

MORPH SQUAD T.N.T.:

DO DESENHO À ANIMAÇÃO

IAN SOARES

Porto Alegre,
2022



0,

0000

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES DA UFRGS
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
Bacharelado em Artes Visuais

MORPH SQUAD T.N.T.:

Do desenho à animação

IAN SOARES

Monografia de conclusão de curso apresentada
como requisito parcial à obtenção de grau de Bacharel em
Artes Visuais no Instituto de Artes da Universidade
Federal do Rio Grande do Sul

Orientadora: Profa. Dra. Lilian Maus Junqueira

Banca examinadora:
Profa. Dra. Adriane Hernandez
Profa. Dra. Jéssica Becker

Porto Alegre, 2022

CIP – Catalogação na Publicação

Soares, Ian Young Duarte
Morph Squad T.N.T.: Do desenho à animação / Ian
Young Duarte Soares. -- 2022.
55 f.
Orientadora: Lilian Maus Junqueira.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Artes, Curso de Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS,
2022.

1. arte digital. 2. animação. 3. sátira política.
4. espetáculo. I. Junqueira, Lilian Maus, orient. II.
Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática da Ficha Catalográfica da UFRGS com os
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

AGRADECIMENTOS

Para a realização desse trabalho foram essenciais as participações da minha orientadora, Lilian Maus, minha parceira de roteiro, Carolina Kley, meus amigos que cederam suas vozes, Arthur Mello, Alexsandro Magalhães e Laura Fagundes.

Agradeço ainda a todos os meus familiares e amigos que apoiaram meus estudos e minhas escolhas.

Agradeço a todos os professores que guiaram meus estudos durante o Ensino Fundamental, o Ensino Médio, o Ensino Superior e também durante o curso do Dinamo Studio. Juntos a eles, agradeço a todos os profissionais e/ou amadores que cederam seu tempo disponibilizando seus conhecimentos e ideias para humanidade sem barreiras financeiras.

Gostaria também que declarar meu infinito desprezo pela família Bolsonaro e todos seu apoiadores profissionais, do presente e do passado. Todos os apoiadores fervorosos que até hoje permanecem o apoiando, todos os políticos atual e futuramente de direita, todos os burgueses que impedem os trabalhadores de enxergarem sua própria opressão e todos os relativizadores de genocídios. Meu ódio por vocês foi o que moveu esse trabalho até aqui, porém sou incapaz de demonstrar ou mesmo sentir qualquer gratidão por vocês.

RESUMO

A presente pesquisa parte da trajetória acadêmica e artística do autor, Ian Soares (Porto Alegre, 1996), em sua atuação no âmbito do desenho, da pintura, da arte digital e da escrita desconstruindo a cultura pop com implicações políticas, para propor uma série animada com esse enfoque metodológico e temático. Essa animação traz em seu roteiro uma sátira política inspirada pelo espetáculo descrito pelo filósofo Guy Debord em seu livro *A Sociedade do Espetáculo*. O projeto é constituído da execução de storyboards para um episódio de 11 minutos, além de vídeo animático de cena seleta com duração de 3 minutos e 18 segundos, cenários e design de personagens. Na presente monografia será feita uma reflexão a partir do processo criativo e pesquisa do gênero. Para tal, foi escolhido como modelo o livro *Go Team Venture!*, no qual Ken Plume entrevista a dupla criativa *Astrobase Go!* sobre a produção da série animada satírica *Irmãos Aventura*. Além disso, serviram de estudo os livros do cartunista Scott McCloud sobre narrativa e quadrinhos, *Desvendando Quadrinhos* e *Desenhando Quadrinhos*.

Palavras-chave: arte digital; animação; sátira política; espetáculo.

ABSTRACT

This research project starts from the academic and artistic trajectory of the author, Ian Soares (Porto Alegre, 1996), in their work in the field of drawing, painting, digital art and writing, deconstructing pop culture with political implications, to propose an animated series with this methodological and thematic focus. This animation brings in its script a political satire inspired by the spectacle described by philosopher Guy Debord in his book *The Society of the Spectacle*. The project consists of the execution of storyboards for an 11-minute episode, in addition to select scene animatics in the form of a 3 minute and 18 second long video, backgrounds and character designs. In this monograph, a reflection will be made from the creative process and research of the genre. Selected as a model to this end, was the book *Go Team Venture!*, in which Ken Plume interviews the creative duo *Astrobase Go!* about the production of the satirical animated series *Venture Bros*. In addition, the books by cartoonist Scott McCloud on narrative and comics, *Understanding Comics* and *Making Comics*, were used as research.

Keywords: digital art; animation; political satire; spectacle.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
CAPÍTULO I - Trabalhos precursores em desenho e pintura.....	12
1.1 Change Robo.....	12
1.2 Caos Cotidiano.....	14
1.3 The Masquerader.....	15
1.4 Como Meu Porto Era Alegre.....	17
CAPÍTULO II - A cultura pop em Morph Squad T.N.T.....	20
2.1 Procedimentos de Sátira e Paródia.....	20
2.2 Nichos na Cultura Pop.....	22
2.3 Artistas que navegam dentro e fora da animação.....	25
CAPÍTULO III - Metodologia e Processo de Criação.....	26
3.1 Roteiro.....	27
3.2 Storyboard.....	29
3.3 A escolha do trecho animado.....	30
3.4 Refinação dos boards da cena escolhida.....	31
3.5 Produção da arte de fundo.....	33
3.6 Animação.....	33
3.7 Edição de vídeo.....	34
3.8 Escolha de Momento.....	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	38
APÊNDICES.....	42
APÊNDICE A.....	42
APÊNDICE B.....	43
APÊNDICE C.....	47
APÊNDICE D.....	55

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como principal enfoque o processo descritivo da obra de animação *Morph Squad T.N.T.*, que é uma proposta de série animada de ação e comédia inicialmente imaginada para ser vendida ao canal Adult Swim. Baseada em *Power Rangers* (LEVY; SABAN, 1993), trata-se de uma sátira na mesma linha das animações *Irmãos Aventura* (HAMMER; PUBLICK, 2004) e *Rick e Morty* (HARMON; ROILAND, 2013). Cabe destacar que, ao longo da minha trajetória acadêmica, realizei trabalhos que servem de base à presente pesquisa. Pretendo desenvolver, no primeiro capítulo da monografia aqui prospectada, um texto analítico dos trabalhos anteriores à animação *Morph Squad T.N.T.*, elaborados durante as disciplinas de pintura e desenho da minha graduação em Artes Visuais. No segundo capítulo, apresentarei elementos inspiradores da arte e da cultura pop essenciais para o desenvolvimento desse projeto, falando sobre sátira e paródias, além de gêneros de nicho de televisão e quadrinhos. No terceiro capítulo, pretendo dar enfoque ao processo de desenvolvimento do trecho de storyboards animados, vulgo animáticos, como vitrine para a série, descrevendo cada etapa de sua produção e suas dificuldades. No presente projeto, busco apresentar um panorama geral da proposta, desenvolvendo os storyboards, a animação do mesmo e estudos para a animação.

Tema, enfoque e objeto

A pesquisa de roteiro tem como tema a luta de classes a partir do espetáculo debordiano e traz como enfoque o uso do formato repetitivo e icônico de *Power Rangers* para satirizar o tema. Foi realizado um roteiro a duas mãos com minha parceira de trabalho Carolina Kley, estudante de História. Um trecho selecionado do roteiro está inserido além do storyboard, com 52 quadros, que correspondem a 1 minuto e 44 da animação, que terá 22 minutos no total.

Meu objeto de estudo é a reflexão sobre a linguagem do processo criativo por trás dos estudos em desenho, pinturas para a realização da animação aqui proposta, traçando paralelos entre o universo da arte e do *design*.

Questões da Pesquisa

Existem duas questões especialmente pertinentes a esta pesquisa de roteiro. Primeiro: Como relacionar metaforicamente a fórmula do seriado Power Rangers ao tema da luta de classes? A ideia é usar os clichês do seriado, com as mesmas relações e rotinas entre vilões e heróis; porém, relacionando-o mais diretamente com a situação política do mundo atual. Para responder, foram estudados, além da própria série, outras paródias de tom mais crítico como Irmãos Aventura, que satiriza propriedades infantis formulaicas de fantasia, especialmente relacionadas ao estúdio Hanna-Barbera, em particular Johnny Quest (WILDEY, 1964). Outra referência similar está em Rick e Morty, que satiriza ficção científica, parodiando De Volta Ao Futuro (ZEMECKIS, 1985) e Doctor Who (NEWMAN; WEBBER; WILSON, 1963). Sob uma perspectiva mais estilística, foram seguidas deixas especificamente de Irmãos Aventura, aproveitando a extensa fonte encontrada no livro making-of da série, Go Team Venture! (PLUME et al, 2018). Na animação, foi nítido o cuidado em evocar o espírito das propriedades referenciadas, portanto, para Morph Squad T.N.T., foram reunidas características específicas de propriedades relacionadas. A inspiração principal, Power Rangers, foi referenciada diretamente nos visuais heróicos dos protagonistas, tomando inspiração dos trajes do seriado. Usou-se, como base para o traço, a arte do *anime* Mazinger-Z (KATSUMATA, 1972), famoso dentre o gênero de robôs gigantes, assim como previamente usei os *designs* de Power Rangers como base para o conjunto Change Robo. Para a construção do mundo temos dois elementos contrastantes, o futurismo utópico, representado de forma a referenciar Os Jetsons (HANNA-BARBERA, 1962) em especial, e a arquitetura *cyberpunk*, presente em obras como Akira (OTOMO, 1982) e Batman do Futuro (TIMM; DINI; BURNETT, 1999).

A segunda questão é “Como a percepção, definida pelo espetáculo, reflete a mobilização da população em torno da luta de classes?” A questão será desenvolvida em argumentos do roteiro, que pode ser lido no Apêndice B. Explorando essa noção, a série animada produto dessa pesquisa pretende fazer paralelos ao nosso mundo nesse universo fantasioso. Cada núcleo de personagens tem um paralelo importante para a construção dessa metáfora. No grupo foco da animação Morph Squad T.N.T., temos figuras heróicas que fazem a manutenção da ideologia vigente. Esses personagens estão presos em uma caverna platônica. Acreditando em seu próprio heroísmo, estavam incapacitados de questionar seus

papéis de fato, assim como disse Debord, “A especialização das imagens do mundo acaba numa imagem autonomizada, onde o mentiroso mente a si próprio.” (DEBORD, 1967, p. 14). Tal estagnação é corrompida pela chegada abrupta de um agente vindo do exterior dessa “bolha”, imune ao efeito cavernoso que paralisa seus novos companheiros.

Objetivo geral

Essa pesquisa tem como objetivo geral a sátira do sistema que oprime a população através do espetáculo do qual falou Guy Debord. A fim de comunicar essas ideias, tal sátira será materializada como uma animação que parodia as histórias de fantasia e ficção científica, seguindo moldes particularmente de Power Rangers e de histórias relacionadas, como *animes* de robô gigante, por exemplo, Mazinger-Z, e quadrinhos de super-heróis. Essa animação, Morph Squad T.N.T., segue os moldes paródicos de Irmãos Aventura, com uma coleção de elementos visuais das histórias parodiadas, a fim de evocar o clima dessas referências.

Dentre os objetivos específicos da desta pesquisa destacam-se: a construção de uma coleção de referências artísticas, o estudo de narrativa, o desenvolvimento de um traço para animação e a escolha de estilo e arquitetura para os cenários da animação, o *design* de personagens, a produção de roteiro para um episódio de 22 minutos, *storyboards* baseados nesse roteiro e a realização de um animático sobre os *storyboards* de uma cena selecionada para representar essa história.

Justificativa

Familiarizando-me com a marca Power Rangers desde a infância, trabalhei em aula com alguns elementos do seriado. Na cadeira Oficina de Técnicas Pictóricas (ministrada pela Profa. Lilian Maus), trabalhei com *design* de personagens no estilo de Power Rangers para produzir o conjunto Change Robo, desenvolvendo uma pesquisa sobre o tema. Fora da faculdade, produzi uma série de quadrinhos, The Masquerader, desenvolvendo meu entendimento sobre narrativa. Capacitado por esses projetos, tive a ideia de subverter o seriado e suas tradições, como a história que se renova constantemente, porém obedecendo sempre uma fórmula para a criação de protagonistas e antagonistas que fazem o seriado estar em constante

mudança ao mesmo tempo que em estagnação. A cada 40 episódios, em média, o seriado troca de elenco, cenário e história. Cada renovação apresenta temáticas novas, porém os vilões tendem a ser compostos sempre por um líder que raramente luta, geralmente mandando outros personagens para realizar missões em comando de um grupo de capangas idênticos entre si e fáceis de serem derrotados. Outra tradição é a infame fórmula da maioria dos seus episódios, onde os super-heróis tem que enfrentar um monstro duas vezes seguidas, pois os inimigos costumam reviver como gigantes após serem derrotados. Como consequência, as diferentes equipes de *rangers* quase sempre usam robôs gigantes para enfrentá-los pela última vez e, ao final do episódio, algum dos personagens acaba aprendendo uma lição de vida.

Capítulo I: Trabalhos precursores em desenho e pintura

Existem três principais trabalhos que me levaram a desenvolver a minha habilidade artística, de construção da narrativa e da presente pesquisa. São eles: o conjunto de pinturas *Change Robo*, para o qual estudei o estilo de design por trás dos robôs de Super Sentai (ISHINOMORI, 1975). Também incluído está o projeto de instalação, *Caos Cotidiano*, em que eu desconstruo o espaço da página de quadrinhos, trabalhando com uma narrativa estritamente visual. Um trabalho que produzo desde antes da faculdade e que me trouxe a esse TCC foi a série de quadrinhos *The Masquerader*, que usei como estudo narrativo, desenvolvendo um estilo para contar histórias.

1.1 Change Robo

Para explicar o conceito desse conjunto de pinturas é preciso falar algumas coisas sobre Power Rangers. No Japão, a marca tem sua versão oficial e veterana chamada de *Super Sentai*, compartilhando muitos de seus brinquedos, imagens, objetos cênicos e figurinos. Um dos exemplos mais famosos de temporadas de *Super Sentai* no Brasil se trata de *Changeman*, de 1985. Entre *Changeman* e a estréia de *Power Rangers* há uma evolução no design dos tradicionais robôs gigantes do seriado. Nas temporadas mais antigas de Super Sentai, os robôs gigantes eram geralmente compostos de tanques e naves, que se combinavam para formar um único robô. Poucos anos depois, e até hoje, foram normalizados robôs compostos por diferentes animais. O *design* desses robôs foi, durante esses anos de desenvolvimento, criado por Katsushi Murakami, *designer* de personagens para a Bandai.



“Choujuu Gattai Live Robo” (1988). KATSUSHI MURAKAMI. Caneta sobre papel. Dimensões desconhecidas.

O conceito do conjunto Change Robo é uma atualização dos robôs de Changeman, que, das temporadas mais antigas, é a que mais combinava com essa atualização, pois os protagonistas eram designados com codinomes de animais mitológicos.

Para a pesquisa por trás dessas pinturas, foi usado o livro *Super Sentai Art Collection Book 1975 - 2002* (MediaWorks, 2002), com designs desde o começo do seriado japonês. A aparência das pinturas foi diretamente inspirada pelos designs e a diagramação encontrados no livro. Imitando suas linhas, que funcionam como uma moldura, o fundo branco e os nomes ao canto fazem alusão ao livro como se retroativamente adicionasse os novos *designs* ao histórico da série. Também foi referenciado o estilo dos desenhos em si, porém com tinta acrílica, imitando a aparência de caneta marcador. Cinco dos seis robôs são baseados em alguma criatura mitológica, *Change Robo* sendo a combinação dos mesmos. *Dragon Changer* se torna o torso e os braços, *Phoenix Changer* vira a pelve e as coxas, *Mermaid Changer* se transforma na cabeça, *Griffin Changer* e *Pegasus Changer* formam a parte inferior de cada perna.



“Change Robo” (2019) IAN SOARES. Acrílica sobre tela. Disciplina: Oficina De Técnicas Pictóricas.

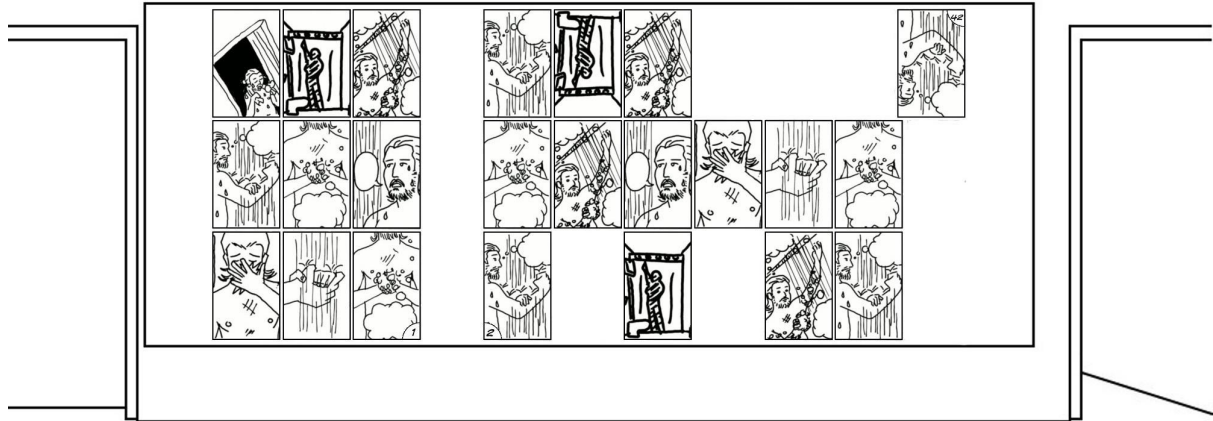
1.2 Caos Cotidiano

Esse trabalho consiste em um projeto de instalação com base no Espaço Ado Malagoli do IA/UFRGS. A instalação foi simulada através de um conjunto de desenhos digitais, mas na prática seriam usados desenhos de caneta marcador e nanquim aguado em folhas de tamanho A2.

O tema escolhido foi o caos da amnésia consequente das ações automáticas do cotidiano. Para explicar melhor esse tema, pode-se abordar a narrativa da instalação. Ao tomar banho, o personagem se perde na rotina automatizada dentro dessa atividade, esquecendo que já lavou partes x e/ou y do corpo, repetindo a lavagem e percebendo logo em seguida, sem nunca chegar ao fim do banho. A instalação teria o objetivo espacial de desconstruir o formato da HQ tradicional. O objetivo narrativo seria representar o tema auxiliado pelo formato HQ, os dois se complementando ao representar o caos na desconstrução do formato.

A HQ inicia em um formato convencional, uma grade de quadros juntos em uma “página”, porém, a segunda página já sofre uma deformação, estendendo-se além

desse espaço estabelecido da primeira página e espalhando os quadros de maneira menos uniforme. Também é usado a repetição de quadros, algumas vezes de cabeça para baixo.

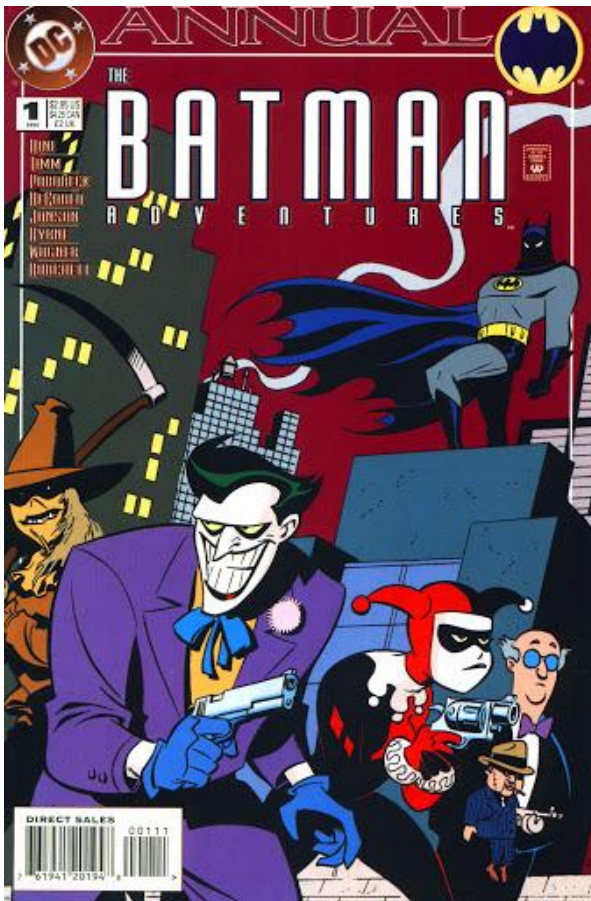


“Caos Cotidiano” (2019) IAN SOARES. Desenho digital. Disciplina: Atelier de Desenho I (ministrada pela Profa. Jéssica Becker).

1.3 The Masquerader

Esse projeto é uma HQ cuja primeira edição foi feita para o Curso de Quadrinhos do Dinamo Studio. A HQ costumava ser publicada semi-anualmente até 2019 e atualmente está em hiato.

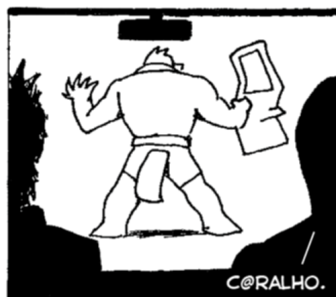
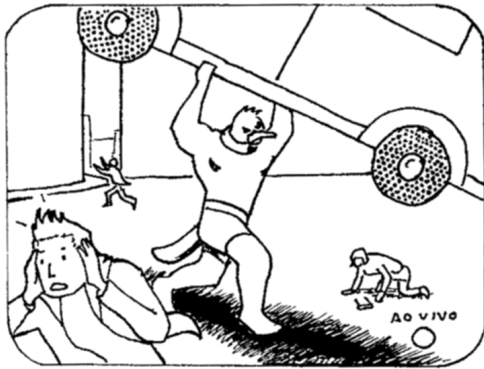
A narrativa tenta ser uma desconstrução de convenções de HQ e histórias de super-herói em geral.



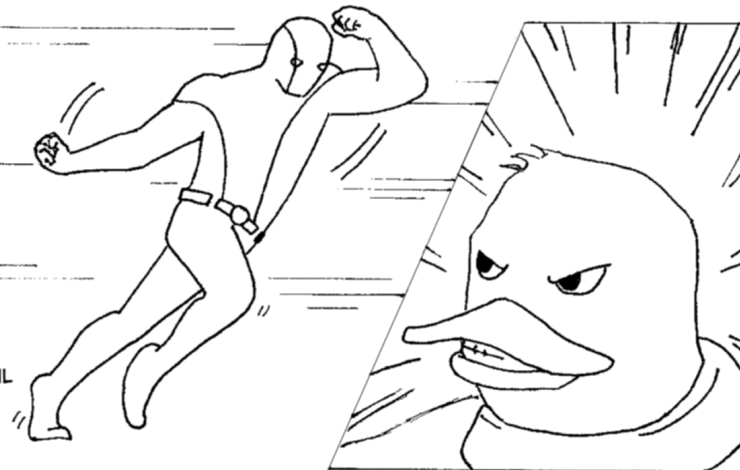
Batman Adventures Anual #1 (1994) BRUCE TIMM. Técnica mista. 17 x 26 cm.

O estilo do desenho é inspirado em traços mais limpos como o de Bruce Timm, em oposição aos traços detalhados tipicamente associados aos quadrinhos de super-herói mais populares.

Outra influência para a produção dessa HQ foi o livro *Desenhando Quadrinhos* (MCCLOUD, 2006), onde o quadrinista Scott McCloud ensina narrativa visual através do formato HQ, enfatizando a metalinguagem da proposta.



EM HORAS DE NECESSIDADE, NEIL USA SEUS PODERES PSÍQUICOS PARA SIMULAR FORÇA SOBRE-HUMANA CONTRA SEUS OPOSTORES.



The Masquerader #2 (2016) IAN SOARES. Caneta nanquim sobre papel. 21 x 14,8 cm.

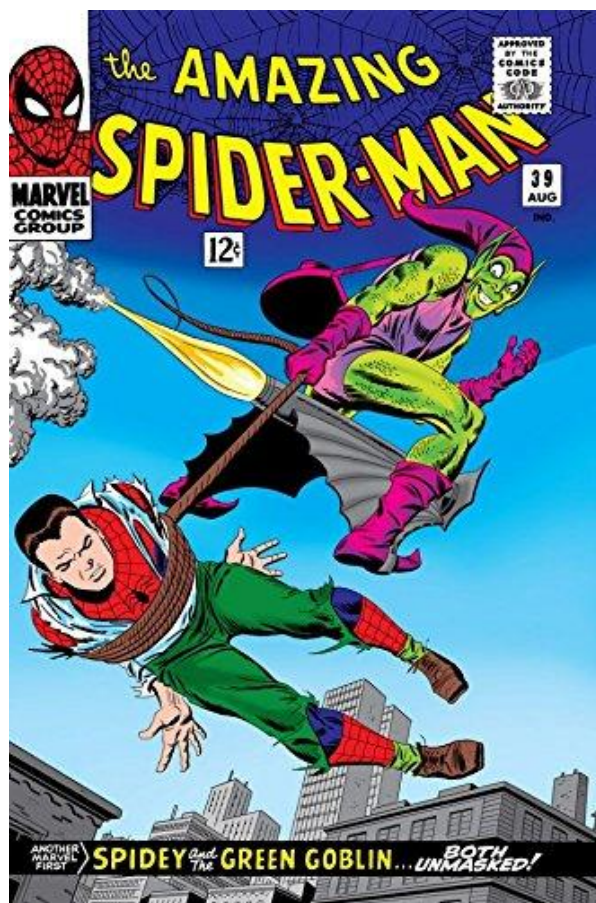
1.4 Como Meu Porto Era Alegre

"Como Meu Porto Era Alegre" é uma pintura de 2018 em forma de charge, tendo como alvo o prefeito de Porto Alegre da época, Nelson Marchezan Júnior. Em 2017, Marchezan, em uma visita a Paris, se encantou com os carregadores para celular das paradas de ônibus da capital francesa, então publicou um vídeo sugerindo que gostaria de trazer esse serviço para Porto Alegre.



Como Meu Porto Era Alegre (2018). IAN SOARES. Acrílico sobre tela. 90cm x 73cm.

Paródia de uma clássica capa de quadrinhos por John Romita Sr., "Como Meu Porto Era Alegre" utiliza-se da estética super-heróica para mostrar o prefeito como um vilão inspirado pela estética do personagem Duende Verde. Por sua vez, o Laçador, capturado por Marchezan, é usado como um símbolo da cidade.



The Amazing Spider-Man #39 (1966) JOHN ROMITA. Técnica mista. 17 x 26 cm.

Capítulo II: A cultura pop em *Morph Squad T.N.T.*

No mundo da arte, por mais que isso tenha começado a mudar a passos lentos, as mídias com qual trabalho, o quadrinho e a animação, não são muitas vezes levadas a sério, sendo taxadas de cultura pop e deixadas de lado para se fazerem presentes de maneira mais proeminente em um cenário industrial de lógica comercial, onde o intuito artístico tem que se fazer ver de maneira mais subliminar muitas vezes. Por essas limitações, sinto necessidade de me aprofundar aqui brevemente sobre cultura pop e algumas de suas "marcas registradas" que se fazem presentes no meu trabalho.

Morph Squad T.N.T. reflete o meu interesse político ao usar o projeto como uma sátira, além de usar meu repertório de cultura pop ao parodiar *Power Rangers* e animes de mecha. A escolha da mídia reflete um movimento de animação alternativa consolidado pelas produções do canal *Adult Swim*.

2.1 Procedimentos de Sátira e Paródia

Sátiras e paródias são dois termos muito confundidos um pelo outro. A seguir discorro sobre suas diferenças e sua relação.

Sátira

A sátira é uma forma artística através da qual se evidenciam elementos, da arte ou na realidade, em necessidade de mudança para instigar algum tipo de transformação política e/ou cultural. Pode incluir ou não elementos cômicos (LUEBERING, 2017).

Exemplo de sátira

No filme *Tropas Estelares* (1997), do diretor Paul Verhoeven, mais conhecido por dirigir *Robocop* (1987), outro filme satírico, vemos um futuro fascista sob a lente de um filme de ação. Através das relações das personagens com esse mundo, o filme nos aponta valores fascistas ou profascistas, não só nos *blockbusters* de ação,

mas no nosso *zeitgeist*. Um exemplo de como são apresentados esses valores é o momento final do filme. As personagens principais fazem parte de uma força militar colonizando o cosmos e, ao mesmo tempo, estabelecendo conflitos com os "Aracnídeos", uma civilização alienígena considerada bestial pela percepção humana. Carl, um dos protagonistas do filme, desenvolve habilidades psíquicas que usa na guerra. Ao vencer uma batalha e encurralar um dos aracnídeos, Carl usa seus poderes para ler a mente do inimigo. Ao invés de conectar de forma empática com o aracnídeo, a personagem exclama para seus companheiros: "*A coisa sente medo. A coisa sente medo!*", antes de todos gritarem em comemoração e a cena acabar e vermos um epílogo demonstrando que os personagens foram incapazes de aprender qualquer coisa durante o filme.



"Tropas Estelares" (1997) PAUL VERHOEVEN. Filme. 129 minutos.

Paródia

A paródia é uma forma artística, comumente cômica, com o intuito de ridicularizar e/ou criticar uma ou mais obras artísticas através da imitação. Pode ser positiva ou negativa, um ato de admiração ou ódio. Pode, assim como a sátira, servir para um propósito construtivo (LUEBERING, 2017).

Exemplo de paródia

No filme Dracula: Morto, Mas Feliz (1995) do diretor Mel Brooks, mais conhecido por dirigir O Jovem Frankenstein (1974), outra paródia de um clássico filme de monstro, vemos uma recriação vastamente fiel do terror Drácula (1931), porém, com piadas espalhadas pelo filme com intuito único de tirar sarro das personagens e provocar risadas do público.



"Dracula: Morto, Mas Feliz" (1995) MEL BROOKS. Filme. 90 minutos.

Relação ao projeto

Neste projeto a intenção é produzir uma sátira política para provocar reflexão sobre a cultura atual sob a lente de uma paródia de Power Rangers, utilizando a iconografia e os clichês da franquia como atalhos a favor da narrativa.

2.2 Nichos na Cultura Pop

Esse projeto tem relação a certos nichos dentro do que se entende como cultura pop. A seguir, descrevo os nichos essenciais para este projeto.

Henshin Hero

A grande estrela da cultura *pop* atualmente é o super-herói estadunidense da Marvel e da DC¹. No Japão criou-se um estilo próprio de super-herói, o *henshin hero*, significando herói transformante, que é figura central do nicho que se chama *tokusatsu*. *Tokusatsus* são produções *live-action* com uso vasto de efeitos especiais e visuais, como Godzilla e Ultraman.

¹ As maiores editoras tradicionais de quadrinhos dos EUA, responsáveis por Vingadores e Liga da Justiça, respectivamente.



“Ultraman” (1966) EIJI TSUBURAYA. Vídeo. 24 minutos.

Power Rangers

Um grande contribuidor dessa figura do super-herói japonês foi Shotaro Ishinomori, quadrinista e criador de Kamen Rider e Super Sentai, dois dos maiores nomes do nicho junto às duas franquias citadas anteriormente. A franquia *Super Sentai* viria a ser exportada para diversos países, mas a marca veio a ser consolidada no ocidente em definitivo quando foi adaptada pelos produtores televisivos Haim Saban e Shuki Levy como *Power Rangers*.



“Power Rangers” (1993) HAIM SABAN, SHUKI LEVY. Vídeo. 22 minutos.

Animações Adultas

Outro nicho muito presente nesse trabalho é o mundo das animações adultas, do qual o canal Adult Swim é uma figura renomada. Adult Swim evoluiu da produção da paródia Space Ghost Costa a Costa pelo Cartoon Network. A linha inicial de séries

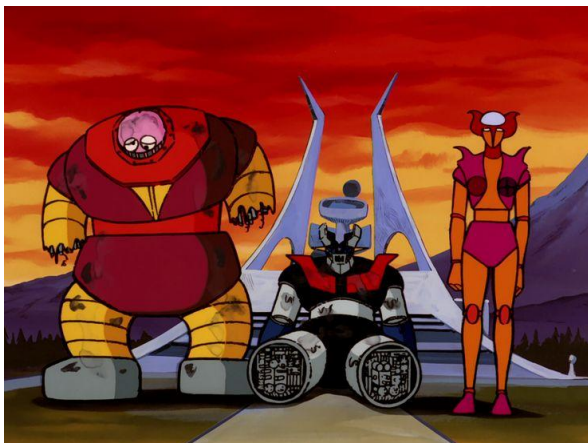
originais do canal foi repleta de paródias de desenhos animados, sendo elas O Show do Brak, Laboratório Submarino 2021 e Harvey, o Advogado. Embora tenha diversificado suas produções desde então, o canal veio a produzir Irmãos Aventura, série paródica de grande inspiração para *Morph Squad TNT*.



“Harvey, o Advogado” (2000). ERIK RICHTER; MICHAEL OUWELEEN. Animação digital. 12 minutos.

Animes de Mecha

Outro nicho é o do *mecha*, do inglês “mechanical”. As principais mídias com a presença de *mechas*, também conhecidos como robôs gigantes, são o *tokusatsu* e o *anime*. Em *Power Rangers* os *mechas* estão sempre presentes. Em TNT, os *mechas* são representados de duas formas. Primeiro, temos o *design* dos personagens. A base do estilo é o traço do clássico *anime* de *mecha* Mazinger Z. O segundo aspecto em que os *mechas* estão presentes é a sua ausência. Em TNT, a ideia será sempre evitar, de forma cômica, a aparição dos *mechas* pilotados pelos protagonistas. A intenção dessa abordagem é comentar a redundância de muitas lutas de *mecha* em *Power Rangers*, que, por serem quase-obrigatórias, acabam não servindo propósito algum para o roteiro.

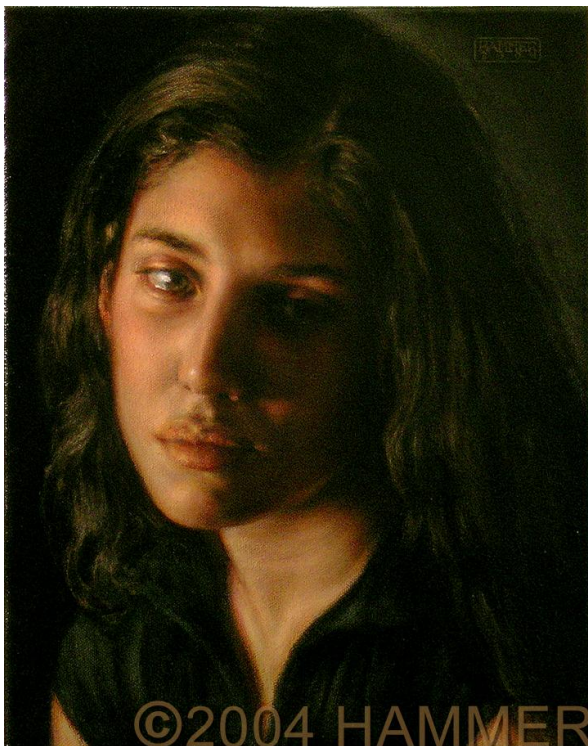


“Mazinger-Z” (1972) TOMOHARU KATSUMATA. Animação Tradicional. 24 minutos.

2.3 Artistas que navegam dentro e fora da animação

Doc Hammer

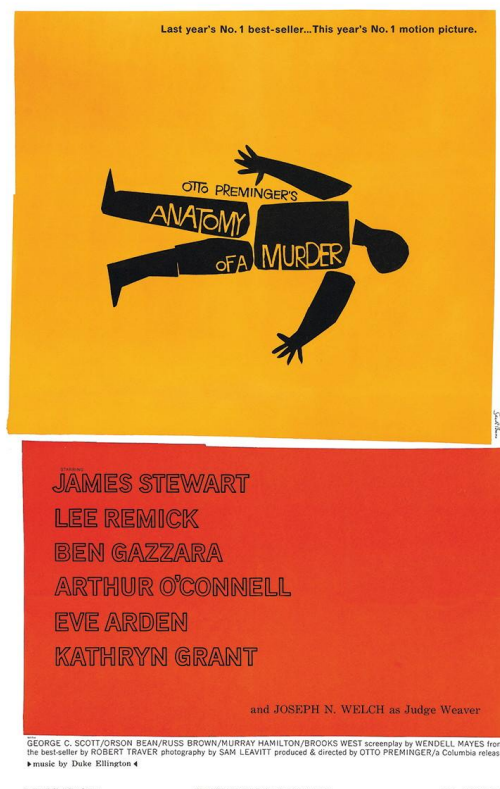
Além de trabalhar em filme e animação, Doc Hammer, co-criador de Irmãos Aventura, também desenvolve um trabalho autoral em pintura. Além disso, ao criar a sequência de abertura da série animada, Hammer se inspirou no trabalho de Saul Bass.



“Study-ish” (2004) DOC HAMMER. Pintura. Dimensões desconhecidas.

Saul Bass

Saul Bass foi um *designer* gráfico responsável por criar cartazes de cinema e também animações para créditos de filmes. Além disso, também trabalhou como diretor de cinema ao lado de sua esposa Elaine Bass. As animações de Saul Bass serviram de inspiração para a animação dos créditos finais do filme Os Incríveis, criada por Teddy Newton.



“Anatomy of a Murder” (1959) SAUL BASS. Litografia offset. 68.6 x 104.1 cm.

Katsuhiro Otomo

Katsuhiro Otomo é um quadrinista cujo mangá mais conhecido é Akira. Além de quadrinhos, Otomo também trabalha como diretor de cinema, além de ter dirigido um videoclipe. Trabalhou também como animador e sua obra mais famosa junta as três vocações, o filme animado de Akira.



“World Apartment Horror” (1991) KATSUHIRO OTOMO. Filme. 97 minutos.

Capítulo III: Metodologia e Processo de criação

Em Gesto Inacabado (1998), Cecília Almeida Salles fala como não temos acesso ao fenômeno mental da criação, mas que nos documentos de processo temos os registros nos quais esse fenômeno se manifesta. Esboços, anotações, registros fotográficos, etc. Esses documentos podem servir para, além do registro, evidenciar a experimentação que ocorre durante a criação. Além de dispor alguns desses documentos, dispostos a seguir, este capítulo guia pelo processo do presente projeto de forma explicativa.

3.1 Roteiro

Ao longo do TCC1, foi produzido o roteiro para um episódio da animação. Tal roteiro foi escrito em conjunto com Carolina Kley, graduanda em História e escritora amadora.

Premissa

Sátira de Power Rangers. Um ranger forasteiro entra para a equipe e acaba descobrindo que a TNT Inc, a empresa por trás do grupo, criou os outros membros em laboratório e os implantou com memórias artificiais. Nas próximas temporadas será descoberto que a empresa usa os rangers como ferramenta para a manutenção de um sistema de escravagismo estrutural.

Mundo

Nós precisávamos de um mundo futurista para justificar os elementos de ficção científica. O aspecto distópico invoca o cenário *cyberpunk*, do qual *Blade Runner* (Ridley Scott. 1982) e *Akira* são exemplo, e a desigualdade vai ser evidenciada pelas exceções onde prédios e pessoas privilegiadas são representadas visualmente com elementos mais utópicos, inspirado por *Os Jetsons*, entre outras obras. O mundo também é baseado no universo *Power Rangers*, então temos uma população acostumada com grupos de super-heróis coloridos, magia, criaturas fantásticas e robôs gigantes. Dito isso, todas as equipes anteriores ao TNT foram extintas, pela TNT Inc como será revelado.

Protagonistas

A empresa formaria sua equipe criada em laboratório com membros de diversos grupos sociais, assim como em *Power Rangers*, para ser vista como progressista. Porém a empresa introduz e manipula memórias na cabeça desses rangers para que reproduzam as ideias que mantém esse status quo benéfico para a TNT Inc. Precisávamos de um motivo para a empresa aceitar um forasteiro na equipe. A TNT Inc se viu pressionada pelo público para deixar alguém atlético, conhecido por heroísmo e que fosse publicamente fã dos *rangers*.

Formato

Para a primeira temporada, seria reproduzido o formato de *Power Rangers*, com "monstro da semana", personagens aprendendo lições de moral no final de um programa, porém subvertendo a parcela dos episódios onde haveria luta de robôs gigantes com alguma piada ou desculpa.

Episódios

Para uma execução mais concisa, além conformar com a convenção do canal Adult Swim e provável verba, a temporada foi pensada para consistir de 6 episódios de 22 minutos.

“She Adoringly Strokes It”

Para a premissa desse episódio, o foco vai para um dos rangers, Alfie, quem está agindo de forma deplorável. Para mostrar a ele que devia mudar de atitude, usamos o "monstro da semana" fazendo algo similar. A fim de estruturar a história, usei um círculo de história, como o de Herói de Mil Faces (CAMPBELL, 1949), para dividir as etapas da jornada dos personagens. Pesquisei alguns até chegar no que eu determinei como mais compatível, o círculo de Dan Harmon, roteirista de comédia para a televisão. Após essa estruturação, foram determinadas cenas para chegar em cada um dos pontos de enredo. Aí então foram feitas reuniões para escrever o roteiro de fato, criando os diálogos e falando também sobre a direção da cena.

3.2 Storyboard

Em paralelo à produção do roteiro foi feita a produção de *storyboards*. Para essa etapa acabei por usar do lápis sobre papel, que confere, na minha experiência, um traço gestual mais solto e ágil. As cenas mais focadas na ação só viriam a ser roteirizadas após a ilustração, e vice-versa para as cenas de diálogo.

Para a formatação dessa etapa usei como base os extras do DVD de Os Incríveis, e o livro *Go Team Venture*, que fala sobre o making off da série animada *Irmãos Aventura*.

O método conjunto de criação foi inspirado pelo Método Marvel, técnica desenvolvida por Jack Kirby, Stan Lee e Steve Ditko enquanto criavam quadrinhos como Homem-Aranha (Ditko, Lee, 1962) e Quarteto Fantástico (Kirby, Lee, 1961).

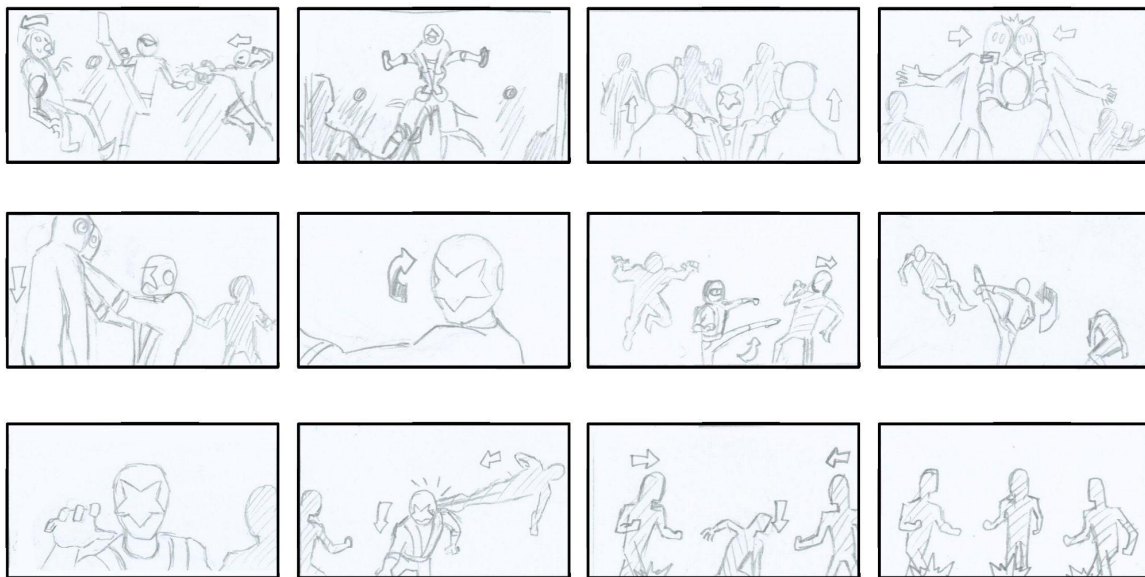


“Powerless in the Face of Death” (2006) DOUGLAS LOVELACE; JACKSON PUBLICK; RICK LACY.
Desenho digital.

3.3 A escolha do trecho animado

Para execução do animático, tive de selecionar um trecho que representasse a maior quantidade de elementos da história. O trecho escolhido foi a Cena 2. Nessa cena, acompanhamos uma conversa que expõe sobre as dinâmicas de relação entre as personagens, além de suas personalidades. Ao mesmo tempo em que dialogam, as personagens treinam luta, demonstrando seus poderes. Além disso, o trecho também demonstra ambos seus *designs* civis e seus *designs* super-heróicos. O diálogo foi construído pensando em levar os espectadores para alguns *flashbacks*², onde podemos ver mais cenários do mundo onde habitam os personagens.

² Cenas que acontecem em um tempo passado.



"She Adoringly Strokes It Cena 3 #2" (2020) IAN SOARES. Lápis sobre papel.

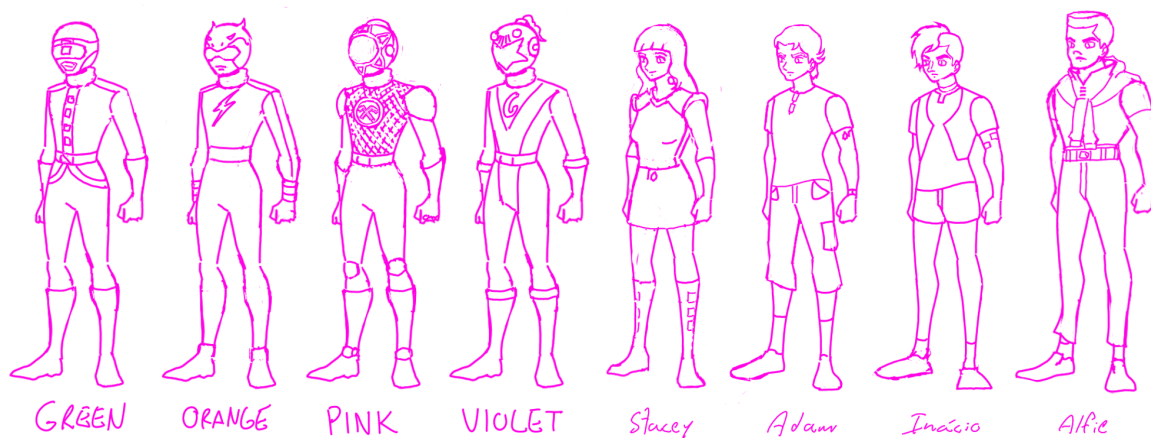
3.4 Refinação dos boards da cena escolhida

Após separado o trecho para ser transformado em animático, levei os *storyboards* digitalizados para o programa que uso para ilustrações digitais, o Krita, programa similar ao Photoshop. Nesse programa também viria a animar as cenas posteriormente. Nessa etapa, tendo produzido o *design* dos personagens em forma de modelos próprios para facilitar a animação, converti os desenhos mais caóticos para um estilo mais limpo.



"Cena 2 #7" (2021) IAN SOARES. Desenho digital. 1920 x 1080 px.

Nesse momento observei os traços do artista Bruce Timm em Liga da Justiça (TIMM et al), entre outras animações da DC Comics, e da dupla Astrobase Go! em Irmãos Aventura, combinando características desses estilos para a movimentação dos personagens enquanto o design dos personagens foi inspirado no traço de Yuki Yoshi Hane em Mazinger-Z.



Sem título (2020) IAN SOARES. Desenho digital. 7219 x 3000 px.



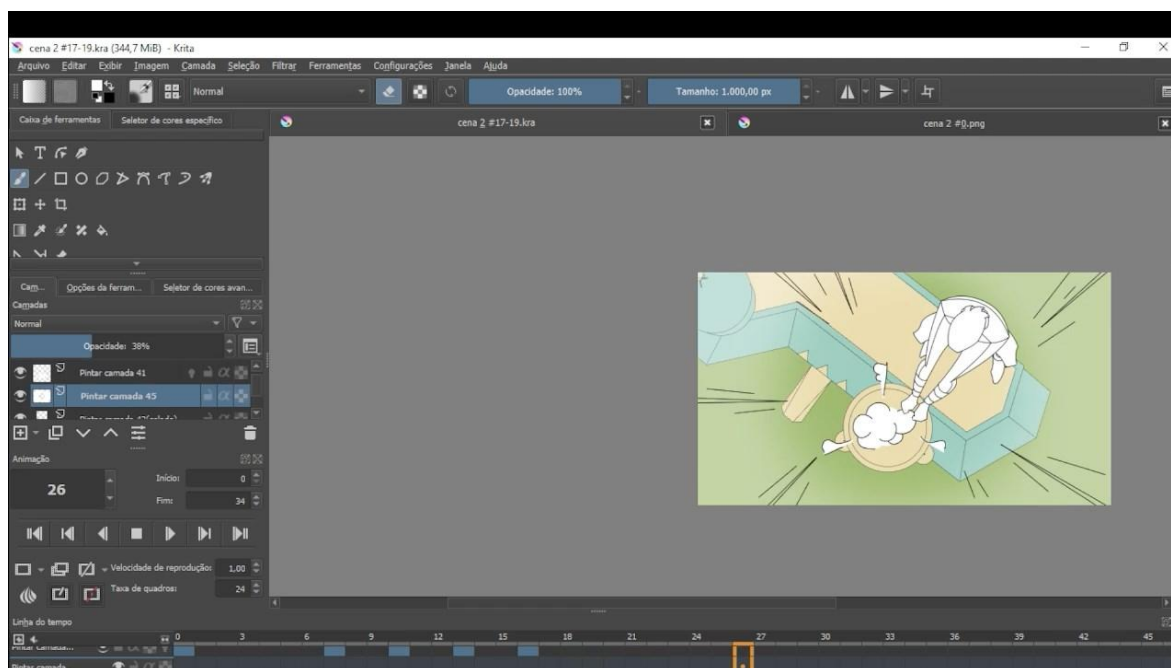
Koji Kabuto (1969) YUKIYOSHI HANE. Lápis e caneta sobre papel. Dimensões desconhecidas.

3.5 Produção da arte de fundo

Produzi as ilustrações de fundo especificamente para as necessidades do animático, feitas diretamente abaixo das figuras das personagens. O uso de cores teve intuito de destacar as personagens, estas em branco na maior parte, e a escolha das cores foi feita para criar uma diferenciação mais clara entre si no seu estado prototípico atual.



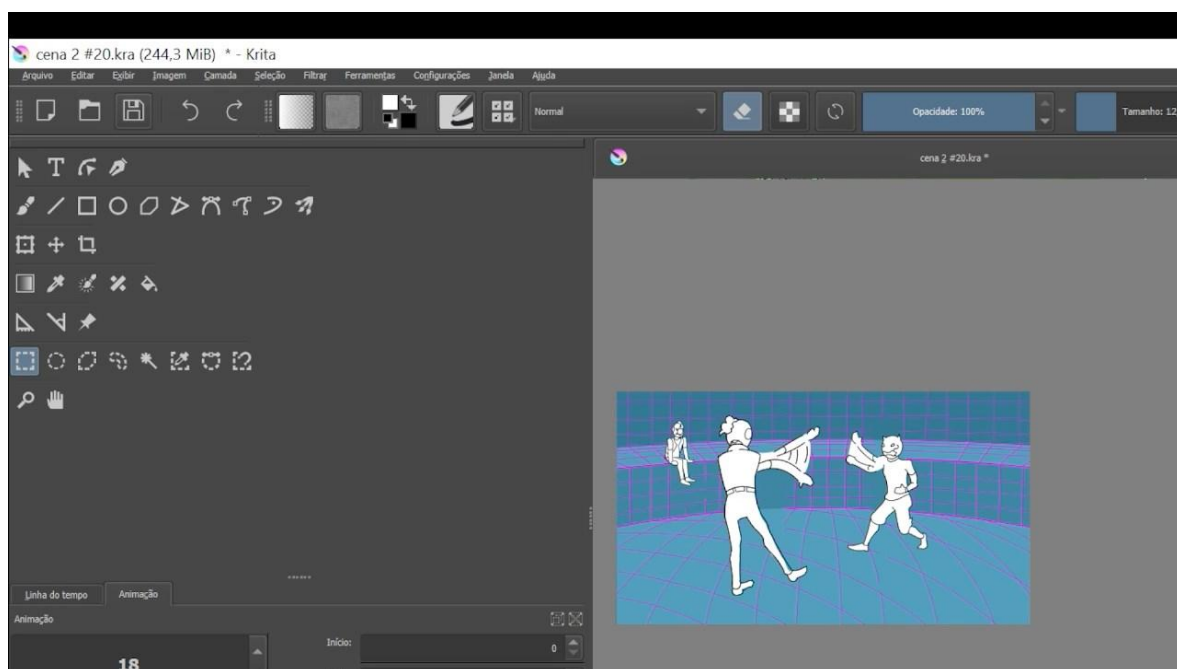
“Cena 2 #46” (2021) IAN SOARES. Pintura digital. 3479 x 1080 px.



“Processo Fundo Cena 2 #15-17” (2022) IAN SOARES. Vídeo. Disponível em: <
<https://www.youtube.com/watch?v=4NGmqCXZupY>> Acesso em mai. 2022.

3.6 Animação

O programa Krita permite a animação quadro-a-quadro, como a técnica tradicional, usada em todas essas obras de referência, porém, em formato digital. Uma grande parte da animação de cada ação é a periodicidade dos quadros. Inicialmente, tentei seguir a regra de três quadros por segundo utilizada nos animes comerciais, que tipicamente tem animação mais limitada do que as obras equivalentes na América. No final foi necessário julgar ação por ação, adicionando quadros entre quadros ao perceber que uma ação está demasiadamente rápida. É preciso criar um ritmo nas cenas. Com maior ou menor detalhamento de alguns movimentos. Isso também cria outro problema, pois dependendo da diferença necessária de velocidade na correção, também é necessária correção dos desenhos já feitos de maneira exponencial. Outro aspecto importante é o estudo da física do movimento.



“Processo Animação Cena 2 #20” (2022) IAN SOARES. Vídeo. Disponível em: <
https://www.youtube.com/watch?v=siaNKINV_nU> Acesso em mai. 2022.

3.7 Edição de vídeo

Após ter animações feitas, elas foram exportadas do Krita como vídeos curtos que seriam unidas no Videopad, editor de vídeo. Na edição, as animações tiveram que ser sincronizadas com os áudios de diálogo e de efeitos sonoros, o que causa algumas animações a necessitarem voltar para o Krita para serem estendidas.

3.8 Escolha de Momento

Em *Desenhando Quadrinhos* (2006), Scott McCloud explica que na produção de quadrinhos existe um processo que ele chama de “escolha de momento”. Essa escolha também é importante para narrativas em geral.

Essa escolha pode se dar desde o começo, mas comumente é inevitável voltar a ela durante a produção. Tratasse de quais ações ou inações em uma história devem receber mais ou menos ênfase e quais trechos funcionam melhor se excluídos, podendo ser implícitos ou ocultados pela narrativa ao redor.

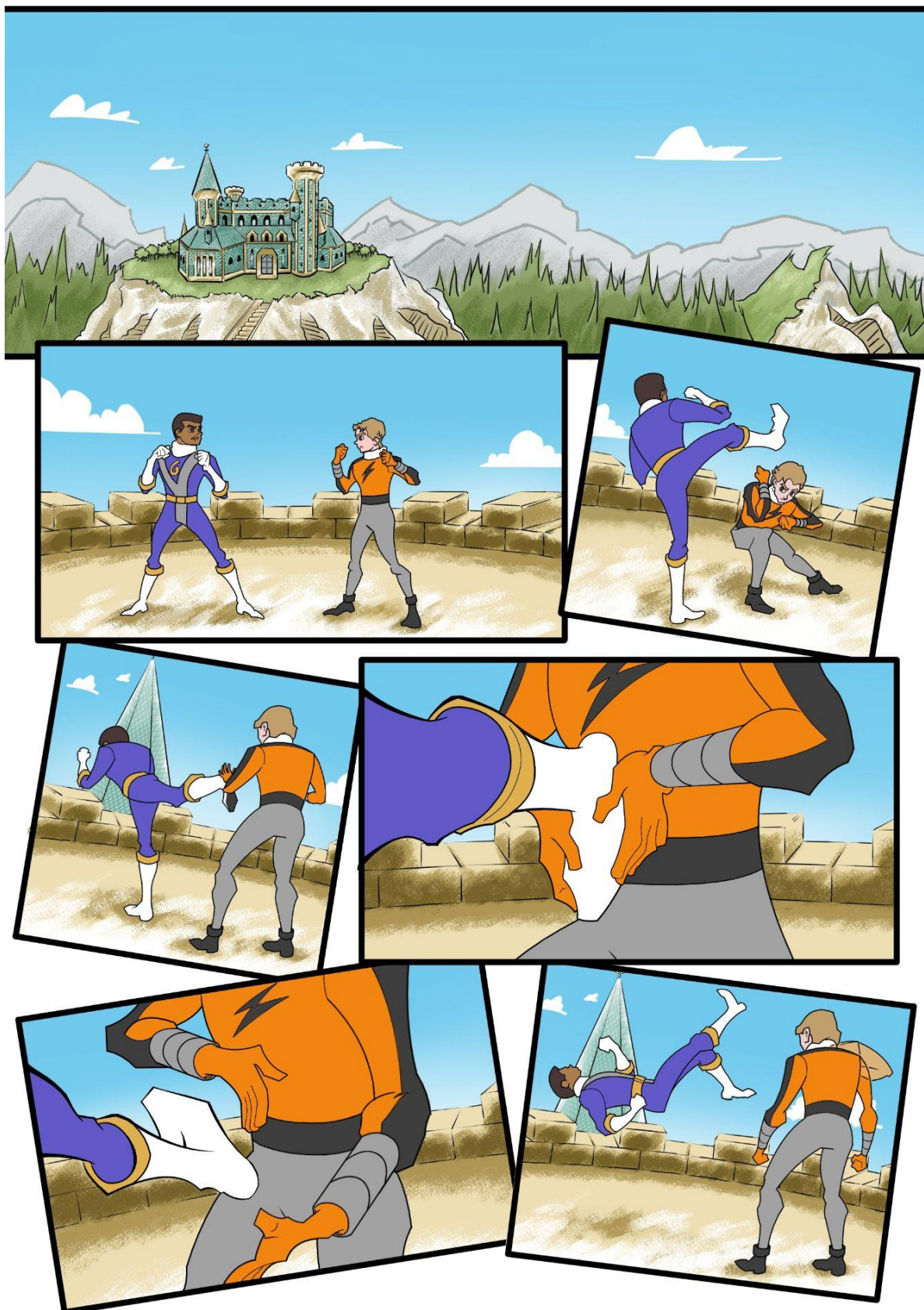
A escolha de momento pode servir para, por exemplo, influenciar o ritmo da narrativa, esconder a resposta de um mistério, mostrar perspectivas diferentes sobre o mesmo acontecimento, comprimir uma história longa para que caiba em um suporte limitado e vice-versa, expressar ou causar sentimentos como confusão, conforto e tristeza.

Considerações Finais

A pesquisa para este projeto começou espontaneamente em 2020 a partir do consumo de conteúdos sobre animações adultas, em particular do canal Adult Swim, até evoluir para um projeto de animação, também influenciada pela minha ideia original para um TCC pré-pandemia de COVID-19.

No atual projeto desenvolvi uma história para, inicialmente, ser vendida como série animada para o canal. Nesse meio tempo, houveram imprevistos que impossibilitaram tal venda. Com tudo, há um leque de possibilidades para seguir daqui em diante. No formato animação ainda posso tentar produzir por meio de financiamento coletivo. Também existe a possibilidade de Morph Squad TNT ser publicado como quadrinhos, o que também serviria de vitrine para ser adaptado no futuro. Além disso, também considero usar TNT como pesquisa para pós-graduação. O plano preferencial para o futuro desse projeto será uma proposta para a editora Dark Horse para a publicação como HQ.

Nessa pesquisa, tão focada em narrativa, aprendi a melhor comunicar ideias, tanto na produção do roteiro, explorando a linguagem televisiva e dos gêneros narrativos estudados com o auxílio da minha parceira de roteiro, Carolina Kley, quanto na produção do texto, sendo muito bem desafiado pela minha orientadora, Lilian Maus, para combater a sucintez na minha maneira de descrever meu processo e referências. Tais desafios são essenciais para a minha formação como narrador, trazendo mais proximidade com o público que almejo alcançar.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADULT SWIM. **Dan Harmon's Story Circle**. YouTube, 15 jun. 2020. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=RG4WcRAgm7Y>> Acesso em 14 out. 2022.

ALTERNATE Opening. Direção de Brad Bird. Emeryville: Pixar, 2004. 1 DVD (14 min.).

AMAZON. **Amazing Spider-Man (1963-1998) #39**, 2013. Disponível em: <<https://www.amazon.com/Amazing-Spider-Man-1963-1998-39-English-ebook/dp/B00ZNX2ZS>> Acesso em: set. 2022.

ASCII MEDIA WORKS. **Mazinger Z Big Encyclopedia Official Visual Art Book**. 1. ed. Japão, 2018: 202 p.

AVENTURA. **Doctor Who**. Cardiff: BBC ONE, 23 de novembro de 1963. Programa de TV.

AVENTURA. **Irmãos Aventura**. Nova York: Adult Swim, 7 de agosto de 2004. Programa de TV.

AVENTURA. **Jonny Quest**. Los Angeles: ABC, 18 de setembro de 1964. Programa de TV.

AVENTURA. **Kamen Rider**. Giza: TV Asahi, 3 de abril de 1971. Programa de TV.

AVENTURA. **Liga da Justiça**. Los Angeles: Cartoon Network, 17 de Novembro de 2001. Programa de TV.

AVENTURA. **Mazinger Z**. Oizumi: Fuji TV, 3 de dezembro de 1972. Programa de TV.

AVENTURA. **Power Rangers**. Santa Clarita: FOX, 28 de agosto de 1993. Programa de TV.

AVENTURA. **Rick e Morty**. Atlanta: Adult Swim, 2 de dezembro de 2013. Programa de TV.

AVENTURA. **Super Sentai**. Giza: TV Asahi, 5 de abril de 1975. Programa de TV.

AVENTURA. **Ultraman**. Setagaya: TBS, 17 de julho de 1966.

BLADE Runner. Direção de Ridley Scott. Los Angeles: Warner Bros, 1982. 1 DVD (117 min.).

CAMPBELL, Joseph. **The Hero with a Thousand Faces**. 3. ed. Princeton: Princeton University Press, 2004.

COMÉDIA. **Os Jetsons**. Los Angeles: ABC, 23 de setembro de 1962. Programa de TV.

COMÉDIA. **Harvey, O Advogado**. Atlanta: Adult Swim, 30 de dezembro de 2000. Programa de TV.

CRONIN, Brian. **The 'Marvel Method' As Depicted in Actual Marvel Comics**, 2018. Disponível em: <<https://www.cbr.com/marvel-comics-marvel-method-depictions/>> Acesso em mai. 2022.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. SP: EBooksBrasil.com, 2003. E-book. Disponível em: ebooksbrasil.org. Acesso em: 27 de novembro de 2020.

DE Volta ao Futuro. Direção de Robert Zemeckis. Universal City: Universal Studios, 1985. 1 DVD (116 min.).

DRACULA: Morto, mas Feliz. Direção de Mel Brooks. Culver City: Sony Pictures Releasing, 1995. 1 DVD (90 min.).

DUFFY, Rich. **Anime's Great Deception - The Difference Between Anime and Cartoons**, 2015. Disponível em: <<https://www.tofugu.com/japan/anime-vs-cartoons>> Acesso em: mai. 2022.

FAN, Ritter. **Crítica | Ultraman (1966) – 1X01: O Invasor da Galáxia**, 2021. Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-ultraman-1966-1x01-o-invasor-da-galaxia/>> Acesso em: set. 2022.

GODZILLA. Direção de Ichirou Honda. Tokyo: Toho Co., 1954. 1 DVD (96 min.).

HAMMER, Doc. **Study-ish**, 2004. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/doc-hammer/art/study-ish-12859312>> Acesso em: set. 2022.

IMS. **William Kentridge: Fortuna**. 1. ed. São Paulo, 2012: 315.

KAWASAKI, Luigi. **Mighty Morphin' Power Rangers Season 2 is what most remember as Power Rangers**, 2017. Disponível em: <<https://miscrave.com/articles/mmpr-s2/>> Acesso em: set. 2022.

LOVERIDGE, Lynzee. **Akira's Katsuhiro Otomo Announces Live-Action Film Plans**, 2014. Disponível em: <<https://www.animenewsnetwork.com/news/2014-12-14/akira-katsuhiro-otomo-announces-live-action-film-plans/.82150>> Acesso em: mai. 2022.

LUEBERIN, J.E. et al. **Satire**, 2017. Disponível em: <<https://www.britannica.com/art/satire>> Acesso em: mai. 2022.

- LUEBERIN, J.E. et al. **Parody**, 2017. Disponível em: <<https://www.britannica.com/art/parody-literature>> Acesso em: mai. 2022.
- MACHADO, Jorge. **Vocabulário do Roteirista**, 2003. Disponível em: <<http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm/>> Acesso em set. 2022.
- MARQUES, Paulo Guilherme de Vargas. **Dimensão C: Uma Narrativa Para Meus Desenhos em Quadros**. Porto Alegre, 2018. 66 p. Monografia (Bacharelado em Artes Visuais) - Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- MAYER, Ralph. **Manual do Artista: de Técnicas e Materiais**. São Paulo: Martins Fontes – Selo Martins, 2015.
- MCCAUSLAND, Sinéad. **Ratatouille (2007)**, 2017. Disponível em: <<https://www.artofthetitle.com/title/ratatouille/>> Acesso em: mai. 2022.
- MCCLOUD, Scott. **Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels**. Nova York: HarperCollins Publishers, 2006.
- MCCLOUD, Scott. **Understanding Comics**. Nova York: HarperCollins Publishers, 1993.
- MEDIAWORKS. **Super Sentai Art Collection Book 1975 - 2002**. 1. ed. Japão, 2002: 160 p.
- MUBI. **World Apartment Horror**, Ano desconhecido. Disponível em <<https://mubi.com/pt/films/world-apartment-horror>> Acesso em: set. 2022.
- OTOMO, Katsuhiro. **Akira**. Nova York: Epic Comics, 1988.
- PLUME, Ken et al. **Go Team Venture!: The Art and Making of The Venture Bros**. Milwaukee: Dark Horse Books, 2018.
- PROFESSORYUMI88. **Boss Borot, Mazinger-Z y Afrodita-A destruídos por Faizer V1**, Ano desconhecido. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/730427633288221596/>> Acesso em: set. 2022.
- SALAZARKNIGHT. **The Batman Adventures Annual 1**, 2021. Disponível em: <https://batmantheanimatedseries.fandom.com/wiki/The_Batman_Adventures_Annual_1> Acesso em: set. 2022.
- SALLES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado: Processo de Criação Artística**. São Paulo: FAPESP/Annablume, 2004
- SHAW, Dash. **Umbigo Sem Fundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- SLOMAN, Tony. **OBITUARY : Saul Bass**, 1996. Disponível em: <<https://www.independent.co.uk/news/obituaries/obituary-saul-bass-1307494.html>> Acesso em: mai. 2022.

SOARES, Ian. **The Masquerader #2**. Porto Alegre: Independente, 2016.

TOMIDUNCAN. **Harvey Birdman, Abogado/Galería**, 2016. Disponível em: <https://cartoonnetwork.fandom.com/es/wiki/Harvey_Birdman,_Abogado/Galer%C3%ADa> Acesso em: set. 2022.

TROPAS Estelares. Direção de Paul Verhoeven. Culver City: Sony Pictures Releasing, 1997. 1 DVD (129 min.).

ZIMBRE, Fabio. **Vida Boa**. Campinas: Zarabatana Books, 2009.

APÊNDICE A - Glossário

Animático - Animação simples para simular uma cena utilizando storyboards.

Capanga - Arquétipo do soldado com aparência genérica que é facilmente derrotado pelo herói.

Close-Up – Tomada que dá destaque a um detalhe específico da cena.

Ranger - Arquétipo dos personagens de roupa colorida, capacetes e armas que geralmente controlam um robô gigante.

Storyboard – Desenho sequencial usado como roteiro visual de cenas para filmes e vídeos.

APÊNDICE B - Roteiro

MORPH SQUAD T.N.T.

Trecho do episódio "She Adoringly Strokes It"

Escrito por Carolina Kley e Ian Soares

EXT. CASTELO MEDIEVAL - DIA

ADAM e ALFIE estão em luta de treinamento. Eles estão com suas roupas de ranger, sem capacete.

ADAM (O.S.)
Brother, talvez seja bom pegar
leve com todo esse negócio de
crush secreto.

CORTA PARA:

Close-up de ALFIE recuperando seu equilíbrio depois de levar um golpe.

ALFIE
Do que se trata isso?

ADAM soca ALFIE repetidamente, à moda anime, visualmente semelhante a Dragon Ball.

ADAM
Cara, você tem exagerado um
pouco nisso.

Um gancho de ADAM leva ALFIE a uma altitude absurda.

ALFIE
Olha só, ela acabou de largar
o cara. Não quero assustá-la.
Quero esperar poeira baixar o
suficiente...

ADAM salta e então soca ALFIE de volta para o chão.

CORTA PARA:

INT. SALA VR DA MORPH BASE

Os mesmos personagens usam seus capacetes de ranger e roupas civis. ADAM e ALFIE cegamente dão golpes no ar. INÁCIO assiste.

CORTA PARA:

INT. CASTELO MEDIEVAL - DIA

ALFIE cai escada abaixo. INÁCIO espia do andar superior.

INÁCIO
Se continuar desse jeito, vai
acabar aborrecendo ela mesmo.
Podia apenas convidá-la para
sair logo.

ADAM tenta remover uma espada de uma armadura de cavaleiro decorativo.

ALFIE
Qual é, eu não posso estar
indo tão mal.

INICIAR MONTAGEM

INT. CONVENÇÃO DE QUADRINHOS

STACEY e ALFIE estão vestindo fantasias engraçadas de Doctor Who. Eles estão competindo como dupla em um torneio de videogame de dança. Seus concorrentes estão em fantasias engraçadas de Batman e Robin. ALFIE cai devido ao seu traje volumoso.

CORTA PARA:

INT. COZINHA DA MORPH BASE - DIA

STACEY está decorando um bolo em formato de cabeça. Ela tem um tablet exibindo uma foto de Paul McCartney como referência. Enquanto ela desenha as sobrancelhas com um saco de confeitaria, ALFIE caminha pela sala por trás da mesa. Ele é incapaz de ver a foto.

ALFIE
Olha! Que bolo da hora. Eu
amo a Angela Lansbury!

CORTA PARA:

Close up do rosto decepcionado de STACEY.

STACEY
Valeu...

CORTA PARA:

EXT. PARQUE - DIA

ALFIE e STACEY estão andando de bicicleta de dois lugares. Eles parecem muito alegres e bobos.

CORTA PARA:

EXT. STAND DE SORVETE - DIA

STACEY pega dois sorvetes do vendedor. ALFIE está tentando manter seu equilíbrio enquanto carrega um monte de sacolas de compras que obstruem parte de sua visão. ALFIE esbarra em STACEY.

STACEY
Ei!

ALFIE
 Desculpa! Foi mal.

CORTA PARA:

INT. ACADEMIA DA MORPH BASE - DIA.

ALFIE e STACEY estão pulando corda. Ele pula enquanto ela segura a corda. ADAM e INÁCIO assistem, ao fundo, e olham um para o outro com olhares de julgamento.

INT. LOUNGE DA MORPH BASE - NOITE.

A equipe está sentada nos sofás assistindo um filme. STACEY tem um grande pote de pipoca no colo. Close-up de Stacey.

STACEY
 Essa pipoca precisa de um
 pouco de--

Um barulho alto é ouvido no meio da frase. STACEY olha para a esquerda. Close up de ALFIE. Ele está suando profusamente, tentando manter uma aparência tranquila.

ALFIE
 Sal?!

ENCERRAR MONTAGEM

INT. CASTELO MEDIEVAL - DIA

ALFIE
 Moças e rapazes não podem
 ser amigos, agora?

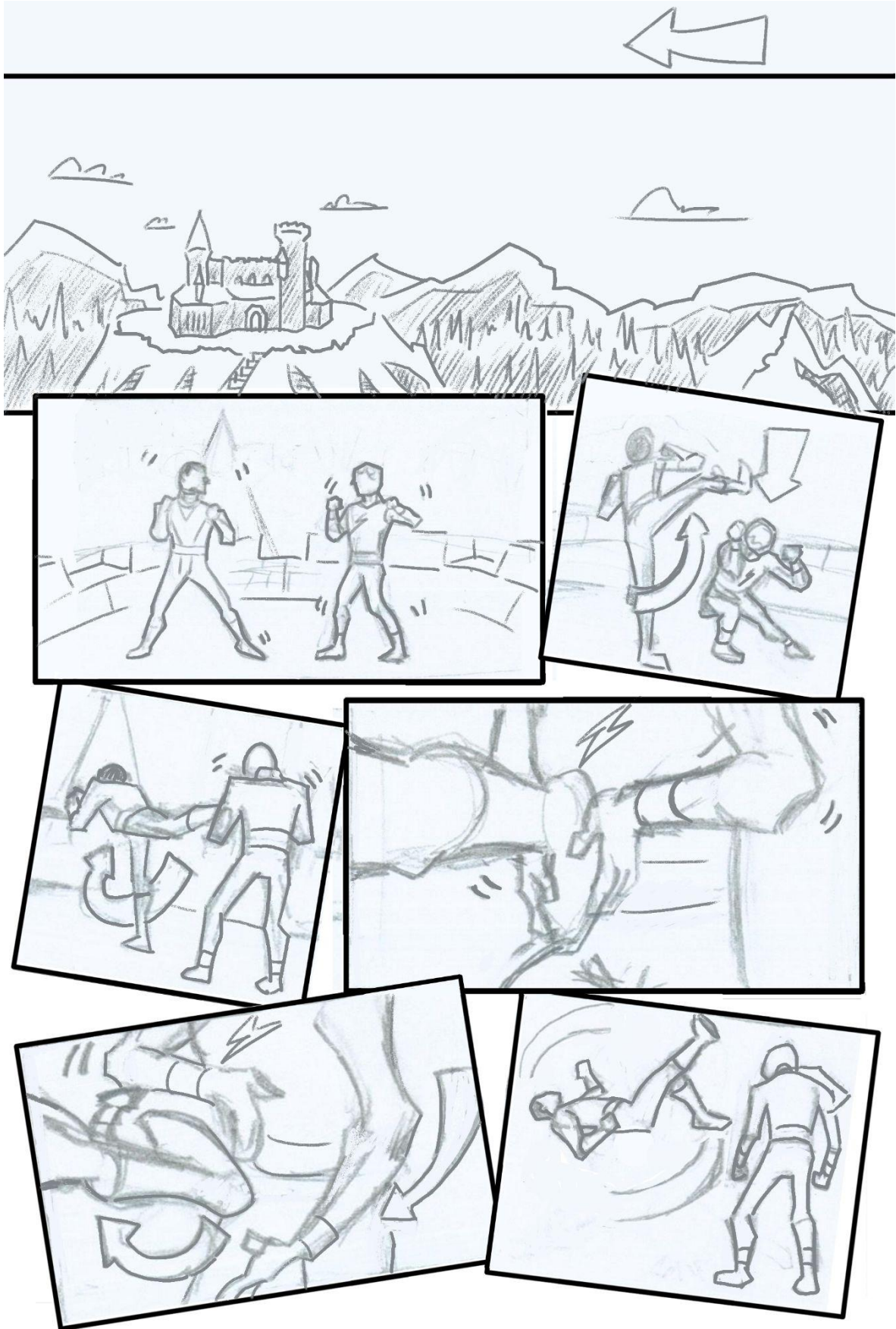
INÁCIO
 Convenientemente assim que
 a moça sai de um namoro?
 Não, não vejo nada de
 errado aí...

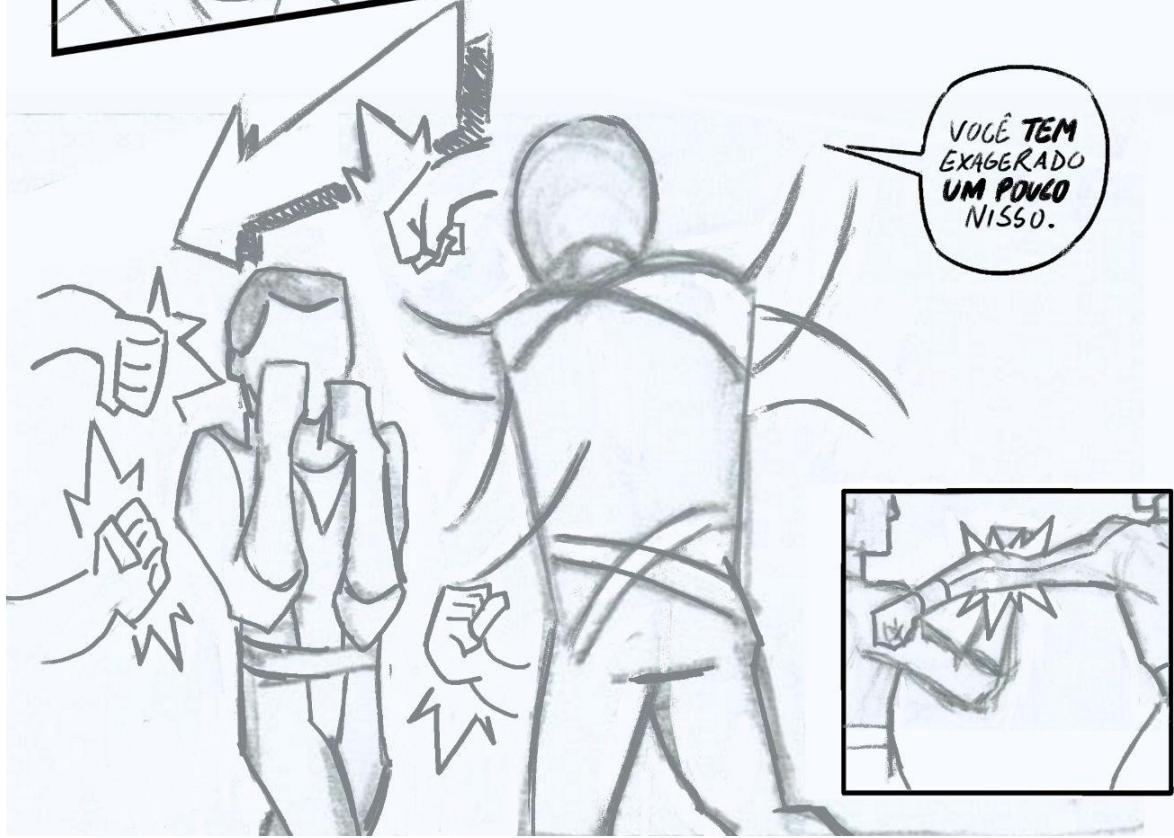
ADAM
 -- Olha... Só não estraga a
 equipe com suas besteiras.
 Agora eu tenho mais o que
 fazer!

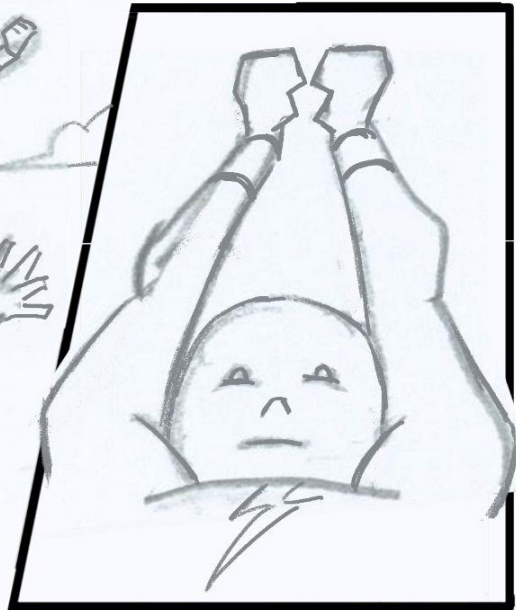
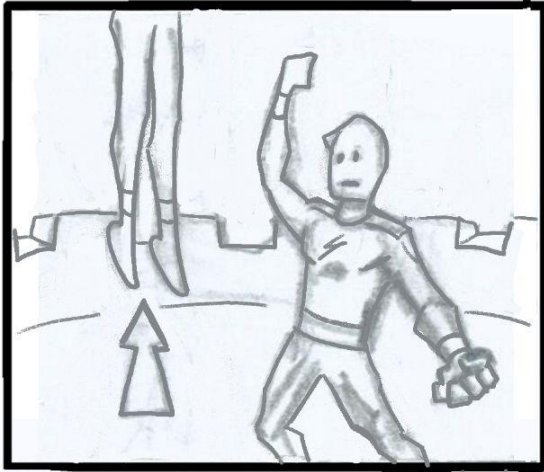
INÁCIO
 Parece que a única coisa
 que esses capacetes não te
 ensinam são habilidades de
 dar discursos, hein?

FIM DA CENA

APÉNDICE C - Storyboards

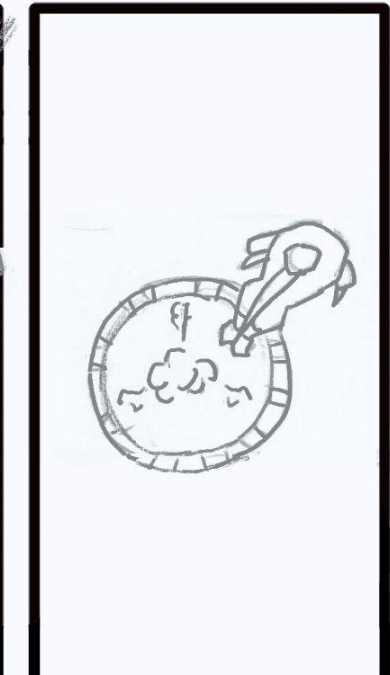
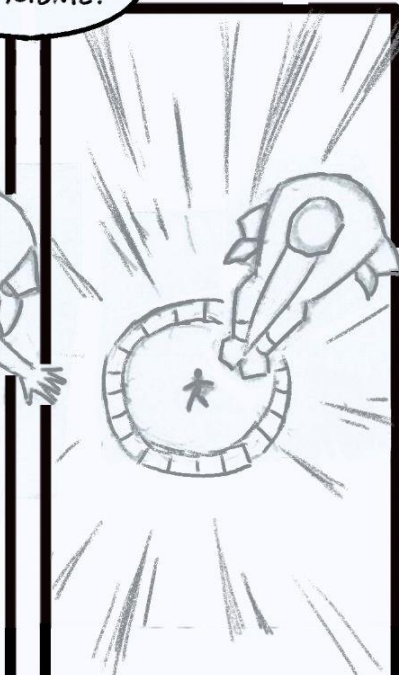
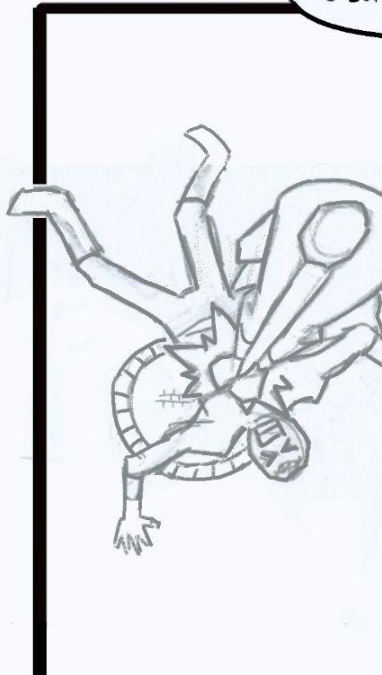


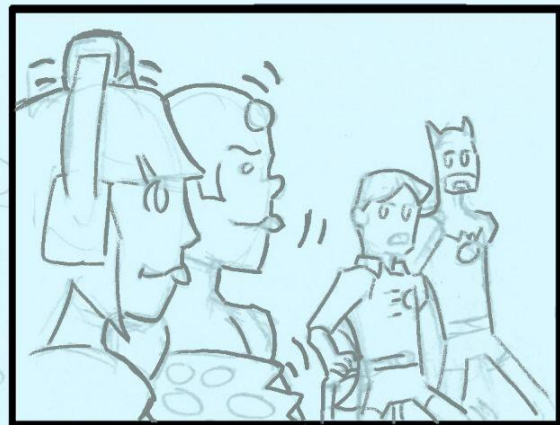
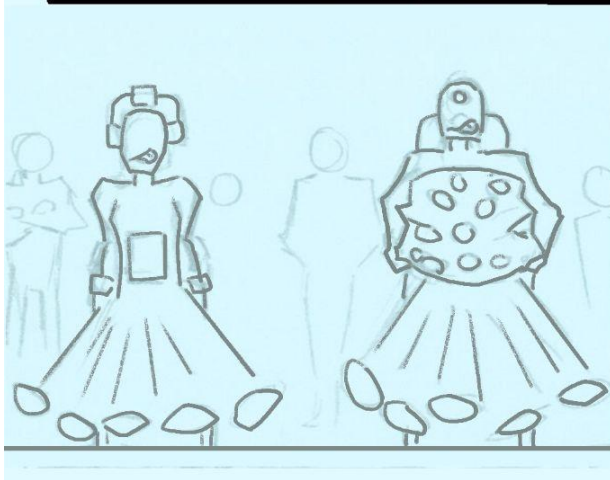
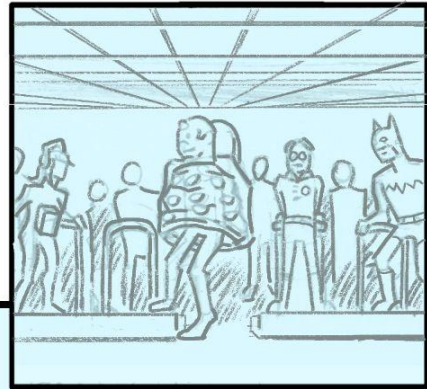
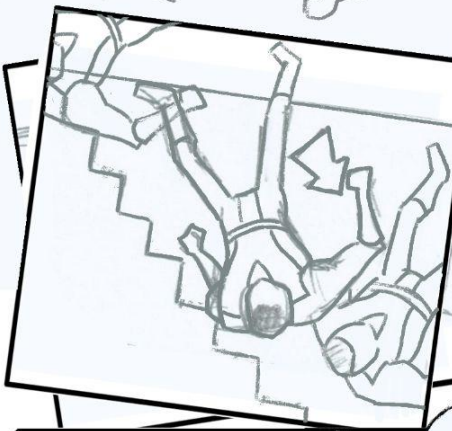
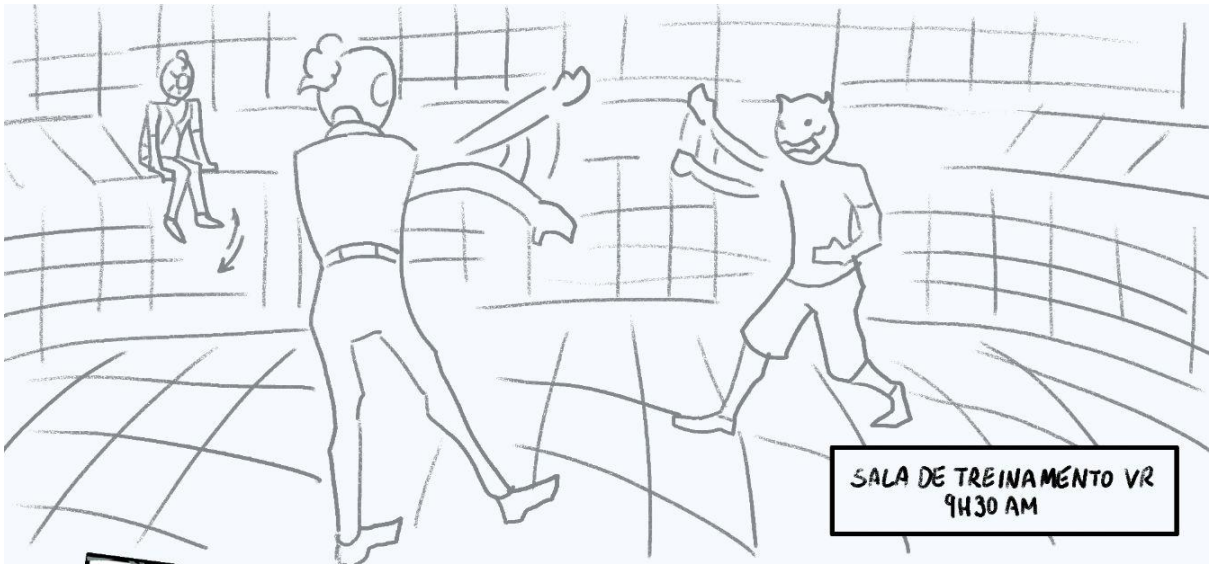


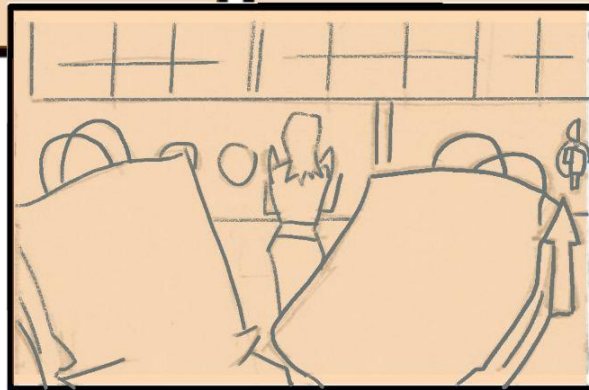
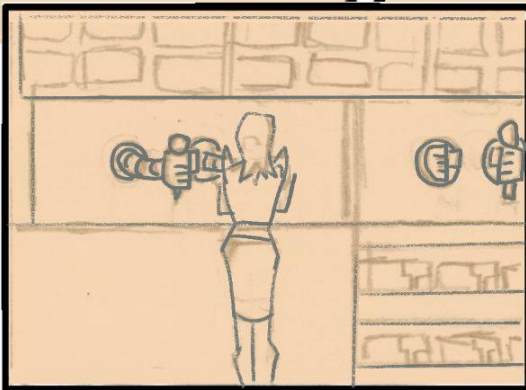
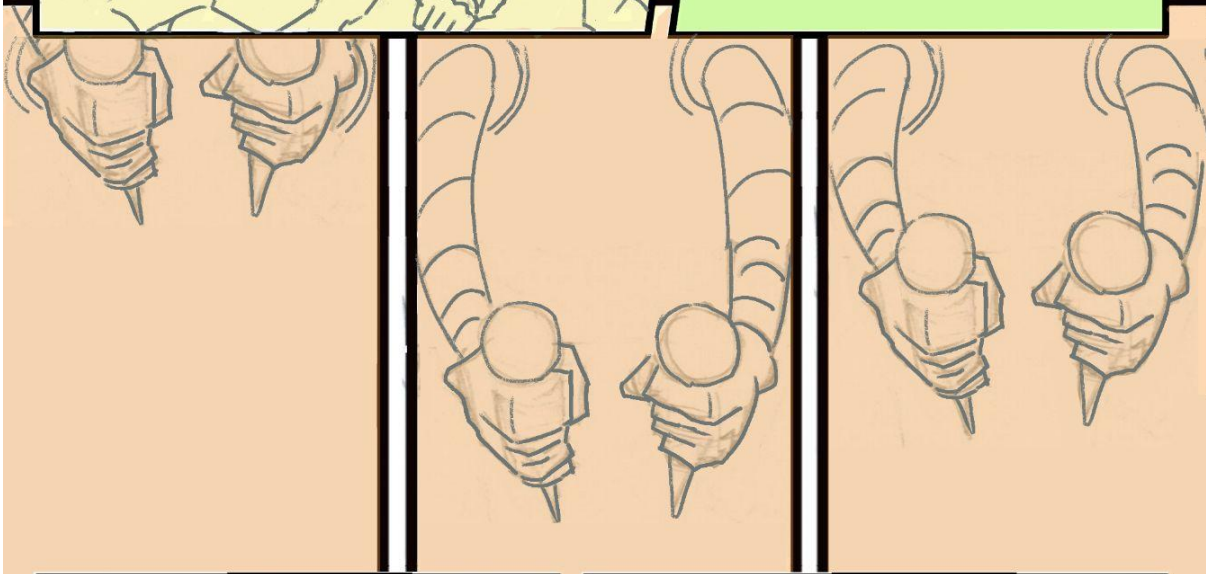
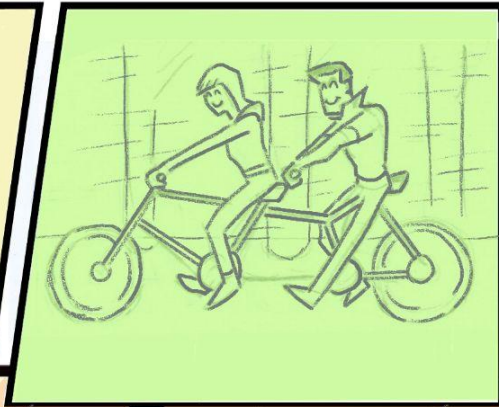


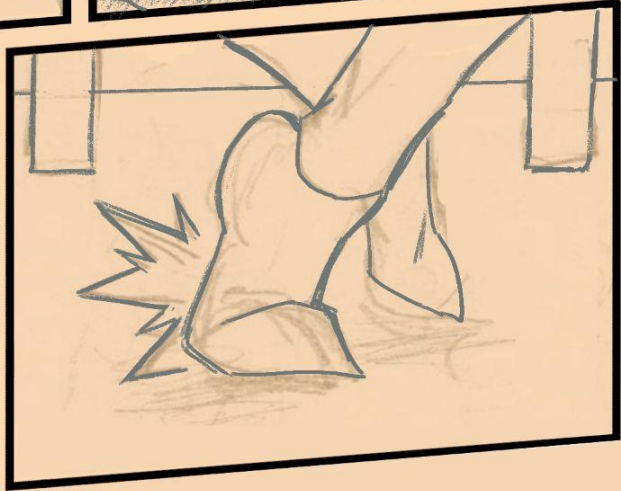
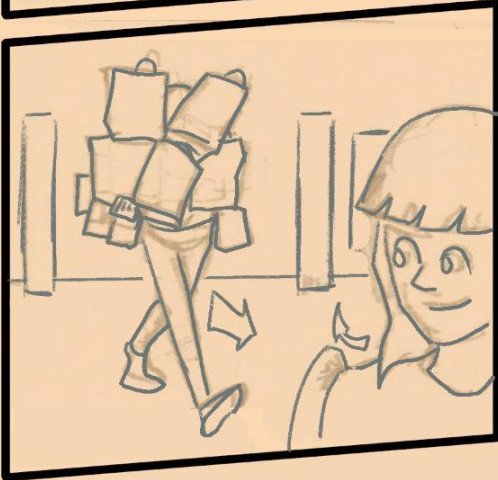
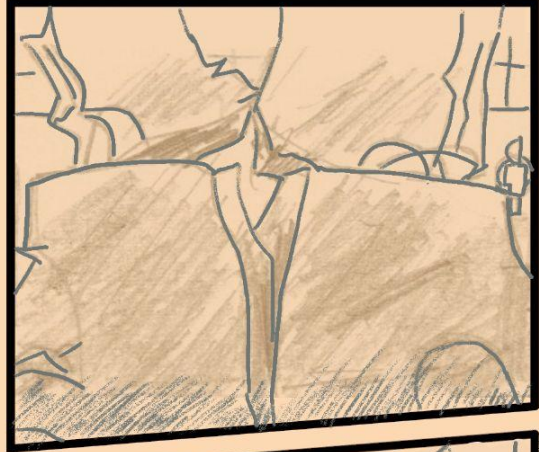
ELA ACABOU DE TERMINAR COM O RAPAZ ...

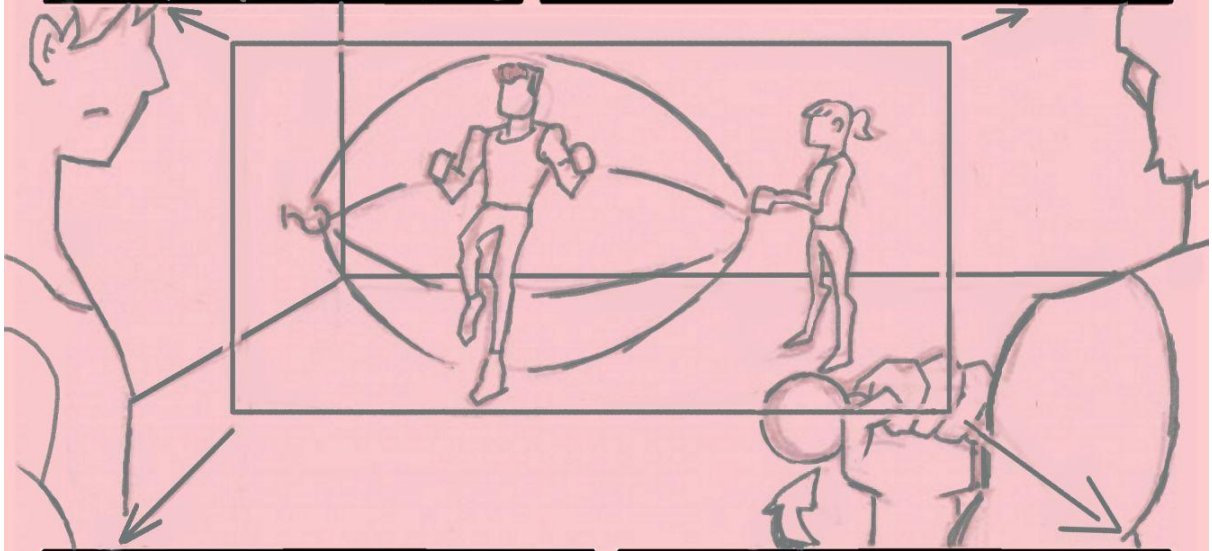
QUERO ESPERAR QUE AS COISAS ESTEJAM CALMAS O SUFICIENTE.



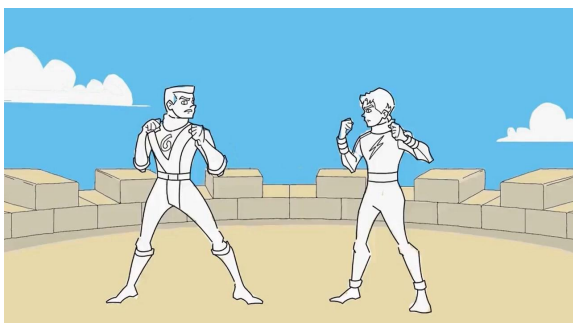




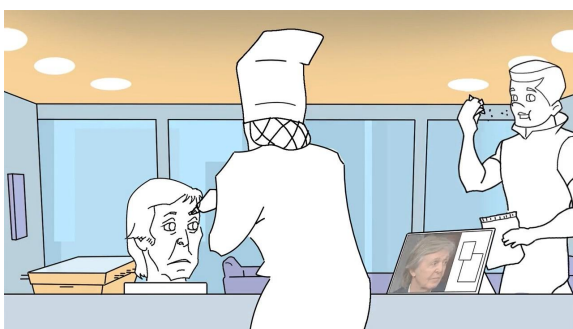




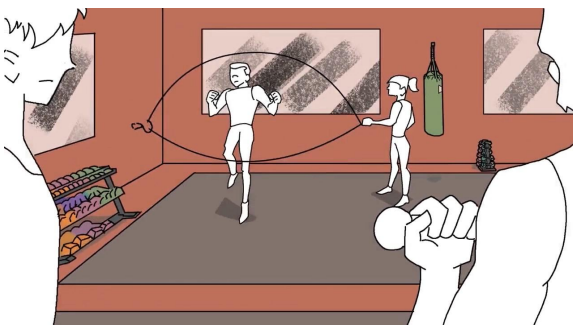


APÊNDICE D - Animático

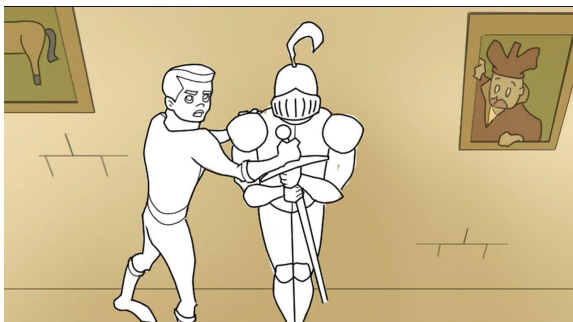
“Morph Squad TNT - Trecho de Episódio (Animático)” (2022) IAN SOARES. Animático digital. 3 minutos e 18 segundos. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=0PHJD-0W9yQ>> Acesso em jul. 2022.



“Morph Squad TNT - Trecho de Episódio (Animático)” (2022) IAN SOARES. Animático digital. 3 minutos e 18 segundos.



“Morph Squad TNT - Trecho de Episódio (Animático)” (2022) IAN SOARES. Animático digital. 3 minutos e 18 segundos.



“Morph Squad TNT - Trecho de Episódio (Animático)” (2022) IAN SOARES. Animático digital. 3 minutos e 18 segundos.