo dos milênios, chegando a algumas conclusões e técnicas. Elas formam a caixa de ferramentas que temos ao nosso dispor para fazer o trabalho.

“Ao aprender a arte do storytelling em animação, descobri que a linguagem tem uma anatomia.”

Walt Disney



Lei do bom storytelling n°3:

MOSTRAR É MELHOR QUE DIZER.

Basicamente isto significa que ao invés de colocar um personagem falando que ele/a é muito distraído/a, mostrar ele/a esquecendo coisas, ou tentando acender um cigarro com um desodorante. (já aconteceu comigo!)

Isso sim: dá muito mais trabalho. Esta página aqui do lado poderia ser resumida em apenas um quadro do careca dizendo algo do tipo: - “Aonde se meteu este idiota, que já percorri o prédio inteiro e não consigo achá-lo?”

Mas não é o mesmo...

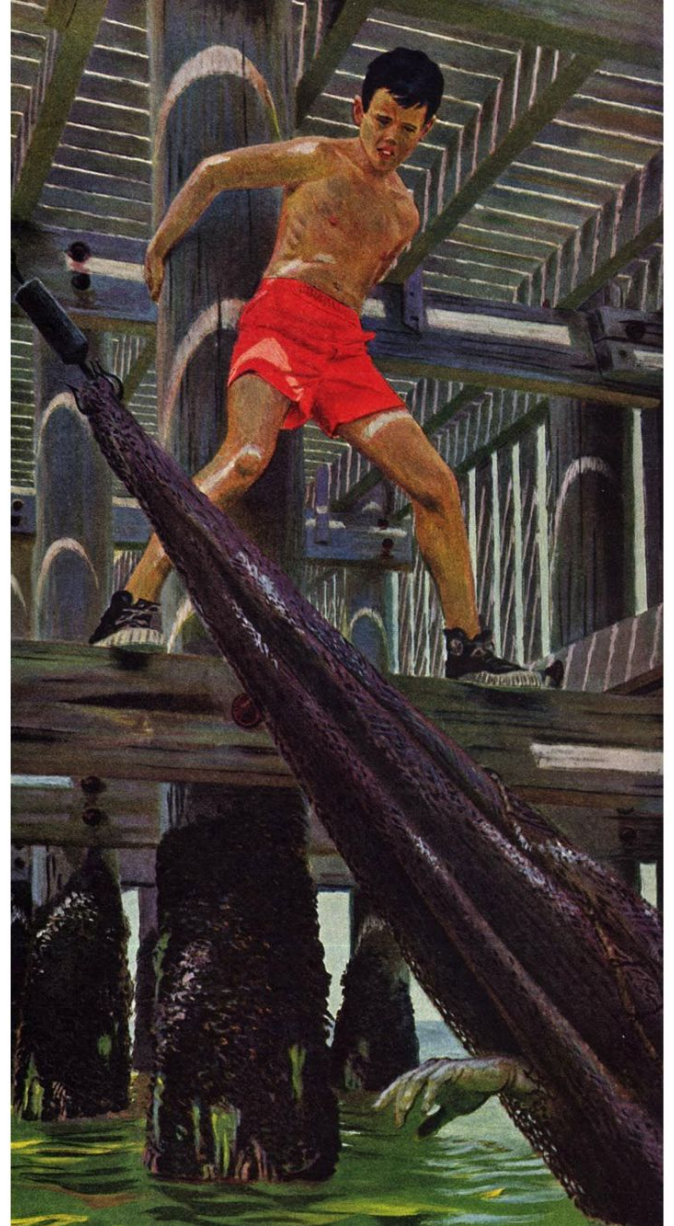


E, se estamos passando informação em um texto ou diálogo, sempre que for possível procuramos completar ou potencializar essa informação.

Por exemplo: um personagem esta ameaçando outro. Ao invés de mostrar o personagem explicando tudo que vai fazer de ruim, mostro a reação do outro.

Na ilustração ao lado, em vez de colocar o ponto focal na mão do cadáver (**informação**), ele está na reação do menino (**sentimento**).

A informação na imagem não deve repetir a informação no texto. Elas se completam e uma potencia a outra.



MOOD

Lei do bom storytelling nº4:

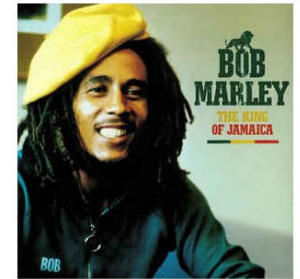
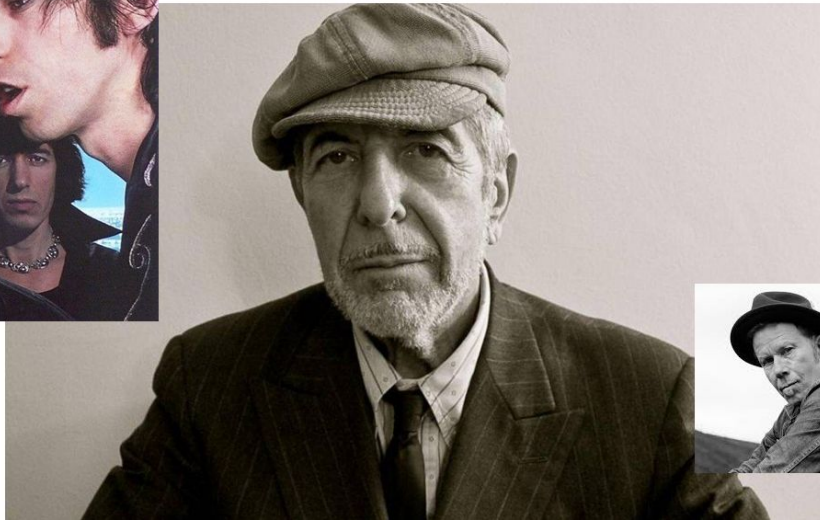
Mood é o sentimento predominante numa obra. É a forma como o público se sente frente a ela. **E isto é algo que pode e deve ser desenvolvido.** Este é o último e mais delicado degrau na construção de um relato visual.

A painting by Edgar Degas depicting a ballet rehearsal. The scene is set in a room with green walls and a doorway. In the center, a young ballerina in a white tutu is being instructed by an older man with white hair, likely the ballet master, who is leaning in and gesturing. To the left, another ballerina is seen from the back, holding a red book. In the background, other dancers and a woman are visible, some looking towards the central interaction. The painting uses soft, visible brushstrokes and a muted color palette, characteristic of Degas's style.

*“Arte não é
o que você vê,
mas o que você faz
que os outros vejam.”*

Edgar Degas

Este é o ponto mais alto do trabalho de **storytelling**. Todos os grandes artistas da história souberam criar um **mood** especial em sua obra. **Bob Marley, Leonard Cohen, Tom Waits, Rolling Stones** e tantos outros grandes não criaram apenas grandes canções. **Criaram grandes moods**. Quando a gente pensa em cada um destes artistas, a sensação que cada um gera é diferente e específica deles.



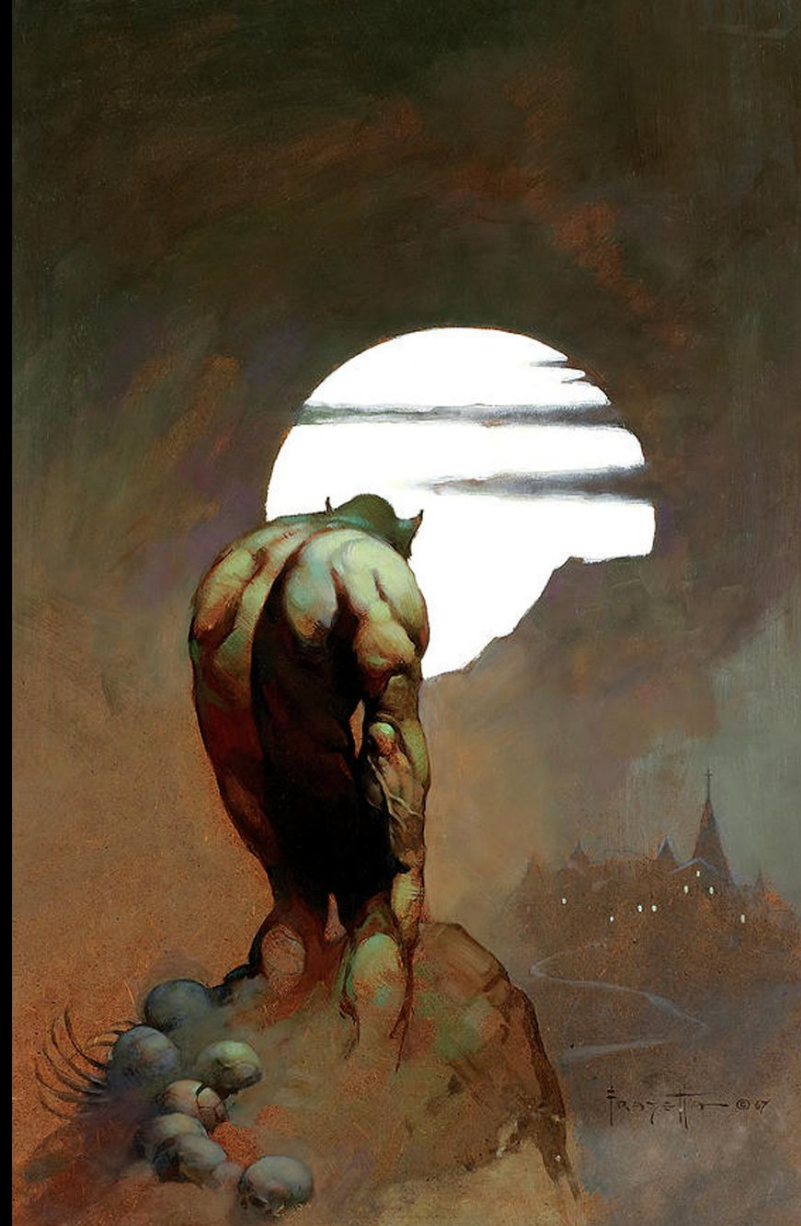
Acontece o mesmo com grandes obras, como **Il Postino**, **calvin & hobbes**, a **Gioconda**, etc.
Todas tem **moods** muito concretos e particulares.



Em Hollywood dizem
“Story is King”, algo
assim como “A história
é a rainha”, querendo
dizer que tudo gira e
acontece em volta dela.
Mas as vezes parece que
se a história é a
rainha, o “mood” é
Deus.

Uma imagem com bom mood
faz com que a gente
conte uma história pra
si mesmo.

Frank Frazetta



O mood pode e deve ser trabalhado.
De fato, quanto mais claro e forte, melhor.

CRIAR MOOD:

Para criar um mood precisamos ir no coração do conceito da obra e potenciá-lo ao máximo.

ALGUMAS FERRAMENTAS QUE PODEMOS USAR PARA CRIAR MOOD:

- Cenários, lugar no mundo
- Época histórica
- Ritmo do relato
- Objetos
- Personagens
- Atuação/atitude dos personagens
- Hora do dia
- Fatores climáticos
- Estação (verão, outono, primavera, inverno)
- Luz ou falta dela
- Cor
- Temperatura
- Saturação
- Composição
- Tipos de perspectiva
- Forma
- Linha
- Espaço
- Objetos
- Voz
- Estilo e técnica
- Contrastes

Calma.

Não quer dizer que para desenvolver um trabalho precisamos levar em consideração todos e cada um dos itens na lista. As vezes apenas alguns são suficientes para criar um mood concreto.

Mas ela serve como um lembrete de algumas das ferramentas importantes que podemos utilizar para alcançar nossos objetivos. Esta lista pode assustar um pouco, mas ela não tem como objetivo complicar as coisas, e sim, pelo contrário, simplificá-lo.

O truque é ir passo a passo. Pra entender melhor, vamos ver rapidamente esses itens um por um:

Momento histórico:



ELEMENTOS :

Objetos podem virar símbolos que vão além do objeto em si. Eles nos remetem coisas. O significado pode variar um pouco de uma pessoa para outra ou dependendo da cultura. Mas usados com cuidado podem ser muito úteis na hora de contar uma história.



CENÁRIO:

Acontece a mesma coisa com os cenários.





Grandes cidades tem um mood único e muito específico. Se ambientamos uma história em Veneza vai ter um mood completamente diferente do que se a situamos no Rio ou em uma pequena cidade do Alaska.

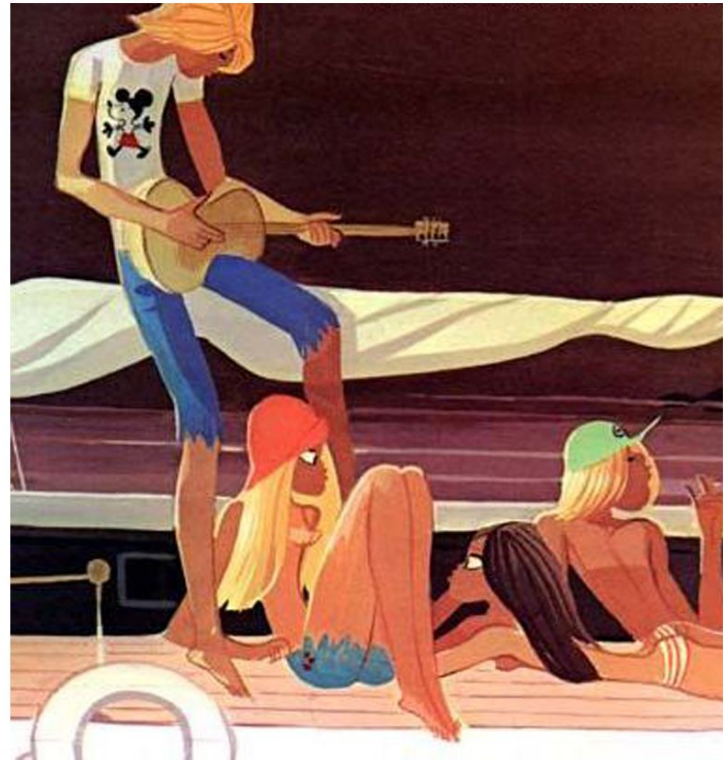
PERSONAGENS :

Assim como os objetos e os cenários, diferentes tipos de personagens podem disparar sensações específicas.

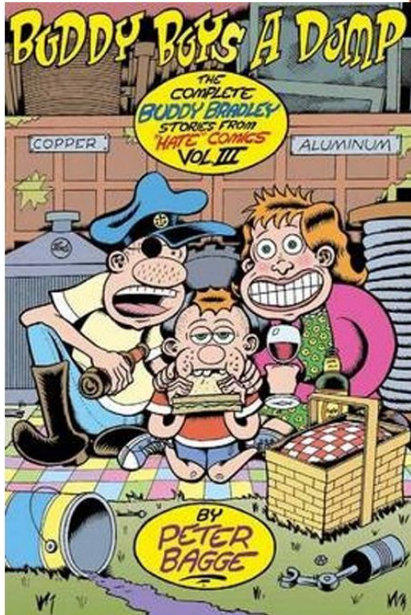


ATITUDE/ATUAÇÃO DOS PERSONAGENS :

Qual a personalidade e atitude dominante deles?



E a atuação?



Peter Bagge



Norman Rockwell

VOZ :

Vimos que mood é a forma como o público se sente em relação a o que está sendo contado. Voz, pelo contrário, é a forma como o autor se sente em relação a história, o público ou os personagens. Por exemplo, ele pode ser crítico, cínico, positivo, bravo, humorístico, caricato, alegre, melancólico, etc. Essa voz pode ser óbvia, se a história é contada em primeira pessoa, mas também pode estar muito escondida nas entrelinhas.



Robert Crumb

Muñoz e Sampayo



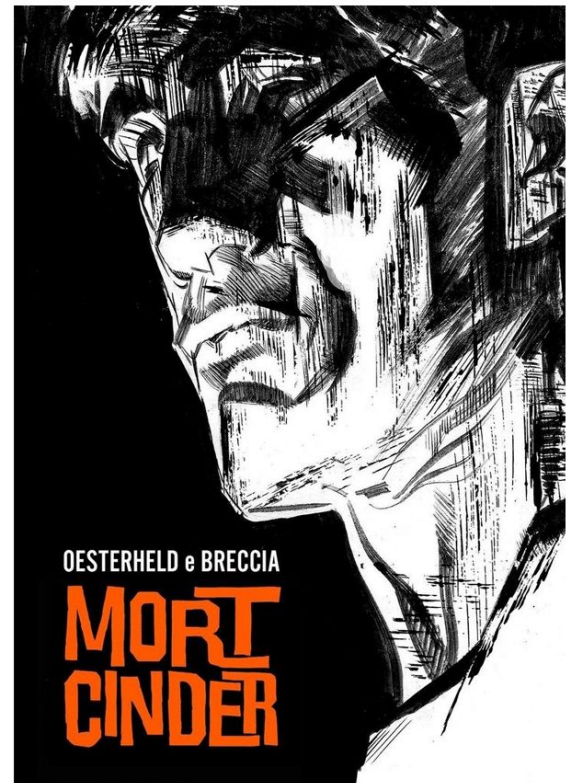
VALOR/NÍVEL DE MISTÉRIO:

Quanto mais iluminada a cena, melhor noção conseguimos ter de tudo o que tem nela. Quanto mais escura, mais misterioso fica e a gente passa naturalmente a um estado de alerta. Mais mistério = mais tensão. Mais claridade = mais relax.



Hergé

Alberto Breccia



Qual dessas duas imagens faz mais sentido?



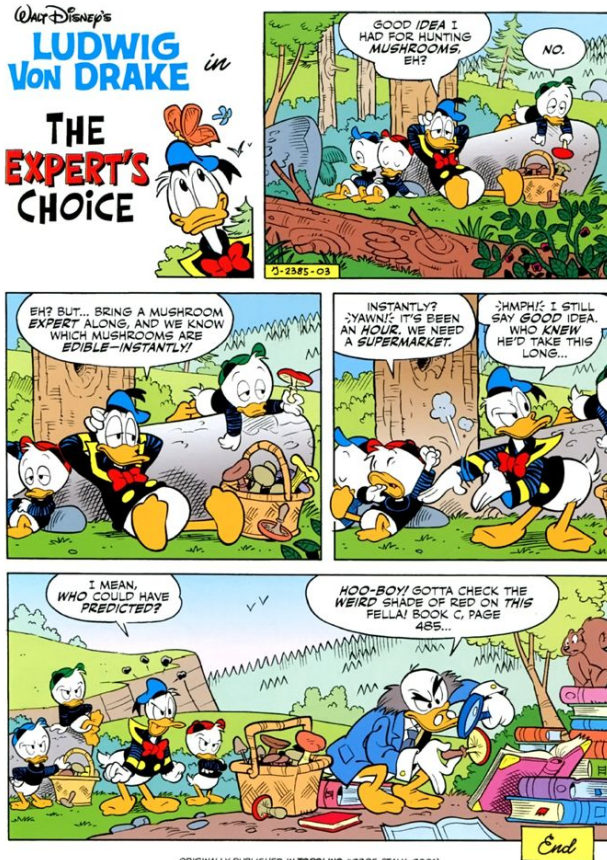
E qual dessas?



Um bom jeito de começar a analisar uma cena é se perguntar: Do que se trata a cena? Estou falando de preto sobre branco ou de branco sobre preto?

NÍVEL DE MISTÉRIO:

A informação é passada de forma direta ou sugerida?



ORIGINALLY PUBLISHED IN TOPOLINO #2385 (ITALY, 2001)



Ashley Wood

ESTILO E TÉCNICA:

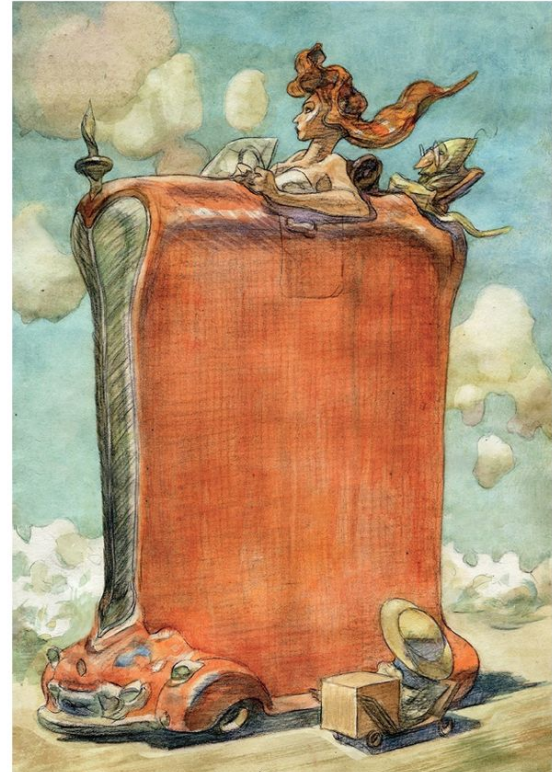
O tom também está dado pelo estilo pessoal do artista (mais ou menos realista, mais ou menos estilizado, cartoon ou artístico, etc.) e a técnica que ele usa para trabalhar.



Enrique
Breccia



Javier
Olivares



Carlos Nine

VELOCIDADE DO RELATO:

A “*velociade*” com que uma história é contada pode ter um impacto grande no mood, especialmente quando ela é muito lenta ou muito rápida.



Jiro Taniguchi

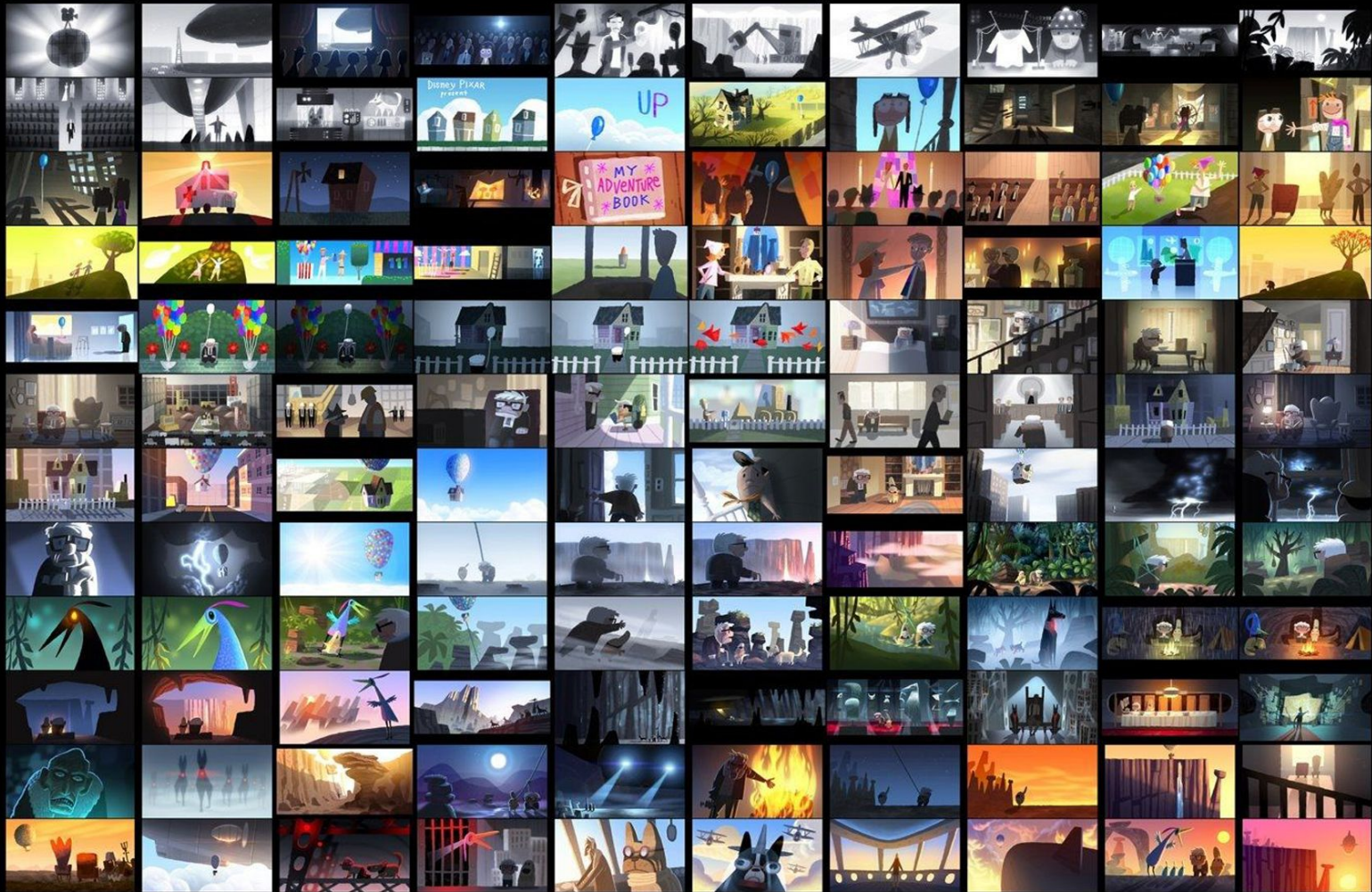


Katsuhiro Otomo

A quantidade de informação visual não essencial é uma das ferramentas que podemos utilizar para “ajustar” a velocidade.

ROTEIRO DE ARTE

Isto é comumente chamado em animação de color script, ou roteiro de cor.





Mas o roteiro de cor carrega muita mais informação do que apenas a das cores da história. Nele estão esboçados os momentos mais marcantes, e também os roteiros de:

Luz
Contrastes
Valores
Temperatura de color
Formas
Personagens
Estilo
Técnica
Cenários
Perspectiva
Espaço
Enquadramento/dinamismo/composição
Momento do dia
Estação do ano
E +

Todos estes elementos irão precisar ser trabalhados de forma especial para cada trabalho. E também passam por mudanças ao longo de uma história. **Essa é a informação que constitui o roteiro de arte.**

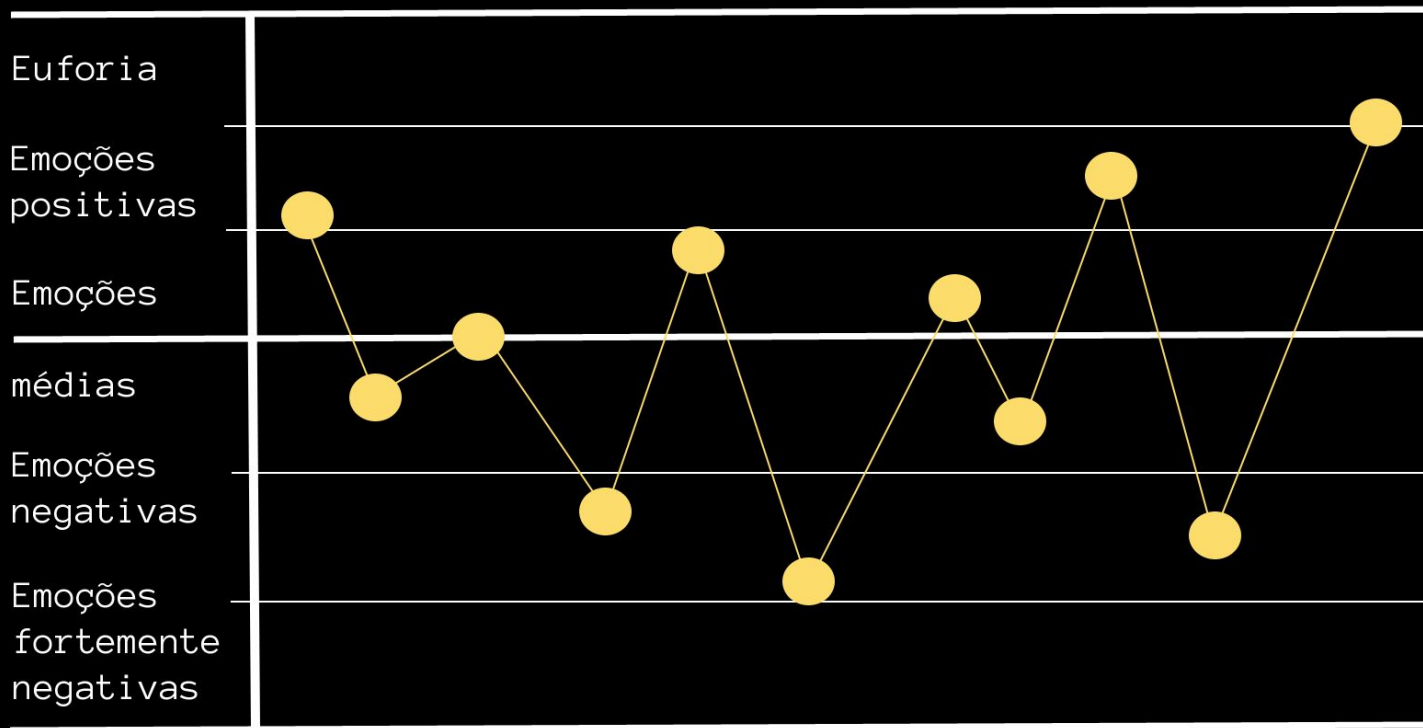
0 eletrocardiograma.



O Roteiro da Arte funciona um pouco como um eletrocardiograma, marcando os batimentos, o compasso da história. Quanto mais altos e baixos tiver, e quanto mais altos os altos e mais baixos os baixos, mais excitante será a história.



Se coloca cada momento chave no lugar da “escala” que tem mais a ver com o que está sendo contado nesse momento da história.



Partindo dessa posição se consegue tomar decisões de forma mais eficiente sobre as cores, iluminação, etc..

Euforia

Emoções
positivas

Emoções

médias

Emoções
negativas

Emoções
fortemente
negativas

Segundos depois de ganhar a Mega Sena.

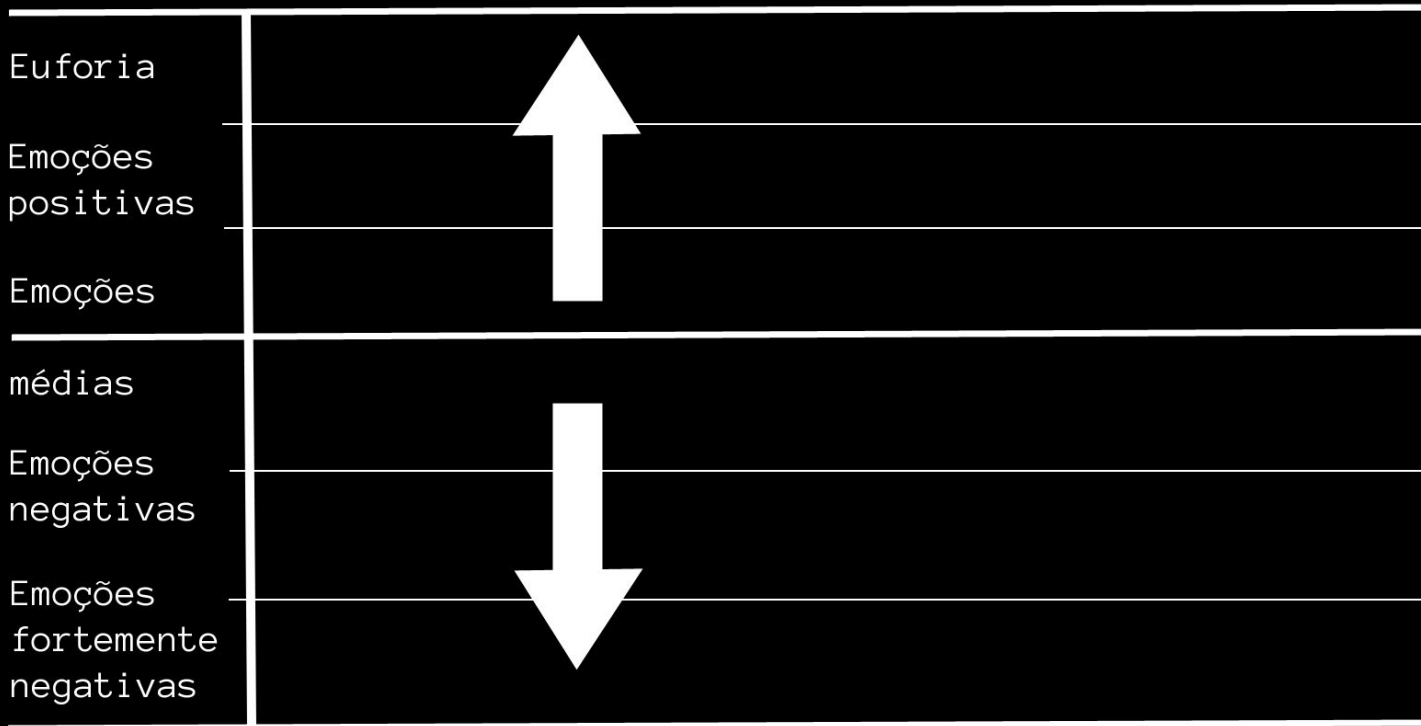
Festa de aniversário.

Comprando no mercado.

Após ser culpado por algo que seu chefe fez,
acaba sendo demitido.

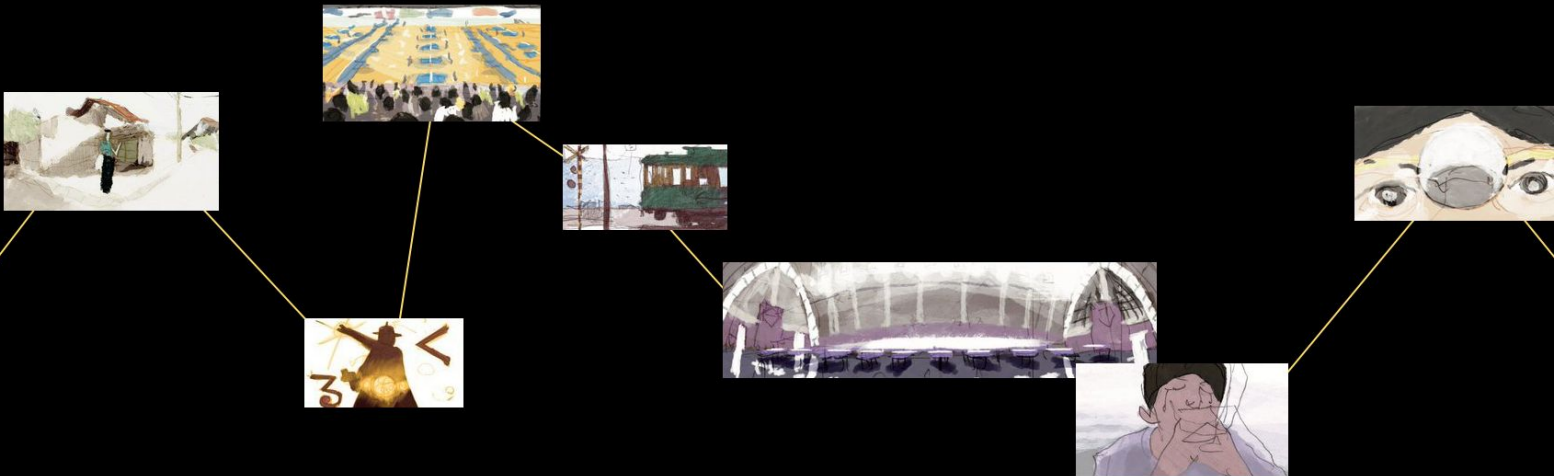
Assassinato do chefe.

Cada item da lista de ferramentas funciona de maneira especial na escala. Para simplificar podemos dizer que todos irão aumentar de intensidade quanto mais longe estejam do centro.

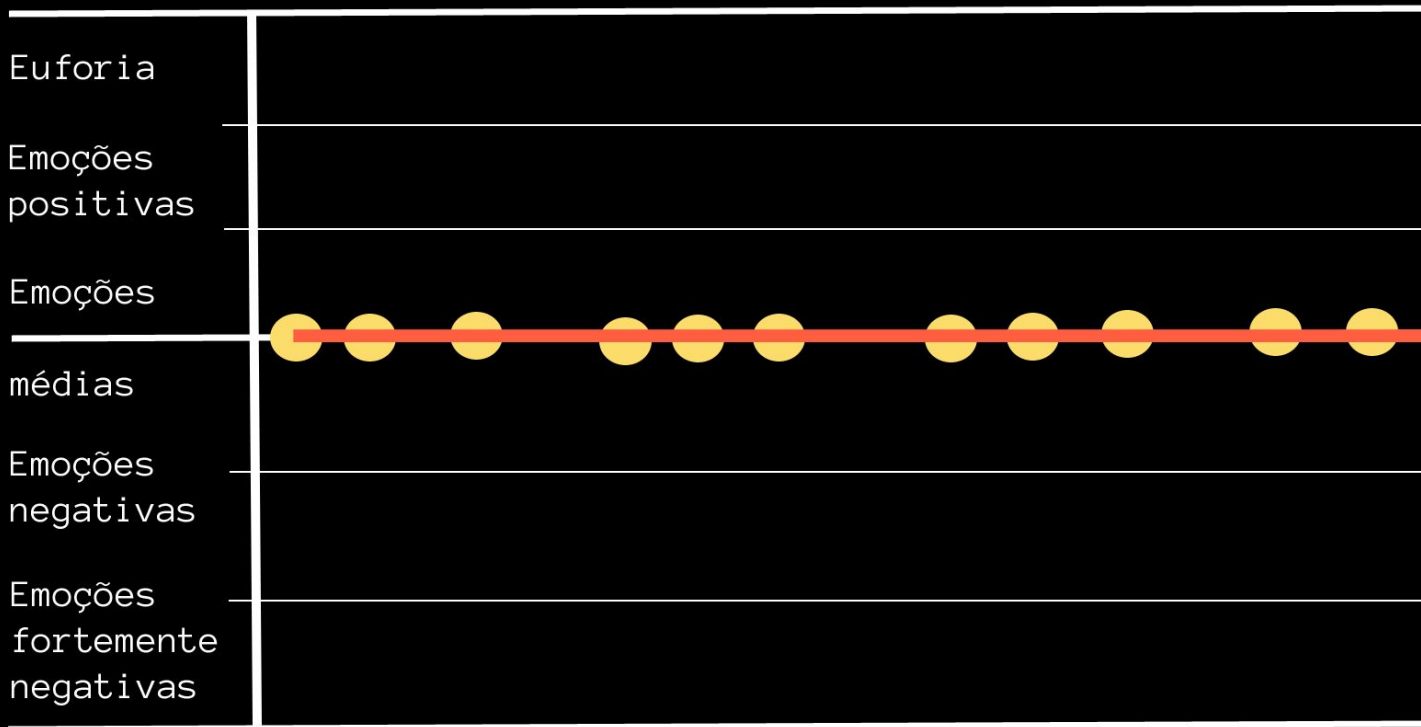


Isto ajuda para que a arte de cada momento da história tenha um storytelling o mais eficiente possível.

Também para que existam contrastes entre uma cena e outra e que a história como um todo fique visualmente rica e dinâmica.

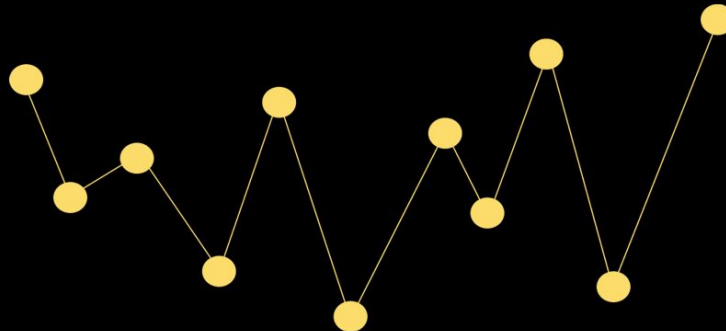


Voltando a imagem do eletrocardiograma: se damos a cada parte da história o mesmo tratamento, a história está “morta”.



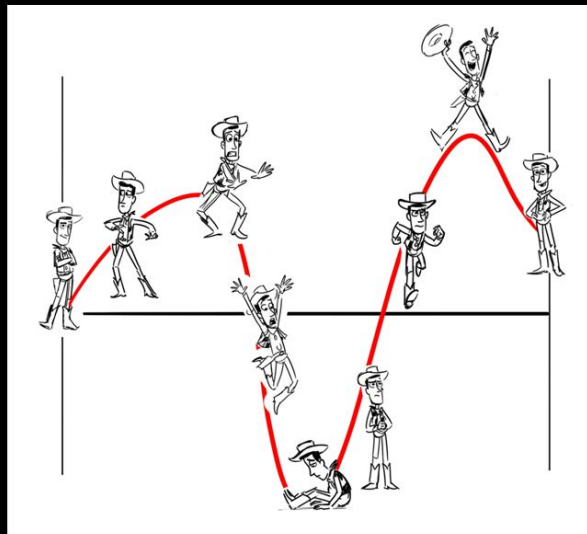
Estes princípios de storytelling funcionam da mesma forma para criar as cenas de um filme ou novela gráfica como para desenvolver uma única ilustração.

Mas é fundamental entender que isto não pode virar uma fórmula, algo que aplicamos de memória e sem pensar, correndo o risco de todos nossos trabalhos ficarem com a mesma cara, as mesmas soluções. Isto funciona como uma guia. Em cima dela a gente precisa colocar nossa criatividade e prestar atenção ao que cada trabalho pede. Também serve como ajuda quando o trabalho não está saindo, ou pelo menos não como a gente gostaria. Dar uma olhada na escala pode nos ajudar a entender o que precisamos ajustar.



EVOLUÇÃO:

Idealmente, uma cena começa de um jeito e termina de outro. Acontece algum tipo de transformação. Ou começa bem e termina mal, ou começa mal e termina bem, ou começa mal e termina pior. Isto acontece também ao longo de uma história inteira. Normalmente começamos com um problema e terminamos com ele solucionado ou pior do que era no começo. Acontece uma evolução ou involução nos personagens e nos cenários. Essa mudança se conta visualmente de várias maneiras, e também usando as ferramentas que já vimos: iluminação, cores, etc.



CONTRASTES DE MOOD:

Cada cena deve ter um mood específico que reforça seu conceito principal.

A brincadeira é conseguir criar fortes contrastes de mood entre uma cena e outra, mas sempre dentro do mood principal da história toda.



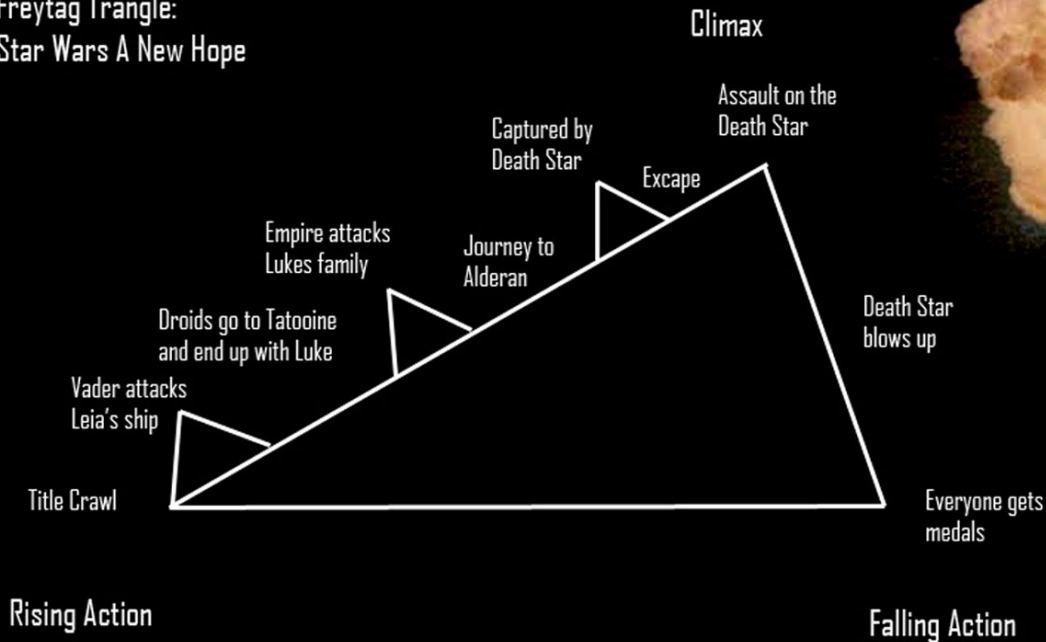
E.T. O Extraterrestre

Se estou contando uma cena romântica e logo depois segue uma de violência, pelo contraste a de violência é mais impactante. É como estar falando baixinho e de repente começar a gritar. O “susto” é maior que se estivesse falando normal antes dos gritos. Ordenando as cenas de essa forma, a história fica mais rica e dinâmica como um todo.

CLÍMAX:

Cada história tem um clímax. E como conseqüência, um crescendo e um decrescendo. Os acontecimentos vão se desenvolvendo de maneira cada vez mais intensa até alcançar o ponto máximo. Então essa intensidade vai se diluindo até chegar no final da história.

Freytag Trangle:
Star Wars A New Hope



O objetivo final do **roteiro de arte** é conseguir ver os diferentes elementos e momentos da história em um lugar só. Assim, ter uma noção concreta do conceito geral e seu mood e poder potenciá-los.



EXERCÍCIO 3:

Decidir qual é a posição que a cena tem no roteiro de arte. Então definir se a partir desse ponto, ela vai piorar ou melhorar, ou seja, descer ou subir na escala. Cada quadro da história vai ser um ponto no roteiro de arte, e o momento deverá ser tratado em consequência.

Euforia	
Emoções positivas	
Emoções	
médias	
Emoções negativas	
Emoções fortemente negativas	

EXERCÍCIO 4:

Partindo do resultado dos exercícios anteriores, desenvolver uma nova versão do storyboard, levando em consideração os seguintes itens da lista:

- Época histórica
- Cenários, lugar no mundo
- Objetos
- Personagens
- Hora do dia
- Fatores climáticos
- Estação (verão, outono, primavera, inverno)
- Luz ou falta dela
- Atuação/atitude dos personagens
- Composição
- Contrastes

Além dos itens da lista, desenvolver estes dois:

Definir qual é o clímax e potenciá-lo.

Pelo menos um dos personagens sofre uma transformação. Potenciá-la.

(Essa transformação tem que estar não apenas na atuação do personagem mas também no storytelling.)

Não precisam ser usadas todas as ferramentas da lista. Mas pode ajudar fazer anotações das que sim vamos usar, apenas com as palavras chave. Por exemplo:

Antigo Egito

Verão

Noite

Céu claro

E assim por diante.

EXERCÍCIO 5:

Colar os painéis do story board em uma folha A4 e passá-lo para a pessoa do lado direito. Ao receber o storyboard da pessoa do lado esquerdo, observar como a cena foi contada de maneira diferente. Então passá-lo pra pessoa do lado direito. Repetir até o próprio storyboard dar a volta completa e voltar até vc.

EXERCÍCIO 6:

Finalizar o storyboard agora deixando pra trás o estilo “personagem palito” e usando o próprio.

AGENDA CURSOS 2022



INSCRIÇÕES E MAIS INFOS EM WWW.LUCASFERREYRA.COM

CONCLUSÃO 1:

Uma imagem com um bom **STORYTELLING VISUAL** não conta uma história, mas faz com que a gente conte uma pra nós mesmos.

“O que eu faço é buscar que o público lembre daquilo que eu quero.”

Julio Villanueva chang

CONCLUSÃO 2:

O diretor Quentin Tarantino conta que quando ele estava começando sua carreira ficava apavorado com a quantidade absurda de coisas que sentia que precisava saber para poder dirigir um filme: enquadramento, iluminação, dirigir atores, etc.



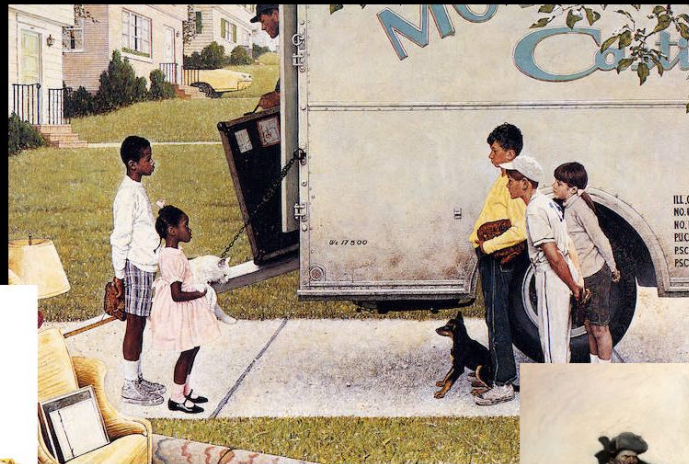


Em um momento ele teve a chance de conhecer o diretor Terry Gilliam e perguntou pra ele como é que conseguia criar filmes onde a sua “visão” estava tão clara. Como é que ele conseguia colocar isso na tela. Então Terry respondeu pra ele que o trabalho do diretor não é esse. Que o trabalho é contratar o melhor especialista possível pra cuidar do vestuário, da fotografia, da produção de arte, etc., e que seu trabalho consistia em explicar essa visão pra cada um deles. Depois eles irão se ocupar da parte técnica e concretizar essa parte da “visão”.



Lamentavelmente, como desenhistas precisamos sim conhecer também as questões técnicas necessárias para poder concretizar as nossas visões. Mas esse trabalho nunca pode ser mais importante que o outro. O nosso trabalho como desenhistas é decidir o nível técnico que precisamos para concretizar nossas visões. Para alguns, esse nível é altíssimo.

Norman Rockwell



N. C. Wyeth



Robert McGinnis



Outros precisam de menos para nos emocionar.
Mas no fim, acima de qualquer outra coisa,
isso é o único que realmente importa.



Art Spiegelman



Antoine de
Saint-Exupéry

Bibliografia recomendada:

Curso storytelling de Pixar: <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling>

Livro: O cinema segundo Alfred Hitchcock – François Truffaut

EXERCÍCIO 7:

Fazer fotos ou prints dos momentos mais marcantes de uma história em quadrinhos ou filme a escolha. Posicionar esses “momentos” no lugar que lhes corresponde no roteiro de arte. Uma vez pronto, estudar a obra dessa nova perspectiva. Como foi trabalhado o storytelling visual? O que entendemos agora que antes não? O que podemos aprender e começar a aplicar em nossos trabalhos a partir disso?

Euforia	
Emoções positivas	
Emoções	
médias	
Emoções negativas	
Emoções fortemente negativas	

www.lucasferreyra.com
www.instagram.com/artedolucasferreyra
www.facebook.com/artedolucasferreyra
lucas@lucasferreyra.com