

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES**

TATIANA SOARES KAWANISHI BRAGA

**MÉTODO DE CONSTRUÇÃO PARA ROTEIROS VISUAIS A PARTIR DE
REFLEXÕES SOBRE PRODUÇÃO ARTÍSTICA NO CURSO DE CINEMA
DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS DA UFMG**

**Belo Horizonte
2018**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES**

TATIANA SOARES KAWANISHI BRAGA

**MÉTODO DE CONSTRUÇÃO PARA ROTEIROS VISUAIS A PARTIR DE
REFLEXÕES SOBRE PRODUÇÃO ARTÍSTICA NO CURSO DE CINEMA
DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS DA UFMG**

Monografia apresentada ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais como pré-requisito para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Antonio César Fialho de Sousa.

Belo Horizonte
2018

BRAGA, Tatiana Soares Kawanishi.

Análise Comparativa / Braga, Tatiana Soares Kawanishi.

Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2018.

Orientador: Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa

Trabalho de Conclusão do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais –
Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, EBA /
UFMG, 2018.

Método de Construção para Roteiros Visuais a partir de Reflexões sobre
Produção Artística no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da
UFMG.

Graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais - I. Sousa, Antonio
César

Fialho. II. Universidade Federal de Minas Gerais. III. Método de Construção.

TATIANA SOARES KAWANISHI BRAGA

**Método de Construção para Roteiros Visuais a partir de Reflexões
sobre Produção Artística no curso de Cinema de Animação e Artes
Digitais da UFMG**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA / UFMG).

Banca Examinadora:

RESULTADO: _____

Belo Horizonte, _____ de _____ de _____.

Assinatura do Membro da Comissão de TCC
(Avaliador)

À minha família e amigos

RESUMO

Esta monografia objetiva analisar o processo de três etapas de criação de um roteiro visual, sugerido por Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi no livro *Producing Animation*. E, a partir disso, provocar uma reflexão sobre sua aplicabilidade na construção de roteiros visuais pelos alunos do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (CAAD) da UFMG, como uma estratégia organizacional, artística e prática na etapa de pré-produção dos projetos audiovisuais de graduação. Deste modo, a pesquisa abordou uma breve contextualização sobre o objeto de estudo, estruturando-se em quatro tópicos diferentes nos quais aprofundou-se na análise destas três etapas de construção de um roteiro visual. Por fim, houve, como estudo de caso, uma investigação comparativa da minha experiência pessoal na matéria de Ateliê I, na qual realizei a pré-produção do meu filme de graduação *Midnight Snack* (2017), como reflexão crítica sobre a metodologia de criação para roteiros visuais.

Palavras-Chave: Pré-produção. Estratégia organizacional. Roteiro Visual.

ABSTRACT

This monograph aims to analyze the process of three phases behind the creation of a storyboard, postulated by Catherine Winder and Zahra Dowlatabadi on the book Producing Animation. Then, to incite reflection on its applicability in storyboard development by the students of UFMG's course on Animation Filmmaking and Digital Arts, as a planning, artistic and practical strategy on the pre-production of audiovisual projects for their degree. Doing so, the research included a brief context of the subject matter, being structured in four different topics, which explored more deeply the three phases on the storyboard confection. Lastly, there was, as a case study, a comparative investigation of my personal experience on the subject "Atelié I" , where I have done the pre-production for my degree film, Midnight Snack (2017), as a critical reflection on the methodology of creation for storyboards.

Key words: Pre-production. Planning Strategy. Storyboard.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1. ROTEIRO VISUAL NA INDÚSTRIA DE ANIMAÇÃO NORTE-AMERICANA.....	13
2. OS TRÊS ESTÁGIOS DE CONSTRUÇÃO DE UM ROTEIRO VISUAL SEGUNDO WINDER & DOWLATABADI.....	18
2.1 Estudos em Miniatura (<i>Thumbnails</i>).....	20
2.2 Roteiro Visual em Esboço (<i>Rough Pass</i>).....	23
2.3 Roteiro Visual Finalizado (<i>Cleaned Up Storyboard</i>).....	26
3. APLICABILIDADE DE UM ROTEIRO VISUAL EM TRÊS ESTÁGIOS NOS PROJETOS DE GRADUAÇÃO DO CAAD.....	28
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	39
5. REFERÊNCIAS.....	41

INTRODUÇÃO

No processo de concepção de um filme de desenho animado existem complexas etapas a serem cumpridas para que este seja concluído de modo organizado e efetivo dentro do prazo-limite estabelecido para o projeto. Normalmente, essas etapas de realização são as seguintes, segundo Winder & Dowlatabadi (2001): pré-produção, produção e pós-produção. A pré-produção, etapa de planejamento estrutural da visualidade do filme e do seu formato de exibição, possui as seguintes ramificações; roteiro escrito (*Script*), concepção visual (*concept art*), roteiro visual (*storyboard*), gravação do som guia (*temporary track recording*) e o animático (*animatic*). A etapa de produção desenvolve o esboço e finalização da diagramação visual de cada cena (*layout*), dos cenários (*backgrounds*), das animações de personagem (*character animation*) e das animações de efeitos especiais (*special effects animation*). A pós-produção, por sua vez, dedica-se à finalização do filme, incluindo a pintura digital de cada cena (*digital ink and paint*) das animações, correção de cor (*color script*), finalização dos efeitos especiais e mixagem da trilha sonora (diálogos, narração, ruídos e música).

Diante disso, este trabalho de conclusão de curso visa centralizar o foco da pesquisa na etapa de pré-produção, mais especificamente no estágio de *storyboard*, com o intuito de aproximar e familiarizar o leitor/pesquisador brasileiro sobre a importância dessa fase para o processo criativo da animação. Nesta pesquisa, optou-se referir ao termo *storyboard* como roteiro visual pela necessidade de se criar um vocabulário próprio para o estudo acadêmico na área de animação, adaptando para o português nomenclaturas há muito utilizadas indiscriminadamente na língua inglesa pelo profissional brasileiro, mas que na verdade poderiam ser traduzidas sem esforço.

Em adição, pode-se afirmar que o roteiro visual possibilita planejar com acuidade a narrativa, diminuindo as chances de grandes impasses no restante da produção. Afinal, é na etapa de desenvolvimento do roteiro visual que é concebida a composição de cena, definindo enquadramento, movimentos de câmera, cenários e a expressão corporal dos personagens, além de também favorecer testes audiovisuais que possibilitam antever a montagem cinematográfica ideal aos propósitos da história

(o animático). Ademais, esta etapa também é utilizada como referência para o primeiro estágio da fase de produção, a diagramação, onde os painéis do roteiro visual são adaptados para a imagem técnica final de cada cena, deixando o projeto pronto para a etapa de animação. Dessa forma, o roteiro visual torna-se um dos pilares principais para estruturar e amadurecer a história de um projeto de animação.

Portanto, esta pesquisa investigou a estratégia de elaboração de um roteiro visual sugerida por Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi no livro *Producing Animation* (Focal Press, 2001). Esta obra sugere um processo de concepção em três etapas criativas diferentes e consecutivas, a saber: Miniaturas dos Painéis ou Estudos em Miniatura (*Thumbnails*), Roteiro Visual em Esboço (*Rough Pass*) e Roteiro Visual Finalizado (*Clean up Storyboard*).

Essa metodologia, analisada mais profundamente no capítulo 2, sugere preocupações e objetivos específicos a serem executados em cada etapa citada, para que no final deste estágio de pré-visualização o projeto possa ter um roteiro visual amadurecido para adentrar a fase criativa seguinte. Conseqüentemente, um roteiro visual bem estruturado minimiza a necessidade de retrabalho na etapa de animação, economizando tempo produtivo e de verba orçamentária. É interessante citar o fato de que ele agiliza a construção das primeiras versões do animático e facilita o estágio de diagramação do projeto, pois o painel do roteiro visual finalizado pode perfeitamente ser ampliado como referência para acelerar o planejamento técnico das cenas de animação.

Em vista disso, a pesquisa estudou a possibilidade e a aplicabilidade deste método ser posto em prática na disciplina de Ateliê I, que foca na pré-produção dos projetos de graduação dos alunos no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais (CAAD/UFMG). Nesta etapa de construção do roteiro visual, observou-se uma carência de foco e orientação metodológica para os alunos desenvolverem esse processo em uma estrutura mais clara e que facilitasse a compreensão da narrativa. A análise foi feita por intermédio de uma comparação e estudo de minha experiência pessoal nesta disciplina (Ateliê I). Assim, propus uma simulação hipotética deste método de criação de roteiro visual no meu próprio filme de

graduação, *Midnight Snack* (2017), para avaliar se este processo teria tornado o filme mais funcional em termos de estrutura estética e narrativa.

No entanto, é compreensível entender que existem, não apenas na etapa de roteiro visual mas durante a produção de uma animação, métodos de realização diversos para um projeto animado. Nenhum deles pode ser generalizado como o método perfeito e obrigatório, aquele que deve ser seguido à risca em todos os projetos de animação, pois cabe ao diretor, produtor e até mesmo à equipe criativa escolher o sistema que se adapte mais adequadamente ao projeto em que estão trabalhando.

Deste modo, os alunos de animação que possuem maior liberdade para explorar os distintos mecanismos existentes em uma produção audiovisual, são aqueles dispostos a investigar e conhecer também os alicerces básicos constituintes dos métodos profissionais difundidos pela indústria. É a partir de um referencial sólido sobre processos de criação que se desenvolve posteriormente a capacidade pró-ativa de elaborar metodologias próprias para roteirizar histórias e animar personagens.

Capítulo 1 – ROTEIRO VISUAL NA INDÚSTRIA DE ANIMAÇÃO NORTE-AMERICANA

A priori, é interessante compreendermos o que, de fato, é o roteiro visual, quando surgiu, suas funções, sua importância e os elementos que o acompanham. Isso precisa ser esclarecido antes de adentrarmos mais profundamente nesta pesquisa. Como o objetivo é discutir os processos profissionais de construção de um roteiro visual utilizados na indústria norte-americana, um conhecimento preliminar desta etapa é necessário para a compreensão e absorção de todas as análises abordadas mais para frente.

Assim, segundo o livro *Storyboards Motion in Art*, o roteiro visual nasceu no começo de 1900, na indústria comercial de animação dos Estados Unidos (SIMON, 2007, p. 4). No entanto, o modelo que conhecemos nos dias atuais foi consolidado pelo estúdio *Walt Disney*, o qual, conforme Diane Disney Miller (filha de Disney) declara na obra *The Story of Walt Disney* (1959), produziu o primeiro roteiro visual completo e finalizado da empresa no curta-metragem de animação *Os Três Porquinhos* (Burton Gillett, EUA, 1933).

Porém, foi o artista e animador Webb Smith¹ quem recebeu o mérito da ideia de desenhar as cenas individualmente em pequenos painéis para, em seguida, fixá-las em um quadro, dando origem ao termo *storyboard*, que se fôssemos traduzir fielmente seria algo próximo a *quadro de histórias* (optou-se na pesquisa a adaptar o termo para roteiro visual, conforme explicado na Introdução).

Por conseguinte, esta nova técnica foi se popularizando no universo cinematográfico a um ponto em que os filmes de captação direta com atores (*live-action*) passaram a adotar a etapa de construção do roteiro visual em seus projetos. Como este permite a visualização das cenas desenhadas antes mesmo de produzi-las, tal processo possibilita um maior planejamento e organização da narrativa visual para

¹ Disponível em: <https://openlab.citytech.cuny.edu/comd3523-fa2016/2016/11/07/origins-of-storyboarding/>.
Acessado em: 12/04/2018.

evitar erros na etapa de execução, conseqüentemente acarretando também em economia de orçamento. No entanto, projetos de captação direta não costumam usar o roteiro visual no filme inteiro, sendo este processo reservado para a programação de planos mais complexos, principalmente os que irão utilizar efeitos especiais, como explosões etc. (SIMON, 2007). Além disso, o roteiro visual auxilia no desenvolvimento da história assim como nas construções dos enquadramentos para elucidar a narrativa para o espectador.

Porém, o longa-metragem *O vento levou* (Victor Fleming, EUA, 1939) foi um dos primeiros a optar por construir em sua íntegra um roteiro visual previamente às gravações. É interessante citar também o renomado diretor inglês de suspense Alfred Hitchcock, o qual seguia rigorosamente o roteiro visual ao ponto de que ele não se dava ao trabalho de olhar através das câmeras para ajustar o enquadramento, pois este já tinha sido feito no roteiro visual. Deste modo, surgiu sua afamada frase “Uma vez que o *storyboard* estivesse pronto, o filme estava noventa e cinco por cento concluído, e o restante era execução” (GLEBAS, 2009, p.47, tradução livre).²

Em vista disso, o roteiro visual é uma etapa da pré-produção que é elaborada logo após a finalização do roteiro escrito, embora não seja necessário que os estudos conceituais dos personagens e cenários precisem estar prontos e aprovados para que este possa ser iniciado. Inclusive, em algumas produções de animação, a etapa de roteiro escrito é pulada, havendo somente uma discussão de idéias (*brainstorming*) da história e seguindo direto para o processo de elaboração do roteiro visual.

O roteiro visual pode ser construído a partir de uma grande quantidade de desenhos em pequenos painéis retangulares postos em uma superfície plana no intuito de que mais pessoas da equipe possam observar e gerar uma análise com discussões sobre andamento do projeto. Ele contém uma construção visual e narrativa do filme, o qual é feito em uma estética de rascunho, a partir de planos e cenas abordadas no roteiro escrito ou discutidas junto ao diretor e/ou produtor. Sua estrutura pode deter uma semelhança com a estética de quadrinhos, pois possui a característica de história contada através de pequenos quadros sequenciais.

² “Once the storyboarding was completed, the movie was 95 percent done and the rest was execution.”

Na prática, o roteiro visual pode ser elaborado de maneira híbrida, sendo a execução mais comum pelo modo tradicional, utilizando o papel para depois escaneá-lo (e partir para a próxima etapa de produção); ou já o criando diretamente no formato digital, onde o roteiro visual é concebido, planejado e executado diretamente no computador por intermédio de diversos programas existentes.

Em vista disso, uma de suas principais funções é a possibilidade de pré-visualizar as informações contidas no roteiro escrito e até mesmo melhorar a idéia do projeto inicial, concedendo espaço para a equipe se organizar melhor perante a complexidade que possa ser exposta através do roteiro visual.

É também nesse estágio da produção que precisa haver um cuidado maior, pois dependendo do nível de organização que a equipe possui, é neste processo que muitas adversidades podem ser evitadas antes de se desenvolverem para as próximas etapas, como erros de continuidade, de planejamento, de animação, enquadramento etc. O livro *Storyboards Motion in Art* retrata bem esta questão ao alegar que “Quanto mais baixo for o orçamento do projeto, mais organizada a produção deve se manter para poder finalizar com antecedência as etapas mais complexas¹” (SIMON, 2007, p. 6, tradução livre).³

Assim sendo, a concepção de um roteiro visual pede por um conhecimento mínimo de alguns tópicos, como linguagem cinematográfica; narrativa, continuidade, nomes dos enquadramentos (plano aberto, plano americano e plano detalhe, por exemplo). Também é necessário um domínio da perspectiva, pois é por meio dela que se pode obter uma ideia de profundidade nos cenários e personagens trabalhados, tornando-os visualmente mais interessantes. A linha de ação dos personagens é outra característica que deve ser estudada, pois a expressão corporal, assim como no processo de animar um personagem, deve ser expressiva o suficiente para ajudar a construir uma atmosfera dramática para a cena.

O conhecimento sobre os diversos tipos de lentes de câmera é outro tópico interessante a ser analisado mais atentamente para os aspirantes a artistas de roteiro

³ “The lower the budget, the more organized the production has to be in order to accomplish the difficult task at hand.”

visual. Afinal, isto afeta diretamente a estética visual do plano, já que dependendo da lente utilizada, pode haver uma distorção maior ou menor da imagem, havendo assim, uma influência significativa na narrativa do projeto. Este, por sua vez, é visto também como um mecanismo que auxilia a orientação do olhar do espectador para os pontos focais da cena.

Portanto, estes conceitos fazem parte de uma estrutura maior que chamamos de *composição*, a qual detém a finalidade de uniformização estética, ambientação visual e caracterização artística do filme como um todo para facilitar a encenação.

Foi em Pocahontas que o animador Glen Keane me disse que composição é como um subtexto. Quando você conta uma história sempre há algo que não foi dito diretamente, mas fora profundamente significativo. [...] As imagens te falam o que está acontecendo, porém a estrutura da composição te mostra como sentir¹ (GLEBAS, 2009, p 185, tradução livre).⁴

A citação acima ajuda a fortalecer a idéia da importância do roteiro visual em uma produção de animação, pois refere-se às estruturas básicas, fundamentais e artísticas que este detém como itens a serem cumpridos para a sua concepção.

Deste modo, é através do roteiro visual que o filme começa a obter um formato e uma identidade visual mais sólida, o que permite uma maior compreensão da história e da narrativa pelas pessoas que estão envolvidas no projeto, mas não são da área de cinema ou animação, como alguns produtores, advogados ou clientes envolvidos na captação e viabilidade do projeto.

Assim sendo, podemos exemplificar o papel do artista de roteiro visual em meio a toda realização do projeto, pelo fato de que ele detém uma grande responsabilidade criativa, pois é nesta etapa que são planejadas estruturalmente as cenas, construindo o clima de cada uma através de enquadramento, luz e sombra, posição dos personagens e linha de ação destes. Conseqüentemente, não é surpresa percebermos que muitos diretores de animação, tanto de longa-metragem, curta-metragem ou série animada,

⁴ "It was on Pocahontas that animator Glen Keane told me that composition is like visual subtext. When you tell a story there are always things that are unsaid directly but are profoundly significant..... the images tell you what is going on but the compositional structure tells you how to feel."

iniciaram suas carreiras no cargo de artista visual, como Tim Burton, Hayao Miyazaki, Butch Hartman, Chris Sanders⁵, dentre outros. Portanto, vale ressaltar a importância dos artistas de roteiro visual como cineastas do desenho, pois além de " [...] contadores de histórias visuais, eles devem possuir a habilidade de compreender direção e edição." (GLEBAS, 2007, p. 15, tradução livre)⁶

⁵ Diretores de filmes de animação da indústria norte-americana e japonesa.

⁶ " [...] Visual storytellers must have the ability to understand the role of direct and editing."

Capítulo 2 – OS TRÊS ESTÁGIOS DE CONSTRUÇÃO DE UM ROTEIRO VISUAL SEGUNDO WINDER & DOWLATABADI

O livro *Producing Animation*, escrito por Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi (2001), discute minuciosamente como é o método de produção de um projeto de animação no mercado de trabalho, principalmente para projetos de longa-metragem, curta e até mesmo séries. Elas discursam, também, sobre as funções administrativas desempenhadas pelo produtor para minimizar o impacto do cronograma sobre o desempenho criativo do diretor, supervisores artísticos e animadores. Além disso, as autoras abordam as etapas que devem ser cumpridas para concluir de modo eficiente uma animação, ao expor técnicas organizacionais, tabelas e alguns relatos pessoais de experiência profissional.

Conseqüentemente, foi observado neste livro (2001, p. 186), uma estratégia comumente utilizada na indústria de animação norte-americana para concepção de roteiros visuais por intermédio de três etapas distintas de criação, chamadas de Estudos em Miniatura (*Thumbnails*), Roteiro visual em Esboço (*Rough Pass*) e Roteiro Visual Finalizado (*Clean Up Storyboard*).

Porém, antes de adentrarmos nestas etapas de realização de um roteiro visual, Winder & Dawlatabadi (2001, p.183) afirmam que é necessário que algumas fases da pré-produção estejam concluídas para que se possa prosseguir com sucesso a concepção do roteiro visual. Alguns dos itens sugeridos são:

1. O roteiro escrito;
2. Os diálogos gravados (se possível, não precisa ser a versão final);
3. O modelo visual dos personagens;
4. Os cenários de locação (para referência visual);
5. Os objetos de cena (*Prop designs* - aqueles que interagem com os personagens animados);
6. Um ambiente de trabalho com equipamento adequado;
7. Referências visuais para ilustrar o universo do projeto e suas complexidades.

Além dos itens acima, a diagramação oficial adotada pelo projeto para o roteiro visual (proporções da imagem) e a resolução do filme, embora não especificados no livro, são sugeridos para serem adicionados aos itens pela autora da pesquisa para facilitar a composição visual e a criação da imagem técnica definitiva do filme.

Obviamente, essa abordagem envolve uma produção direcionada para formatos de séries e longas-metragens de animação, o que difere das exigências de um projeto de graduação na disciplina de Ateliê I do CAAD. Em um trabalho prático acadêmico, de bases autorais, deve-se considerar que os materiais sugeridos nos itens acima são produzidos simultaneamente em outras disciplinas, como Design de Personagem (itens 3, 4, 5 e 7). Além disso, destaca-se que um projeto autoral não necessariamente precisa desse material prévio para desenvolver o roteiro visual.

Segundo Winder & Dowlatabadi, esta construção de roteiro visual, apesar de possuir uma demanda um pouco maior de tempo, é um sistema financeiramente efetivo e auxilia na elaboração de uma boa narrativa. Afinal este sistema possibilita uma clareza maior de comunicação entre o artista com o diretor, o que acarreta em um aperfeiçoamento da composição dos planos e da ação dos personagens em cena, facilitando a fluidez da narrativa. Consequentemente, há um resultado mais sólido para o enredo do projeto por permitir um fortalecimento dos alicerces narrativos na pré-produção, não concedendo nas futuras etapas de realização maiores retrabalhos na animação pela falta de revisões do roteiro visual. Na estratégia estabelecida pela produção de um filme animado, é possível afirmar que o tempo e o orçamento gastos com esta etapa são diretamente compensados com a organização e eficiência no restante do projeto.

Este argumento é fortalecido com a afirmação do animador porto-riquenho Patrick Smith⁷, artista independente que valoriza a importância de uma pré-produção adequada para facilitar a produção criativa de suas animações: “Cada hora gasta no planejamento vai te salvar o dobro do tempo animando”⁸.

⁷ Animador, diretor e produtor, ganhou seis prêmios pelo seus curtas de animação. Trabalhou anos na Disney como artista de roteiro visual, assim como foi professor de graduação na Universidade de Nova York.

⁸ “Every hour spent planning will save you twice that time animating.” Disponível em: <https://www.animatorisland.com/animation-thumbnails-arent-optional/> Acessado em: 12/04/2018

2.1 Estudos em Miniatura

Esta primeira etapa de construção de um roteiro visual é denominada "Thumbnails"(Winder & Dowlatabadi, 2001. p. 186), por traduzir literalmente imagens proporcionais em escala a uma *unha do dedão*. O que significa que, num primeiro momento, os painéis do roteiro visual devem ser desenhados em miniatura, esboçados no tamanho de uma *unha do dedão*. Normalmente, os esboços são ágeis e feitos a mão por ter a finalidade de ser um fase rápida e que pede por um ar de espontaneidade no traço. Como os desenhos são bem pequenos, eles costumam caber em meia página de uma folha A4 e podem até ser feitos digitalmente, desde que haja uma interação criativa entre o diretor e o artista de roteiro visual para desenhá-los rapidamente.

Segundo SIMON (2007, p.106),é nesta etapa em que o artista de roteiro visual irá trabalhar em parceria com o diretor, pois essa é a finalidade desses estudos em miniatura: a comunicação ágil entre as ideias do diretor e os pequenos desenhos traduzidos pelo artista de roteiro visual. Não é uma situação absoluta, exigindo que este contato deva obrigatoriamente acontecer, mas é extremamente recomendado para a fluência criativa da história. É nesta interação que o artista de roteiro visual irá se certificar de que está em sintonia com a visualidade da ação imaginada pelo diretor. Caso contrário, haveria mais chances de acontecer futuras revisões, o que acarretaria em perda de tempo de produção, pois o artista faria o roteiro visual em uma visão diferente da do diretor.

Deste modo, é interessante que o artista de roteiro visual primeiramente leia o roteiro escrito para, em seguida, procurar ter uma reunião com o diretor. Isso permite que o artista possa de antemão obter sua visão particular sobre a narrativa visual do projeto, no intuito de posteriormente discutir e somar às idéias do diretor.

É neste encontro que o diretor irá expor suas concepções pessoais sobre o projeto para cada cena a partir do roteiro escrito, seja de enquadramento, movimento

de câmera ou ambientação do plano, se há um ar de mistério na cena ou como tornar a postura do personagem mais expressiva e triste, por exemplo.

Este contato varia muito do estilo do diretor, podendo acontecer através de anotações no roteiro escrito, de uma lista de enquadramentos, de uma reunião ou, até mesmo, de uma abertura criativa para o artista desenvolver as miniaturas por conta própria para depois se reunir com ele. Porém, deve-se sempre buscar o cuidado de confirmar se suas idéias estão de acordo com a visão ambicionada para o projeto.

Ainda assim, as informações repassadas ao artista de roteiro visual podem não ser suficientes para iniciar o trabalho. Então é interessante que o artista procure investigar mais profundamente sobre o assunto, buscando inspiração, por exemplo, para a personalidade dos personagens, referências visuais como filmes, séries, quadros ou até mesmo músicas.

Abaixo pode-se observar duas imagens de estudos em miniatura, no intuito de exemplificar melhor o texto acima:

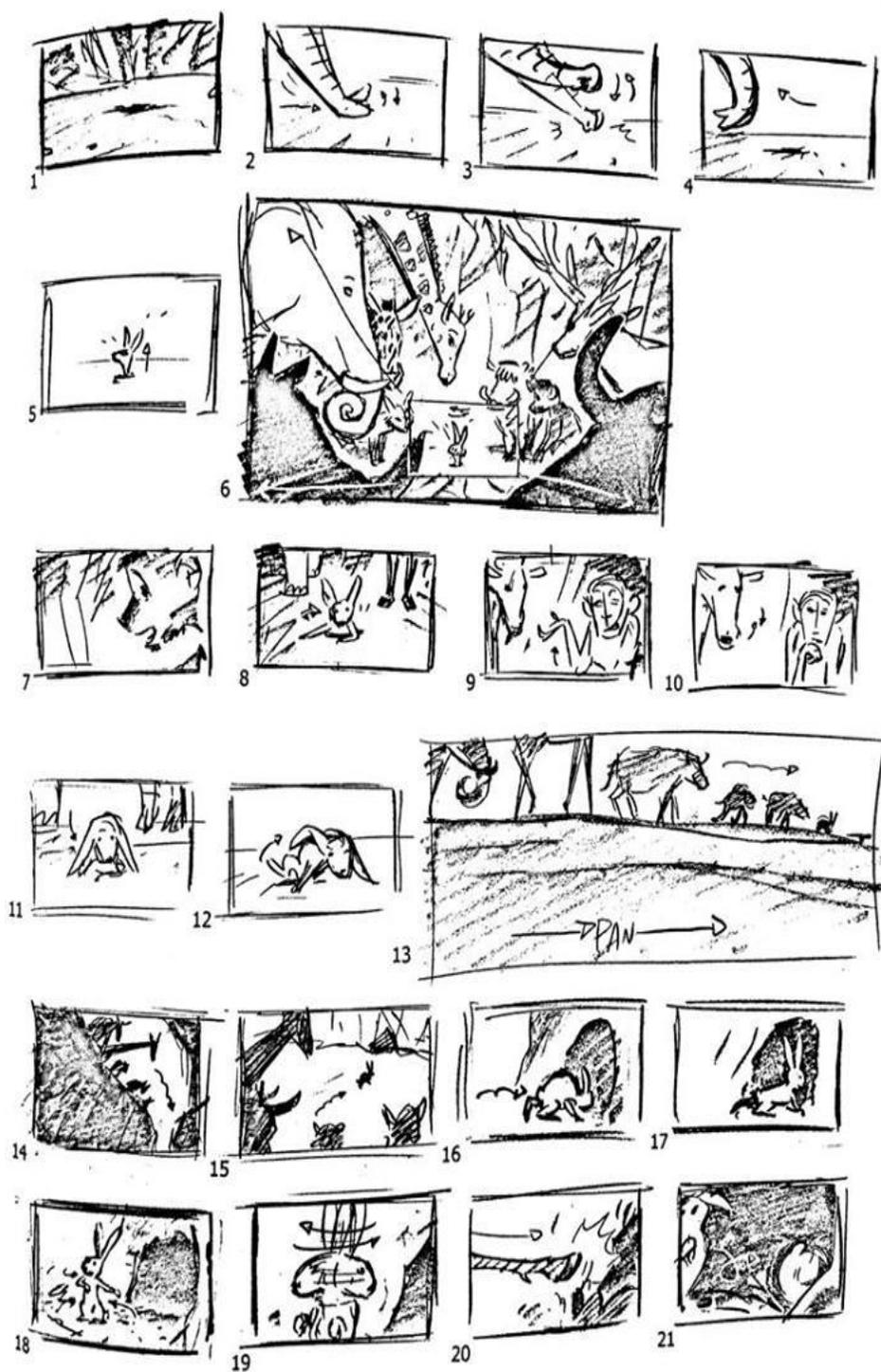


Figura 1: Estudos em Miniatura do roteiro visual. Fonte: Producing Animation (WINDER & DOWLATABADI, 2001, P.187)



Figura 2: Estudos em Miniatura do roteiro visual. Fonte: *Storyboards Motion in Arts* (SIMON, 2007, p.33)

2.2 Roteiro Visual em Esboço

Esta segunda etapa de construção de um roteiro visual é denominada originalmente de "Rough Pass" (WINDER & DOWLATABADI, 2001. p. 186), O termo, muito utilizado na cultura da animação, traduz uma *passagem sem detalhes* de etapas do processo criativo, como a fase inicial dos testes de movimento dos personagens: "[A] etapa em esboço não deve ser perfeita em detalhes; em vez disso, visa dar a impressão geral de uma cena com traços soltos e perda mínima de tempo"⁹ (Tradução livre).

As autoras afirmam que após a revisão do diretor e produtor na fase dos estudos em miniatura, novos aprimoramentos nos desenhos dos painéis devem ser feitos, considerando agora o posicionamento do personagem e os enquadramentos da câmera. Essas características da encenação são normalmente desconsideradas nos Estudos em Miniatura, cujo foco é a ação dos personagens para conduzir a narrativa.

⁹ "Rough pass is not meant to be perfect in detail; rather it aims to give the overall impression of a scene in broad stroke with minimal time loss" (NGUYEN, 2016). Disponível em: <https://rainplace.net/post/145808619591/analyzing-rough-pass-animation-workflow-08-in-a>. Acessado em: 20/06/2018

"Esta versão é referida como a etapa em esboço" (WINDER & DOWLATABADI, 2001, 186)¹⁰.

Nesta etapa, os painéis são concebidos em um tamanho significativamente maior se comparado à fase de estudos em miniatura e os artistas detêm uma liberdade maior para desenhar mais detalhes das ações dos personagens ao colocá-los no modelo estético adotado para o projeto, esboçando rapidamente a ação destes na cena em relação ao cenário. Deste modo, o roteiro visual assume uma estética mais legível para não-artistas da equipe de produção do projeto.

Em algumas produções, após esta etapa do projeto ser concluída, o roteiro visual em esboço pode servir para temporizar a animação ("animation timing", 2001, p. 187) diretamente no animático (*Animatic*). Este processo permite aos artistas envolvidos digitalizarem esse estágio do roteiro visual (se tiver sido feito no papel), importando-os para algum programa de edição de vídeo, a partir do qual o ritmo da história (ou episódio de série) passa a tomar uma forma mais definida, sugerindo-se o tempo de duração das cenas e incluindo o som para se assistir a uma primeira exibição audiovisual do projeto

Em algumas animações de longa-metragem, os artistas usam esta etapa de desenvolvimento em esboço para apresentar o roteiro visual completo ao diretor, produtor, roteirista e, em certos casos, o produtor executivo, antes de finalizar propriamente o trabalho.

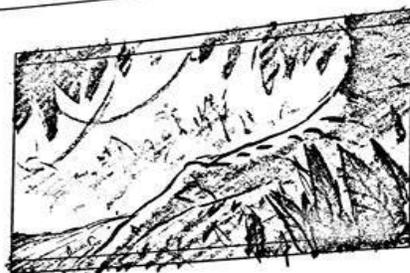
Esta apresentação é chamada de "storyboard pitch" (WINDER & DOWLATABADI, 2001. p. 190). Trata-se de um processo muito importante para a concepção do roteiro visual, pois além de poder certificar que a narrativa e composição dos enquadramentos condizem com a estética proposta pelo diretor, o produtor (que vê pela primeira vez o roteiro visual) pode apontar problemas com a história e as sequências do projeto. Em relação ao cronograma, ele pode avaliar se elas são complexas demais, se há a possibilidade de revisões e o quanto que isso afetaria no orçamento. Neste quesito, se o projeto ultrapassar as expectativas do diretor, produtor, roteirista e principalmente do produtor executivo, busca-se simplificar as sequências

¹⁰ "This version is referred to as the rough pass."

apresentadas antes de passar para o processo de animar, que é um estágio criativo mais delicado financeiramente, em questão de prazo, para permitir modificações em pontos complexos do filme. Estas questões, portanto, podem ser identificadas nesta apresentação e resolvidas com maior eficiência.

Após avaliarem a viabilidade das possíveis alterações discutidas entre os envolvidos na reunião e, por fim, elas serem requisitadas para modificação de acordo com o cronograma do projeto, parte-se para a última etapa de construção do roteiro visual.

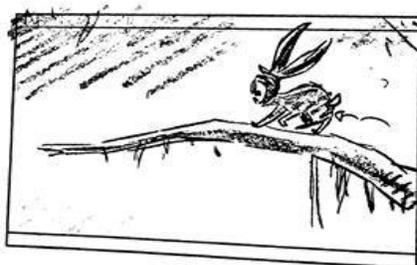
Producing Animation



Rabbit : I am telling you ...



Rabbit : he's really gigantic !



Lion (off screen) : Gigantic ?

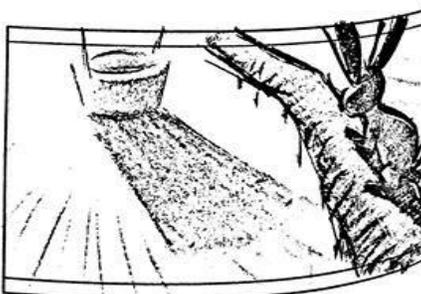
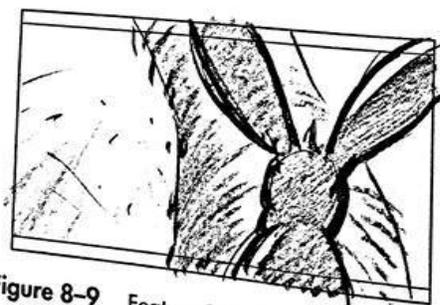


Figure 8-9 Feature Storyboard

Figura 3: Roteiro visual em esboço. Fonte: Producing Animation (WINDER & DOWLATABADI, 2001, p.193)

2.3 Roteiro Visual Finalizado

Denominada de "Cleaned Up Storyboard" (WINDER & DOWLATABADI, 2001. p. 191), a terceira fase de construção de um roteiro visual expressa literalmente os detalhes necessários para o acabamento final (*clean-up*) dos painéis de cada cena, com a definição detalhada dos cenários, contendo ainda os movimentos de câmera e personagens. Nesta última etapa, com a visualidade amadurecida após as decisões da fase anterior, o artista responsável irá refinar ainda mais o roteiro visual seguindo as instruções do diretor e/ou produtor. Em algumas produções, principalmente as de baixo orçamento onde a animação é terceirizada para outros estúdios, os painéis do roteiro visual podem ser ampliados para serem reaproveitados na fase de diagramação (*layout*) pelos estúdios contratados. O roteiro visual finalizado possibilita ao estúdio contratado ampliar todas as cenas do projeto com indicação das informações técnicas necessárias para agilizar a diagramação (facilitando o planejamento da fase de animação): enquadramentos e movimentos de câmera, o posicionamento dos personagens e suas devidas ações, além de conter os cenários e objetos (*props*).

Ademais, Dowlatabadi e Winder afirmam que no universo televisivo é comum contratar artistas com a função de finalizador de roteiro visual para séries animadas, pois além de ser financeiramente mais interessante delegar uma pessoa para esta função, este auxilia na construção de uma equipe coesa para a produção do projeto, pois permite deixar o artista oficial livre para trabalhar nos roteiros visuais dos outros episódios. Tal estratégia leva o desenhista mais experiente a concentrar somente nas primeiras etapas de construção do roteiro visual, além de simultaneamente ocorrer um treinamento do finalizador para o estilo do projeto e aperfeiçoamento de suas habilidades artísticas. Assim, haverá mais pessoas para construir propriamente o roteiro visual na estética definida para o projeto, tornando a produção mais rápida ao considerar que a realização de uma série, por exemplo, possui um prazo significativamente menor para ser finalizado.

Por conseguinte, quando esta fase é concluída, passa-se novamente por uma revisão do diretor antes de seguir ao departamento de edição para realizar a

construção final do animático que será aprovado para referência de continuidade narrativa e animação pelos estúdios contratados. Abaixo pode-se observar um exemplo de roteiro visual na etapa de finalização:

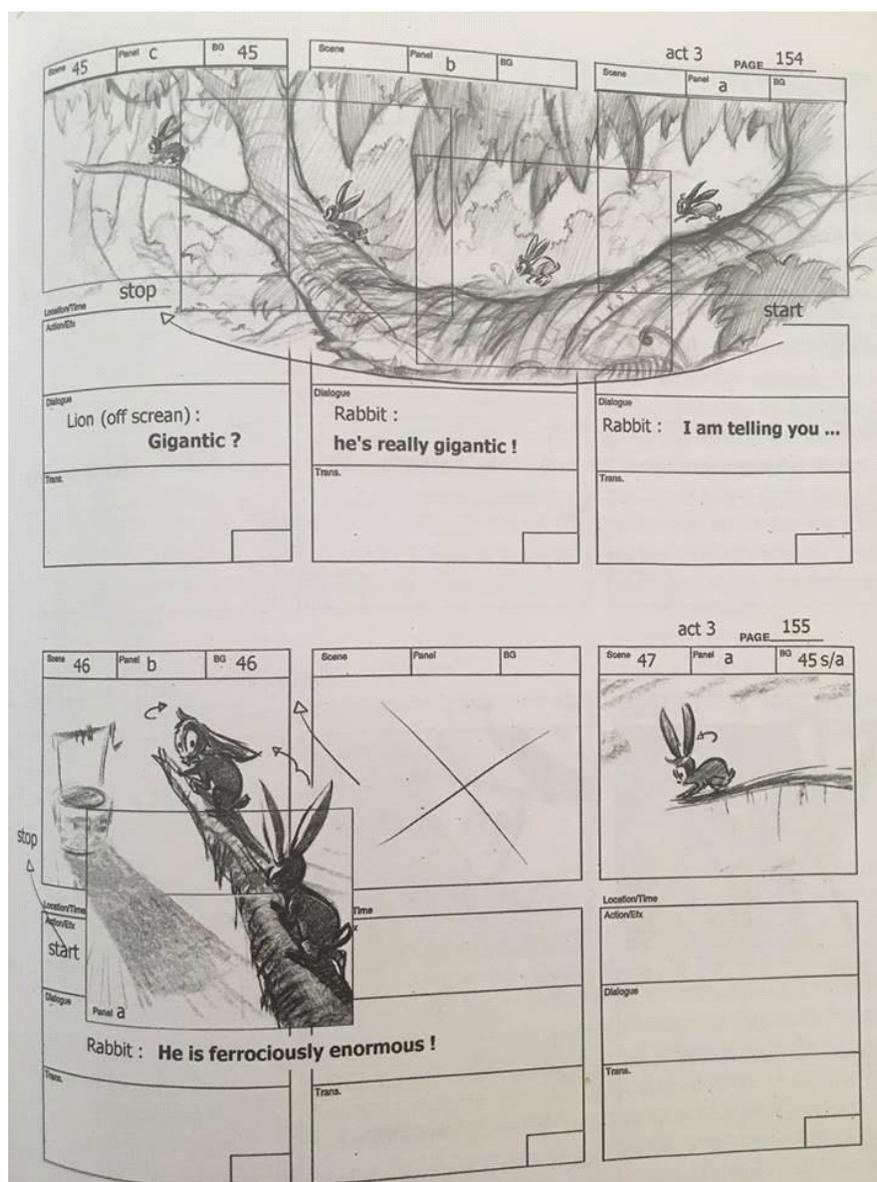


Figura 4: Roteiro visual finalizado. Fonte: Producing Animation (WINDER & DOWLATABADI, 2001, P.195)

CAPÍTULO 3 – APLICABILIDADE DE UM ROTEIRO VISUAL EM TRÊS ESTÁGIOS NOS PROJETOS DE GRADUAÇÃO DO CAAD

No curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais (CAAD/UFMG) existe um conjunto de matérias chamadas de Ateliê I, II e III que possibilitam ao aluno conceber um curta-metragem de animação em um período de um ano e meio, sendo que para cada disciplina é reservado uma etapa específica para a realização do projeto, as quais são consecutivamente: pré-produção, produção e pós-produção. Deste modo, o roteiro visual é planejado para ser construído na matéria de Ateliê I no 7º período do curso (finalizado em 9 períodos), ou seja, na pré-produção do projeto de graduação.

No entanto, segundo a minha experiência pessoal, na época em que cursei esta disciplina não havia sido estabelecido um modelo padronizado para a construção e entrega do roteiro visual com uma estruturação gradativa de informações que amadurecesse a viabilidade da narrativa para os alunos. Na realidade, essa era uma proposta que deveria ter sido apresentada e discutida anteriormente na disciplina introdutória Roteiro Escrito e Visual do 3º período do curso, posto que os Ateliês concentram-se mais em atividades práticas do que em exposições teóricas. Essa falta de comunicação entre o conteúdo das disciplinas mencionadas, ao assumir que os alunos já dominassem direcionamentos básicos para a construção de um roteiro visual para animação no 3º período, contribuiu para a generalização de informações sobre o assunto. Com isso, não houve a reiteração necessária de informar sobre a importância de estruturar o roteiro visual em fases durante a realização de um projeto, o que acabou acarretando uma situação de desorganização nos grupos de alunos de Ateliê I quanto a uma elaboração e apresentação mais refinada do roteiro visual.

Particularmente, quando comecei a produção do meu curta-metragem, eu não detinha conhecimento suficiente sobre todo o processo de construção do roteiro visual, muito menos da importância que cada estágio requisitava, principalmente quando me refiro aos seguintes pontos: elaboração de miniaturas com foco na ação do personagem; criação dos painéis em esboço estruturando ângulos de câmera e

posicionamento dos personagens; e finalização dos painéis com o detalhamento necessário para agilizar o planejamento técnico das cenas (diagramação) na fase de animação. Conseqüentemente, ao longo das outras etapas de produção, acabei enfrentando algumas adversidades, como cenas desnecessariamente complexas, dificuldade de entendimento do animático pelo restante da equipe, enquadramentos e cenários confusos, erros na diagramação das cenas etc.

Devido a isso, resolvi fazer um teste da aplicabilidade e eficiência desta construção de um roteiro visual em três etapas nos projetos de graduação em animação no CAAD. Como estudo de caso, utilizei a reconstrução de uma pequena parte do roteiro visual do meu filme de graduação, *Midnight Snack* (2017), exemplificando com o modelo estético final usado originalmente no projeto, o qual pode ser observado na imagem abaixo (Figura 5). Posteriormente, as próximas três imagens se referem ao mesmo roteiro original para *Midnight Snack*, agora refeito segundo o modelo de estruturação sugerido por Winder & Dowlatabadi (2001), ou seja, em três etapas distintas de execução (Figuras 5, 6, 7, 8, 9 e 10).



Figura 5: Trecho do roteiro visual do meu filme de graduação, *Midnight Snack* (1917). Fonte: Tatiana Kawanishi (CAAD/UFMG).

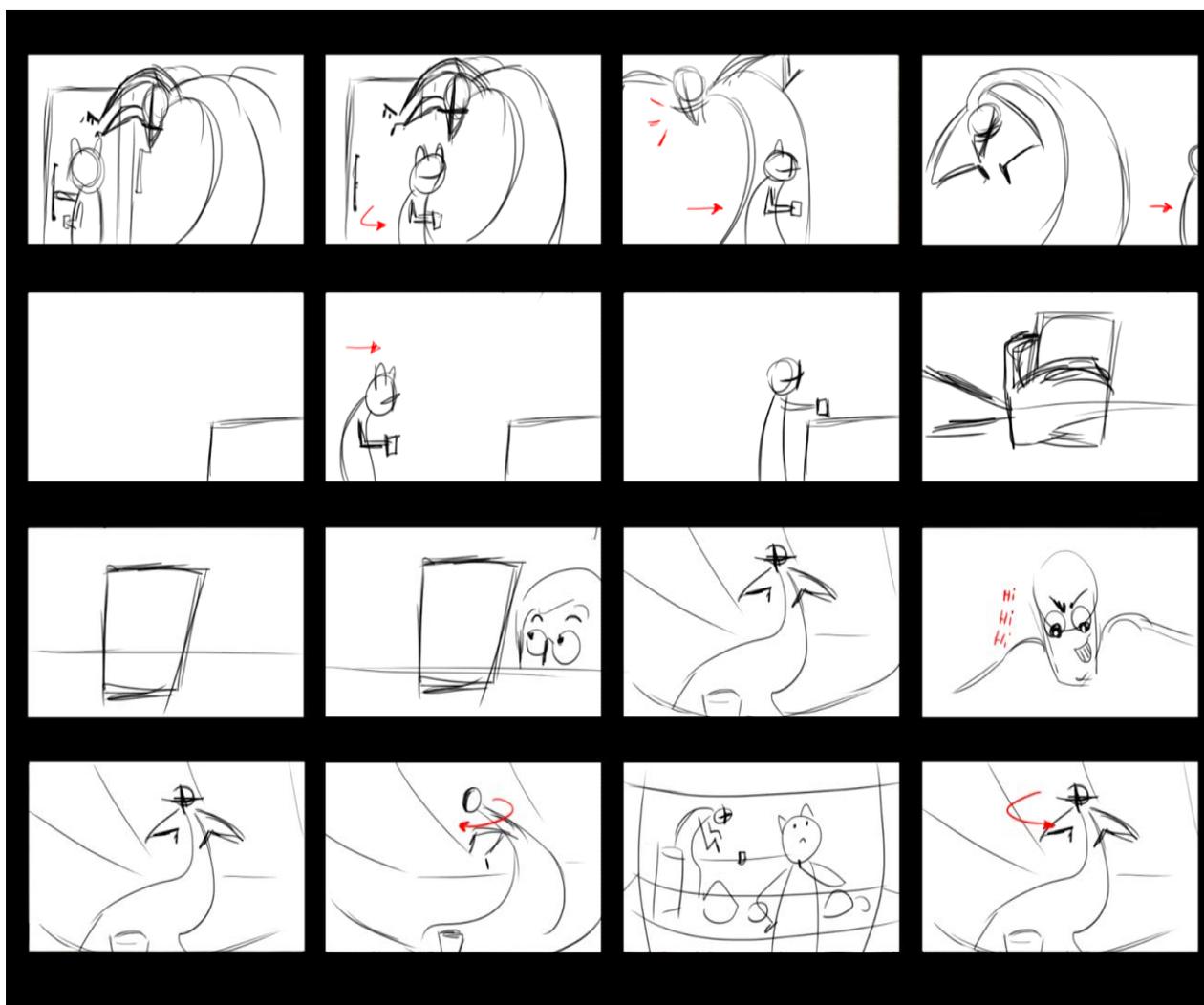


Figura 6: Estudos em miniatura do mesmo trecho presente na Figura 5, redesenhado segundo estrutura sugerida em Winder & Dowlatabadi (2001). Fonte: Tatiana Kawanishi.



Figura 7: Roteiro visual em esboço do mesmo trecho presente na Figura 6, redesenhado segundo estrutura sugerida em Winder & Dowlatabadi (2001). Fonte: Tatiana Kawanishi.

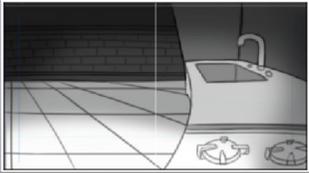
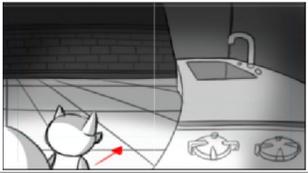
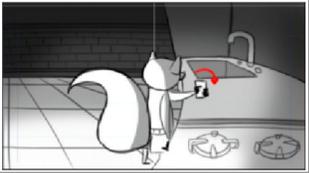
Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration	Notes:		
01	1/1	05:00	02	1/1	05:00	03	1/1	05:00	BG: COZINHA _02		
											
Action Notes: Raposa fecha a porta do armário.			Action Notes: Raposa se vira em direção ao Fantasma			Dialogue: FANTASMA: AH?!					
Notes: BG: COZINHA _02			Notes: BG: COZINHA _02			Action Notes: Raposa ignora fantasma passando no meio dele. Fantasma fica surpreso.					
Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration
04	1/1	05:00	05	1/1	05:00	06	1/1	05:00	07	1/1	05:00
											
Action Notes: Fantasma acompanha com o olhar a raposa passar por ele, e fica chateado.			Notes: BG: COZINHA _03			Action Notes: Raposa anda até o balcão			Action Notes: Raposa põe em cima do balcão uma caneca.		
Notes: BG: COZINHA _02						Notes: BG: COZINHA _03			Notes: BG: COZINHA _03		

Figura 8: Roteiro visual finalizado do mesmo trecho presente na Figura 7, redesenhado segundo estrutura sugerida em Winder & Dowlatabadi (2001). Fonte: Tatiana Kawanishi.

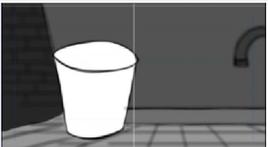
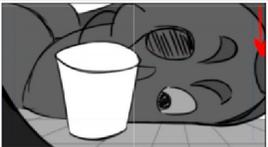
Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration
08	1/1	05:00	09	1/1	05:00	10	1/1	05:00	11	1/1	05:00
											
Action Notes: Corte seco para um plano detalhe da caneca.			Notes: BG: COZINHA _04			Action Notes: Fantasma apoia a cabeça em cima do balão e olha para a caneca			Action Notes: Fantasma está olhando para a caneca		
Notes: BG: COZINHA _04						Notes: BG: COZINHA _04			Notes: BG: COZINHA _05		
12	1/1	05:00	13	1/1	05:00	14	1/1	05:00	15	1/1	05:00
											
Action Notes: Fantasma se levanta. Ele ainda está olhando para a caneca			Dialogue: FANTASMA: HE HE HE			Notes: BG: COZINHA _05			Action Notes: Fantasma se vira para olhar para a raposa.		
Notes: BG: COZINHA _05			Action Notes: Fantasma sorri.						Notes: BG: COZINHA _05		
			Notes: BG: COZINHA _06								

Figura 9: Roteiro visual finalizado do mesmo trecho presente na Figura 7, redesenhado segundo estrutura sugerida em Winder & Dowlatbadi (2001). Fonte: Tatiana Kawanishi.

Shot	Panel	Duration	
16	1/1	05:00	olhando para a raposa.
			Notes: BG: COZINHA _07
Dialogue: RAPOSA: HM...			
Action Notes: Raposa esta olhando para as comidas dentro da geladeira. Fantasma está			

Figura 10: Roteiro visual finalizado do mesmo trecho presente na Figura 7, redesenhado segundo estrutura sugerida em Winder & Dowlatbadi (2001). Fonte: Tatiana Kawanishi.

Após estudar os apontamentos da canadense Catherine Winder e da iraniana Zahra Dowlatabadi, sobre o conceito de construção de um roteiro visual em três etapas, pude perceber que se tratava particularmente de uma visão de duas produtoras profissionais de animação, vivenciadas pela própria experiência de trabalho na indústria norte-americana (as funções desempenhadas pela figura do produtor e assistentes de produção para equilibrar cronograma, orçamento e realização artística). Isto é, o foco delas em todo o livro era discutir técnicas organizacionais para projetos de animação e o fluxo de trabalho comumente utilizado nos formatos de série animada e longas-metragens de animação. Deste modo quando elas afirmaram segmentar o processo de criação de um roteiro visual, elas almejavam que o diretor, artista, produtor e o executivo/cliente que iria investir financeiramente no projeto pudessem se certificar que estariam em sincronia de idéias artísticas e limitações orçamentárias, o que acarreta consequentemente em uma economia de trabalho, de tempo e dinheiro.

Entretanto, ao longo desta pesquisa pude observar que essa segmentação de tarefas pode funcionar também para um viés mais artístico do processo, pois um roteiro visual completo e sucinto é na realidade um conjunto de diversos fatores a serem considerados. Ou seja, o artista precisa realizar, pelo menos, um estudo da ação do personagem, do cenário, da perspectiva do ambiente, do movimento e ângulo de câmera para poder finalizar propriamente um roteiro visual.

Mas segundo o site da associação americana de psicologia, a realização de multitarefas é, em síntese, danosa à produtividade do ser humano, pois ela pode consumir até 40% da eficiência profissional, além de influir na velocidade de realização das tarefas, tornando o ato de trabalhar mais lento.¹¹

Portanto, se fazer a criação de um roteiro visual conciso requer pensar em vários tópicos distintos simultaneamente, dividir esta etapa é algo extremamente interessante para o artista, o qual se permitirá concentrar em pontos específicos de cada vez. Consequentemente, o resultado final poderá ser um trabalho mais completo

¹¹ Dados pesquisados no site da Associação Americana de Psicologia. Disponível em: www.apa.org/research/action/multitask.aspx Acessado em: 18/06/2018.

e objetivo em relação à narrativa visual proposta para o projeto, porque os elementos que a compõem podem ser estruturados em sua ordem de relevância para a motivação do personagem na história.

Pensando nisso, resolvi adaptar este processo de concepção de um roteiro visual de Winder & Dowlatabadi (2001), que detém uma natureza de produção, para algo de caráter fundamentalmente artístico e autoral.

Assim, o teste que fiz foi baseado nos seguintes pontos:

- **Estudos em Miniatura (Figura 6):** Nesta etapa considerei interessante ao artista, se concentrar somente em como narrar a história visualmente pela motivação dos personagens, não havendo preocupação com enquadramento, movimento de câmera, cenário, nem mesmo com a estética final dos personagens. O foco aqui é traduzir a história advinda do roteiro escrito (ou impulsionada pelo roteiro visual a partir de uma idéia ou tema) para algo visual direcionado pela posição e ação entre os personagens, onde os desenhos devem se manter em estágio bruto. É pertinente preservar a idéia deste ser um processo rápido, com característica de rascunho, algo que possa ser desenvolvido em poucos minutos assim ou descartado na mesma velocidade para representar as sugestões improvisadas entre a equipe criativa (ou pelo próprio artista visual). Pode-se observar o teste que fiz a partir do roteiro visual do meu filme de graduação, privilegiando somente linhas básicas para a interação entre personagens e objeto (Figura 6, p. 32).
- **Roteiro Visual em Esboço (Figura 7):** Ao analisar os painéis, pode-se constatar que nesta etapa houve uma preocupação maior com a definição de enquadramento, de cenário (sugerido em tom mais claro nas cenas para não comprometer a interação entre personagens e objeto) e linha de ação dos personagens mais perceptível, além de ambos se encontrarem mais próximos do *design* oficial. É neste estágio que se deve dispor o roteiro visual na parede, ou até mesmo ordená-los em cima da mesa, para apresentação do ritmo da história e para servir de referência constante à equipe de criação. Esta parte do

processo é pertinente de se manter para o melhor desenvolvimento da narrativa, pois deste modo outras pessoas da equipe podem avaliar o andamento do projeto assim como acrescentar com suas idéias e soluções (Figura 7, p. 33).

- **Roteiro visual finalizado (Figuras 8, 9 e 10):** Os painéis deste último estágio encontram-se dentro do modelo comercial de um roteiro visual, buscando sugerir a descrição da ação (*Action Notes*), diálogos (*Dialogue – quando necessário*), número da cena (*shot*), dos painéis (*panel*) e do cenário (*BG*, descrito em *Notes*) para mapear quantitativamente os elementos constituintes de cada cena do projeto e facilitar o trabalho técnico da diagramação antes de se iniciar a fase posterior da animação. Esteticamente, pode-se observar que aqui houve uma tentativa de aproximar os personagens definitivamente do *design* oficial, além de haver uma preocupação maior em detalhar o cenário para a diagramação, contendo ainda um estudo de luz e sombra com desfoque de algumas partes do cenário para orientar a pós-produção no planejamento e composição final das cenas do projeto (Figuras 8, 9 e 10, p. 34-35).

Antes de prosseguir para a conclusão da avaliação crítica da pesquisa, é relevante analisar o primeiro roteiro visual usado no meu filme de graduação, o qual desconsiderou os três estágios de construção sugeridos neste trabalho, em comparação às etapas apresentadas no teste.

Ao examinar a Figura 5 (p. 31), pode-se visualizar uma pequena amostra dos meus painéis originais para afirmar que, segundo os parâmetros estudados desta concepção de roteiro visual da indústria norte-americana em Winder & Dowlatabadi (2001), este já se encontrava esteticamente no segundo estágio (o Roteiro Visual em Esboço) quando produzido no Ateliê I do CAAD. Isto deve-se, principalmente, pelo fato dele ter sido concebido em pequenos pedaços retangulares de papéis, prontos para serem apresentados a uma equipe de produção, além de possuir um aspecto de rascunho, porém em um âmbito mais refinado do que o usado na primeira etapa. Além disso, os personagens já estão dentro do *design* oficial e já se pode notar a presença dos cenários e enquadramentos.

Porém, apesar destas características, este roteiro visual foi produzido de uma única vez: todos os pontos importantes que seriam estudados e aprimorados em momentos distintos (caso ele tivesse sido feito pelo método pesquisado neste trabalho), foram pensados ao mesmo tempo e, portanto, desenvolvidos durante o mesmo processo de criação. Desta maneira, o meu roteiro visual do Ateliê I passou, então, a funcionar com o aspecto característico da terceira etapa: o Roteiro Visual Finalizado.

Obviamente, não houve outras versões para aprimoramento do roteiro visual do meu filme de graduação, *Midnight Snack* (2017) e este, exemplificado pelo trecho da Figura 5, acabou sendo enviado diretamente para se criar o animático, embora detendo ainda uma narrativa, estética e enquadramentos pobres. Assim, pecou-se pelo excesso de informações nos painéis do roteiro visual, em vez de estruturar gradativamente os elementos estéticos mais importantes para se contar a história.

Após esta breve análise, podemos prosseguir para a comparação do meu primeiro roteiro visual com o conjunto de painéis da terceira e última etapa, feita como teste de aplicabilidade do método de construção para roteiros visuais (Figuras 8, 9 e 10, p. 34-35). Pode-se observar claramente uma discrepância palpável de estética, clareza de composição visual e narrativa entre estes dois conjuntos de painéis (Figura 5 em comparação a 8, 9 e 10). Por exemplo, a encenação entre os personagens é confusa na Figura 5, tanto em relação ao espaço ocupado no enquadramento (silhueta) quanto à posição dos personagens no cenário, ao contrário da apresentação destes nas Figuras 8 a 10; os ângulos de câmera na Figura 5 estão confusos e comprometem a visão do cenário, principalmente na segunda fileira de painéis, ao contrário da mesma fileira nas Figuras 8 a 10. Como consequência, somente estes dois exemplos citados já são suficientes para prejudicar a percepção da linha de ação dos personagens, a ponto de não ser possível compreender qual a relação entre eles na Figura 5. Além dos problemas explícitos visualizados entre estes elementos cênicos, o grupo de painéis do teste (Figuras 8 a 10, p. 34-35) possui ainda um estudo de luz e sombra para cada cena, tornando-o superior em termos de ambientação visual, nesta comparação com o roteiro proposto originalmente para o Ateliê I do CAAD (Figura 5, p. 31).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho foi apenas uma investigação inicial sobre uma possível adoção de uma alternativa metodológica de construção para roteiros visuais nos projetos de animação do curso de graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais (CAAD) da Universidade Federal de Minas Gerais(UFMG).

Mesmo sendo uma etapa primordial para uma produção audiovisual de animação, o conteúdo acadêmico do curso CAAD ainda detém uma carência notável em instruir melhor os alunos sobre o conhecimento e execução desta etapa vital da pré-produção. Como relatado no início do capítulo 3 (p. 29), isto ocorreu principalmente pela falta de embasamento em um método de criação para roteiros visuais, que deveria ser exigido na disciplina introdutória Roteiro Escrito e Visual do 3º período do curso. Como consequência, meu aprendizado sobre esses fundamentos continuaram superficiais quando cursei a disciplina prática de Ateliê I no 7º período, com o objetivo de desenvolver o roteiro visual de meu projeto de graduação no CAAD.

Em vista disso, encontrei no roteiro visual, além de um tema pertinente para esta pesquisa de conclusão de curso, uma especialização na minha carreira profissional no campo da animação comercial de personagem. Porém, foi através do contato com a publicação *Producing Animation* (WINDER & DOWLATABADI, 2001), que eu amadureci o foco principal desta pesquisa ao entrar em contato com um método de construção de roteiro visual diferente do que eu presenciei no curso de graduação do CAAD.

Consequentemente, foi analisado se este método seria interessante para ser utilizado nas produções artísticas de animação dos alunos nos projetos de graduação do CAAD. Assim, após um estudo um pouco mais aprofundado em cima do tema, foi realizado um teste de aplicabilidade deste novo procedimento em três etapas de execução. Dessa maneira, foi comparado o resultado final do teste, a terceira etapa (Figuras 8 a 10, p. 34-35), com o primeiro roteiro visual usado no meu filme de graduação (Figura 5, p. 31). Nessa comparação, ficou demonstrado que o processo criativo que utilizei para a fase de pré-produção em Ateliê I comprometeu a encenação proposta entre os personagens e a narrativa visual, principalmente por eu ter

desenhado simultaneamente cenários e ângulos de câmera antes de testar a ação básica dos personagens na história.

Ao recriar um trecho do roteiro visual de minha produção artística no CAAD para esta pesquisa, separando esses elementos cênicos em três fases distintas, ficou demonstrado como a composição, o enquadramento e a ação entre os personagens melhorou consideravelmente em relação ao primeiro roteiro visual que desenvolvi para o meu filme de graduação, *Midnight Snack* (2017).

Assim, conclui-se que essa estrutura criativa teria sido mais eficiente se tivesse sido implementada para a construção de meu roteiro visual, por agilizar a compreensão dos elementos presentes na narrativa proposta e facilitar o trabalho técnico para iniciar as fases seguintes, como a diagramação de cenas e a animação dos personagens.

Mesmo entendendo que este tema ainda demanda mais pesquisas e estudos acerca das técnicas de construção de roteiros visuais para animação, eu tive que adaptar esta teoria e prática do método utilizado para séries animadas e longas-metragens da indústria, pois nas referências anteriores estudadas, o assunto ainda é abordado vagamente, sem uma indicação clara de um processo de construção eficiente para roteiros visuais.

Portanto, nesta breve reflexão, me permito afirmar que seria interessante para os projetos de graduação do CAAD, e até mesmo para o ambiente acadêmico artístico, considerar a aplicação ou adaptação deste método de construção para roteiros visuais aqui exposto. Tal estratégia pode aprimorar o processo de criação das histórias, ao facilitar a compreensão da estrutura narrativa dos filmes de animação pelos próprios alunos do curso.

REFERÊNCIAS

GLEBAS, Francis. *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Burlington: Focal Press, 2009.

MILER, Diane Disney. *The Story of Walt Disney*. Berkeley: University of California Press, 1959.

NGUYEN, Mike. 2016 Disponível em:

<https://rainplace.net/post/145808619591/analyzing-rough-pass-animation-workflow-08-in-a>. Acessado em: 20/06/2018.

SIMON, Mark. *Storyboards Motion in Art*. Burlington: Focal Press, 2007.

SITE: <https://openlab.citytech.cuny.edu/comd3523-fa2016/2016/11/07/origins-of-storyboarding/>

SITE: <http://scribblejunkies.blogspot.com/2010/10/animation-101-importance-of-thumbnails.html>

SITE: <http://www.apa.org/research/action/multitask.aspx>

SOUSA, Antonio Fialho de. *Desvendando a Metodologia da Animação Clássica*. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2005 (Dissertação, Mestrado em Artes).

WINDER & DOWLATABADI, Catherine & Zahra. *Producing Animation*. Burlington: Focal Press, 2001.