

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
Bacharelado em Cinema de Animação e Artes Digitais

LUNA COSTA LEANDRO

PROCEDIMENTOS E MÉTODOS PARA A CRIAÇÃO DO ROTEIRO
VISUAL: UM ESTUDO PRÁTICO

BELO HORIZONTE

2023

LUNA COSTA LEANDRO

**PROCEDIMENTOS E MÉTODOS PARA A CRIAÇÃO DO ROTEIRO
VISUAL: um estudo prático**

Monografia apresentada como Trabalho de Conclusão ao Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador(a): Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa

BELO HORIZONTE

2023

RESUMO

O roteiro visual (*storyboard*) é um método de planejamento de um obra audiovisual amplamente utilizado na área de animação. Este trabalho consiste na elaboração de um roteiro visual para o curta-metragem de animação da autora, a partir de roteiro escrito, e as reflexões suscitadas sobre os procedimentos adotados para sua produção. Para isto, foram estudados os manuais técnicos *Producing Animation* e *Directing the Story*, a fim de criar um método adaptado ao filme em questão, com o objetivo de analisar as etapas de uma produção, explicando como se relacionam o roteiro visual, o roteiro escrito e o desenvolvimento visual. Para sustentar a análise, buscou-se uma breve revisão de conceitos de linguagem cinematográfica e comunicação visual. Os procedimentos abordados na pesquisa envolveram o registro de etapas, decisões criativas, logísticas e ferramentas utilizadas no desenvolvimento do roteiro visual. Por fim, conclui-se que o roteiro visual pode ser uma ferramenta versátil para a exploração criativa nos estágios iniciais da produção.

Palavras chave: Animação, Roteiro visual, Curta-metragem, Métodos

ABSTRACT

Storyboarding is a method for planning an audiovisual work largely used in animation. This work pertains to the development of a storyboard for the author's animated short film, starting from a written script, and the insights raised about the procedures adopted for its production. For this, technical manuals Producing Animation and Directing the Story were studied in order to create a method adapted to the film in question, with the goal of analyzing the stages of a production, explaining the relation between storyboards, the script and visual development. In order to sustain the analysis, concepts from cinematic language and visual communication were sought out. The procedures covered in the research involve the recording of steps, creative and logistical decisions and the tools utilized in the development of the storyboard. Lastly, it is concluded that storyboards are a versatile tool for creative exploration at the initial stages of a production.

Keywords: Animation, Storyboard, Short film, Methods

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Linguagens usadas em roteiro visual	6
Figura 2 - <i>Sulley</i> em <i>Monsters, Inc</i>	10
Figura 3 - Iterações da concepção visual de <i>Sulley</i>	10
Figura 4 - Uso do 3D digital no Storyboarder	17
Figura 5 - Planejamento de miniaturas	18
Figura 6 - Miniaturas	19
Figura 7A - Esboço	20
Figura 7B - Esboço	21
Figura 8 - Profundidade de campo nos cenários de <i>Colza</i>	22
Figura 9 - Sobreposição dos planos em <i>Colza</i>	22
Figura 10 - Painel de <i>A Travessia</i> inspirado na composição de <i>Colza</i>	23
Figura 11 - As criaturas de <i>Princesa Mononoke</i>	24
Figura 12 - As criaturas de <i>A Travessia</i>	24
Figura 13A - Refinamento do esboço	26
Figura 13B - Refinamento do esboço	27
Figura 13C - Refinamento do esboço	28
Figura 14 - Concepção visual dos personagens	30
Figura 15 - Concepção visual do amuleto	30
Figura 16A - Versão final do roteiro visual	32
Figura 16B - Versão final do roteiro visual	33
Figura 16C - Versão final do roteiro visual	34
Figura 17 - Miniaturas do trecho	35
Figura 18 - Esboço do trecho	36
Figura 19 - Refinamento do esboço do trecho	37
Figura 20 - Versão final do trecho com designs	38

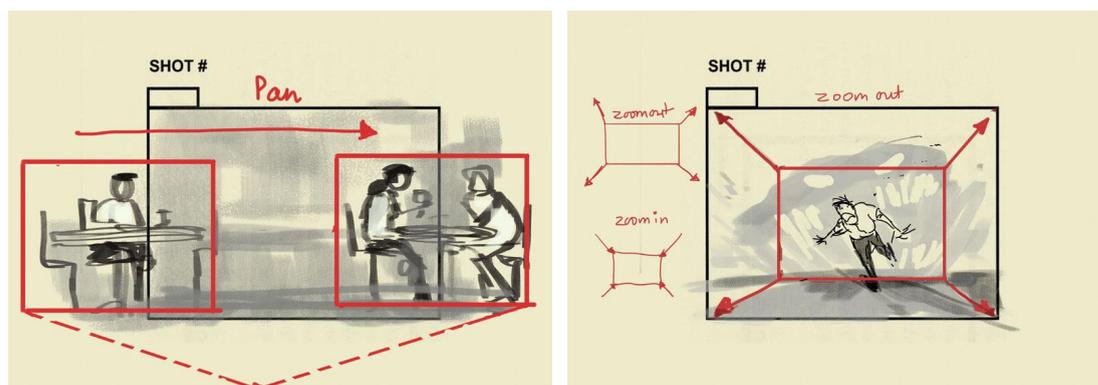
SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. POSSIBILIDADES CRIATIVAS DO ROTEIRO VISUAL.....	8
2.1 A relação entre Roteiro Visual, Roteiro Escrito e Desenvolvimento Visual.....	8
2.2. Comunicando ideias com desenhos.....	12
3. DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO VISUAL.....	13
3.1. Expectativas do roteiro visual.....	13
3.2. Elementos do roteiro de A Travessia.....	14
3.2.1. Sinopse.....	14
3.2.2. Personagens.....	14
3.2.3. Universo.....	15
3.2.4. Temas.....	15
4. Ferramentas.....	15
5. Primeira versão do roteiro visual.....	17
5.1. Miniaturas (Thumbnails).....	17
5.2. Esboço (Rough pass).....	20
6. Segunda versão: refinamento do esboço.....	25
7. Versão final: explorações com os designs.....	29
8. Processo aplicado a um trecho de cena.....	34
8.1. Trecho do roteiro escrito.....	35
8.2. Lista de story beats.....	35
8.3. Miniaturas.....	35
8.4. Esboço.....	36
8.5. Refinamento do esboço.....	36
8.6. Versão final com designs.....	37
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
REFERÊNCIAS.....	40
APÊNDICE A – Trecho do roteiro de A Travessia, antes do início da pesquisa.....	42
ANEXO A – Análise de elementos de roteiro escrito (script) no livro Directing the Story....	43

1. INTRODUÇÃO

Tradicionalmente, o roteiro visual é uma ferramenta de planejamento de tudo o que será produzido para a imagem final de um filme, sendo muito importante seu uso como estratégia de pré-visualização, principalmente, para as etapas criativas da animação. Surgido da necessidade de reduzir custos e organizar diferentes departamentos, ao longo da história da produção audiovisual o roteiro visual adquiriu diversos formatos e linguagens (fig.1), adaptados a cada tipo de projeto (PALLANT & PRICE, 2015). Diferente da filmagem direta com atores (*live-action*), a animação comercial para cinema necessita que a edição do filme esteja definida em seus estágios iniciais, e a visualização de cada etapa de pré-produção faz-se necessária para uma produção criativa, eficaz e organizada (WINDER & DOWLATABADI, 2020). Mesmo dentro da área de animação comercial – contendo uma história desenvolvida por personagens –, podemos observar inúmeras maneiras com que uma produção pode utilizar-se do roteiro visual, a depender da mídia de suporte, tamanho da equipe, orçamento e ambição estética do projeto (PALLANT & PRICE, 2015). Pensando nessa variedade, esta pesquisa pretende investigar os padrões recorrentes na indústria, com o intuito de desenvolver um método adaptado para um projeto de animação autoral.

Figura 1 - Linguagens usadas em roteiro visual



O uso de setas e quadrados é um exemplo da linguagem desenvolvida pelos artistas de *storyboard* para representar movimentos de câmera. Fonte: D'source.in

Este trabalho gira em torno do projeto de curta metragem *A travessia*, ainda em fase de desenvolvimento. O objetivo é usar o conhecimento compilado por autores atuantes na indústria para desenvolver e amadurecer seu roteiro visual. Este projeto apresenta vários desafios estéticos e logísticos, como a ausência de diálogo, a demanda por uma direção de arte sofisticada e complexa, que exige um planejamento detalhado. Neste sentido, o roteiro visual

justifica-se como uma ferramenta chave para estabelecer uma narrativa coerente, além de servir de base para o desenvolvimento visual do projeto.

Sendo assim, esta monografia investiga a maneira como o roteiro visual permite destrinchar e explorar esses elementos de forma visual, sendo uma caixa de areia para as ideias que dão origem aos elementos do filme. O Capítulo 2 discute essa ideia mais a fundo: primeiramente, apresento¹ exemplos de como o roteiro visual pode ser implementado na geração de novas ideias para outras etapas de produção, mais especificamente roteiro e desenvolvimento visual; a seguir, abordo alguns princípios por trás da comunicação visual que o artista de roteiro visual deve ter em mente.

Como base teórica, utilizo os manuais *Directing the Story* e *Producing Animation*, que abordam métodos de criação do roteiro visual na indústria de animação e cinema. *Directing the Story*, de Francis Glebas, é um guia sobre construção de narrativas e do roteiro visual, percorrendo sobre o pensamento e processo de um artista com esta especialidade apoiado pela pesquisa acadêmica do autor sobre arte narrativa² e teoria do cinema. Em *Producing Animation*, Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi detalham as funções de cada departamento de um projeto de animação, destacando a função do produtor em gerenciar cada etapa da linha de produção de uma animação comercial. Winder e Dowlatabadi, que possuem experiência com produção de projetos para animação, descrevem as etapas do roteiro visual enquanto ferramenta de gestão criativa, detalhando como os artistas de *storyboard*³ se inserem dentro da produção e como diferentes departamentos se utilizam de seu trabalho. Em uma outra abordagem, Glebas, artista de *storyboard* e diretor estadunidense, ensina sobre o processo de roteiro visual relacionado à construção do arco dramático, e seu papel na criação de uma experiência emocional com o público. Esses livros foram selecionados por apresentarem perspectivas de autores bem estabelecidos na indústria, e portanto servem de base de comparação com o projeto independente como *A Travessia*.

Para este projeto, tendo em mãos o roteiro escrito (Apêndice A), estudei metodologias de desenvolvimento de roteiro visual nos manuais citados anteriormente. Então coletei filmes, quadrinhos e fotografias para inspirar a construção visual do projeto, a partir das descrições e situações presentes no roteiro. Após esta pesquisa seletiva de materiais, foi construído o

¹ Por se tratar de uma experiência pessoal com a pesquisa de um método prático para roteiro visual, o relato desta pesquisa foi feito na primeira pessoa do singular.

² “A arte narrativa é arte que conta uma história, seja como um momento em uma história em andamento ou como uma seqüência de eventos que se desenrolam ao longo do tempo.” (HISOUR, 2023)

³ Do inglês *storyboard artists*, os responsáveis por elaborar o roteiro visual. Optou-se por manter o termo *storyboard* em inglês para se referir à profissão.

roteiro visual. O texto a seguir é um relato desse processo, das decisões tomadas em cada etapa do roteiro visual, incluindo algumas das referências e ferramentas utilizadas para a metodologia proposta. Eu comparo meu processo individual com aqueles discutidos por Winder, Dowlatabadi e Glebas, destacando onde eles se assemelham e onde se diferenciam.

Sendo o roteiro visual uma ferramenta que faz uso extensivo dos elementos da linguagem cinematográfica para construir uma narrativa, este projeto tem como objetivo secundário colocar em prática, de maneira aprofundada, conhecimentos adquiridos no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (CAAD) da UFMG. Pretendo agregar uma abordagem mais estruturada à minha experiência – que envolve desenvolvimento de dois curtas-metragens nas atividades curriculares do curso, como Laboratório CAAD e as disciplinas de Ateliê, além de curtas independentes para concursos na internet⁴ – e usá-la para permitir explorações criativas mais sofisticadas.

Com o desenvolvimento deste trabalho, espera-se criar um guia para estudantes e artistas que necessitem de um ponto de partida para entender o roteiro visual, pois esta monografia apresenta informações fornecidas por profissionais da indústria e detalha a utilização destas em um projeto pessoal.

2. POSSIBILIDADES CRIATIVAS DO ROTEIRO VISUAL

2.1 A relação entre Roteiro Visual, Roteiro Escrito e Desenvolvimento Visual

Winder e Dowlatabadi (2020) dividem a produção de uma obra de animação em quatro etapas: desenvolvimento, pré-produção, produção e pós-produção. Esta monografia concentra-se nas duas primeiras. De forma simplificada, o desenvolvimento é a fase da produção dedicada à geração de ideias para o projeto, onde os criadores se debruçam sobre as diferentes direções que ele pode tomar em termos de narrativa, visualidade, som, formatos e plataformas de exibição. É uma etapa altamente exploratória, que tem como objetivo definir as bases criativas que irão moldar todo o restante da produção do projeto. Já a pré-produção é a etapa onde se constrói o material de suporte que será usado pela equipe durante a produção, com base no que foi decidido na fase de desenvolvimento. Isso engloba desde os guias visuais, roteiros sonoros, e, principalmente, o roteiro visual (FIALHO, 2005, p.74).

⁴ Curta metragem *Seen* (2021), para o concurso *Animator Guild Short Film Contest* e *Hidrate-se* (2020) para o concurso *Anima Jam*.

Em resumo, o roteiro visual é convencionalmente uma etapa posterior à fase de exploração de ideias, sendo desenvolvido em cima do que foi estabelecido no roteiro e nos designs de conceito. Esse modelo de produção é o mais conhecido e disseminado, sem dúvidas devido à sua eficiência e organização, tendo se mostrado constantemente uma forma viável de se produzir para o mercado. Entretanto, tal método nem sempre é representativo do que acontece em uma produção, tanto independente quanto de grandes estúdios. A seguir, apresento as duas principais funções da etapa de desenvolvimento, o roteiro escrito (*script*) e o desenvolvimento visual, e como o roteiro visual pode ser usado para fortalecer os processos criativos em cada uma delas.

O desenvolvimento visual é o processo onde se exploram e definem designs para todos os elementos visuais constituintes do filme, que são categorizados em personagens, objetos de cena, ambientes e, em alguns casos, efeitos visuais. Em uma produção convencional, o desenvolvimento visual é supervisionado por um diretor de arte, que em conjunto com o diretor, produtor e os artistas de concepção visual⁵ escolhem, dentre as possibilidades, os designs que melhor atendem às demandas criativas e logísticas do projeto. O desenvolvimento visual inicia-se com a coleta, pelos artistas ou pelo diretor de arte, de referências visuais, a partir de fotografias, revistas, filmes, livros, quadrinhos e qualquer mídia que forneça informações estilísticas relevantes para o projeto. Então, de forma solta, sem direção definitiva, o artista ou a equipe de artistas produz várias artes de conceito sem muito polimento, inspirados pelas referências. Os artistas trabalham com *prompts*, que são uma pequena descrição de características que o elemento visual deve possuir (FLANDERS, 2020). Design é, acima de tudo, solução de problemas, e os *prompts* são os problemas que os artistas devem resolver visualmente. Um exemplo disso é o personagem *Sulley* do filme *Monstros S.A.* (*Monsters, Inc.*, 2001) (fig. 2). Os artistas trabalhando na concepção do personagem receberam do diretor a descrição “Grande, Corpulento, ‘Assustador’ Principal” (BANNISTER, 2013, tradução nossa), e seu desafio foi transformar esse monstro em um protagonista adorável que o público pudesse se identificar. O personagem passou por várias iterações até chegar ao modelo final (fig. 3).

⁵ Do inglês *concept artists*, também chamados de *concept designers*.

Figura 2 - Sulley em *Monsters, Inc.*



Fonte: <https://www.pixar.com/feature-films/monsters-inc>

Figura 3 - Iterações da concepção visual de Sulley



Fonte: <https://jpbannisterrandd.wordpress.com/reasearch-into/>

À medida em que a concepção visual dos diferentes elementos é aprovada em sua versão final, essa se torna um projeto definitivo para ser inserido no guia visual, um documento contendo a aparência e construção de personagens, objetos e ambientes, além de guias de cor, efeitos visuais, entre outras necessidades da produção em questão. A partir daí, esse documento está pronto para ser enviado à etapa de pré-produção.

Considerando esse processo, propõe-se que o roteiro visual possa ser utilizado como ferramenta de exploração criativa nos estágios iniciais do desenvolvimento visual. O roteiro visual é a visualização das palavras do roteiro, e assim, da interação entre os personagens com os objetos de cena e ambientes, o que pode inspirar novas ideias de concepção visual, e

vice-versa. Um elemento gráfico na arte de conceito pode determinar a forma de desenho no roteiro visual, enquanto, por exemplo, uma sequência criada no roteiro visual pode pedir alterações e versões alternativas na arte de conceito. Ao longo da história de uso destas ferramentas no cinema, roteiro visual e arte de conceito se confundiam, antes que ambos os processos se consolidassem como funções distintas (PALLANT & PRICE, 2015). A relação de ambos com o roteiro escrito também possui flexibilidade, visto que ocorre mútua influência entre as partes. Em *Jurassic Park* (1993), cenas chave foram idealizadas em forma de roteiro visual antes de serem escritas; a produção de *O Vento Levou* (*Gone with the Wind*, 1939) foi pautada no roteiro visual e na arte de conceito, com o roteiro sendo modificado constantemente (PALLANT & PRICE, 2015, p. 11).

O roteiro escrito é comumente considerado a primeira etapa de uma produção, e em grande parte das vezes, esse é o caso. Nele são estabelecidos os personagens e o arco dramático da história. Convencionalmente, um roteiro escrito é dividido em quatro etapas principais, de acordo com Winder e Dowlatabadi (2020).

A primeira etapa é a premissa, um parágrafo que descreve os personagens, os conflitos e a resolução. Em seguida, é construída a delimitação (*outline*) da história, que consiste em uma listagem de todos os pontos-chave da narrativa, geralmente dividida em três atos. Antigamente, nos famosos curtas de desenho animado, o roteiro visual era feito diretamente a partir da delimitação, com os artistas envolvidos em pensar nas piadas que guiariam a história (WINDER & DOWLATABADI, 2020). Já nos dias atuais, os artistas de *storyboard* ainda podem estar envolvidos na fase de delimitação, produzindo *beat boards*⁶ que servem para manter a visão da história unificada entre toda a equipe.

O próximo estágio, neste caso usado em longas-metragem, é o tratamento: um documento de 20 a 25 páginas que expande a delimitação, podendo incluir diálogos e mais detalhes sobre a história e os personagens.

A última etapa é o roteiro decupado tecnicamente (*script*), que passa por múltiplas revisões até estar pronto para a etapa de pré-produção. Em projetos com maior orçamento, os artistas de *storyboard* podem trabalhar concomitantemente aos roteiristas. Nesse tipo de produção, o roteiro visual auxilia os roteiristas a visualizar suas ideias e buscar soluções para problemas, e os artistas podem criar iterações de sequências, ajudando a escolher a que mais se adequa ao projeto. As autoras supracitadas afirmam que esse método colaborativo ajuda a construir uma história mais coesa e criativa.

⁶ Representação através de ilustrações que resumem pontos-chave do arco dramático, semelhante ao que se faz em um livro ilustrado (PANTOJA, 2023).

2.2. Comunicando ideias com desenhos

A ideia inicial de uma obra sofre mudanças ao passar pelo formato de roteiro visual. À medida que as palavras ganham representações imagéticas, surgem novos desafios e problemas a serem resolvidos. Muitas vezes, uma ideia escrita não possui toda a informação necessária para o roteiro visual, e cabe ao desenhista encontrar soluções para melhor representar a história, e guiar a atenção e a emoção do público. Entretanto, como as imagens apresentam infinitas possibilidades de significado, é fácil para um artista perder de vista o cerne da narrativa (GLEBAS, 2009).

Para identificar onde os desenhos estão falhando em comunicar, é necessário entender como funciona a comunicação em si. Indispensável ao artista de *storyboard* é o conhecimento sólido sobre os elementos da linguagem cinematográfica – tipos de enquadramento, movimentos de câmera, transições, cortes, símbolos, etc. – além de um extenso repertório de filmes, séries e quaisquer outras mídias em que se queira trabalhar. O artista também deve ter entendimento de composição, organização dos elementos visuais na cena (*staging*), perspectiva, rotação de figuras no espaço, expressões faciais e corporais (*acting*), entre outras competências de desenho (GLEBAS, 2009).

Porém, para colocar em prática esses recursos de maneira efetiva, o artista necessita desenvolver sensibilidade para a forma como os desenhos se relacionam entre si. Em *Directing the Story*, Glebas compara a linguagem cinematográfica com a linguagem verbal, destacando a semelhança entre os erros de comunicação que podem ocorrer. Como exemplo, uma pessoa pode falar de maneira demasiada, sem pausas ou pontuações; similarmente, um roteiro visual pode ter sequências contínuas que perdem o rumo e não chegam a lugar algum. Outro exemplo é quando mudamos de assunto repentinamente, sem fazer transição entre as ideias – o mesmo pode ocorrer no desenho. Em resumo, um roteiro visual efetivo necessita que o artista compreenda os diferentes elementos da história, as relações de causa e efeito e o fluxo temporal entre eles.

Tal qual na comunicação verbal, onde as palavras vêm uma após a outra, os planos de um filme devem expressar uma ideia de cada vez. No cinema, a forma quintessencial das ideias é a ação (GLEBAS, 2009), e é o encadeamento de ações que guia o desenvolvimento da história. Glebas apresenta o conceito de *story beat*, que é:

[...] uma ideia ou pequena ação; é a menor unidade que conta a história do filme. É o fluxo dessas ideias que produz as perguntas e as responde. Quando uma nova ideia é introduzida, temos uma nova *beat*. Cada ação individual

em direção ao objetivo é uma nova *story beat*. As *story beats* também criam um senso de pontuação para sequências de ações. Elas nos permitem seguir os passos da história ao dividi-la em grupos de ações (2009, p. 176, tradução nossa).⁷

O autor apresenta os elementos de um roteiro escrito formatado tradicionalmente e como identificar *story beats* no texto (ver Anexo A). As *beats* se referem a qualquer mudança identificável na narrativa que avance a sequência de ações, resultando em um novo painel do roteiro visual.

A maneira como o artista escolhe ordenar as *story beats* é definida como a edição do filme de animação. Existem dois tipos principais de edição: estrutural e momentânea. A primeira se refere ao escopo geral do filme, como por exemplo, a ordem das cenas, o ritmo do filme como um todo, além de estabelecer locações e a geografia⁸ das cenas individuais. A segunda é mais refinada, e estabelece a relação entre planos, a menor unidade do filme: é a decisão sobre tipos de cortes, a ordem dos planos, a continuidade das ações, a pausa dos diálogos, entre outros (OLSON, 2017). Ambas são parte das ferramentas de um editor, e a função do roteiro visual é, em grande parte, estabelecer esses elementos apropriadamente, levando em conta as necessidades da obra.

3. DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO VISUAL

3.1. Expectativas do roteiro visual

Esta pesquisa entende que cada produção demanda seus próprios métodos e ferramentas. O roteiro visual do projeto de curta *A travessia* foi construído com base nas características e necessidades do filme. Os parâmetros dessa produção são os seguintes: é um curta animado de 15 a 20 minutos, o qual atualmente conta com uma equipe de uma pessoa, com um prazo de desenvolvimento flexível. Quanto a parâmetros artísticos do filme, é um curta sem diálogos com foco em atmosfera, momentos contemplativos, ambientações fantásticas e elementos sobrenaturais.

⁷ “A *story beat* is an idea or little action; it is the smallest unit that tells the film’s story. It is the flow of these ideas that produce the questions and answer them. When a new idea is introduced, we have a new *story beat*. Each separate action toward the goal is a new *beat*. The *story beats* also create a sense of punctuation for sequences of actions. They allow us to follow the steps of the story by breaking the story down into chunks of actions.” (GLEBAS, 2009, p.176)

⁸ Refere-se à posição dos personagens, objetos de cena, e elementos do cenário em uma localidade dentro de uma cena.

Considerando essas características, discernem-se necessidades logísticas que o roteiro visual tem de atender para o referido projeto autoral: ser fácil o suficiente de ser executado por uma única pessoa; não necessita comunicação com uma grande equipe composta de diversos departamentos – muito menos estúdios em outras partes do mundo – portanto, não necessita ser decupado e desenhado com formato (*layout*) definitivo ou com som pré estabelecido.

Já as necessidades artísticas do roteiro visual são: permitir a visualização da composição de quadros, da montagem e dos ambientes descritos no roteiro; facilitar iterações e modificações constantes à medida em que surgem novas ideias; apresentar as regras dos elementos sobrenaturais através das imagens, sem o auxílio de narração ou diálogo; e estabelecer a dinâmica de personagens de forma clara com imagens, bem como as sequências de ações.

3.2. Elementos do roteiro de *A Travessia*

O roteiro visual do projeto é baseado em um roteiro escrito (Apêndice A). A seguir, são apresentados os principais elementos da narrativa.

3.2.1. Sinopse

Em um Sertão fantasioso, habitado por criaturas místicas, onde as práticas de magia são reais e a divisa entre o nosso mundo e o dos mortos é tênue, Salamanta faz uma jornada para transportar as almas dos mortos, que ela carrega dentro de um amuleto, para o Além. Em sua viagem solitária, onde a natureza é sua única companhia, ela lembra da primeira vez que fez a travessia com sua mãe e irmão. A viagem do presente é intercalada com suas memórias de infância no mesmo trajeto. Salamanta chega a uma praia onde liberta as almas que carregava, uma delas a de seu irmão mais novo. O espírito do irmão oferece levar consigo o amuleto, para que Salamanta se livre do fardo de carregar almas. Não sabemos qual é sua decisão no final.

3.2.2. Personagens

a) Salamanta: a personagem principal, é uma jovem adulta que se mantém resolvida em seu dever de carregar as almas para o além, apesar da solidão e do cansaço. Quando criança, era ingênua e maravilhada com o mundo, mas aprendeu cedo sobre a realidade da morte.

b) O Irmão: irmão mais novo de Salamanta, que morreu em algum momento antes da história. Quando criança, também era ingênuo, e viu a irmã assumir responsabilidades desde cedo. Na forma de espírito, deseja libertar Salamanta de sua tarefa.

c) A Mãe: uma figura soturna, que detinha a função de carregar almas antes de Salamanta. Ela não é uma mãe calorosa para seus filhos, e acredita que se deve aprender a importância da travessia de almas logo cedo.

3.2.3. Universo

A história se passa em dois ambientes, o Deserto e o Mar. O Deserto é uma versão fantasiosa do sertão nordestino e permanece em seca o ano inteiro. O Deserto é uma vastidão árida, rochosa, onde a vida animal sobrevive com dificuldade. Além de animais e plantas, também habitam o deserto criaturas fantásticas, como uma gigante serpente alada e grandes aves terrestres que correm em altas velocidades. Um rio seco corre pelo Deserto e deságua no Mar, local onde as almas dos mortos seguem para o Além. O Mar fica localizado depois de um longo manguezal, escuro e úmido. Nos limites do Além há uma praia nebulosa, onde legiões de caranguejos percorrem as areias e parecem reagir à presença dos mortos de forma sobrenatural.

A família da personagem Salamanta, os atravessadores, são os encarregados de transportar os mortos dentro de um amuleto, um oratório contendo uma figura religiosa em seu interior, que captura as almas. Para terem suas almas libertadas no Além, é preciso que os falecidos tenham uma vela em seu lugar de descanso. Os atravessadores recolhem as velas e as usam em um ritual quando chegam à praia.

3.2.4. Temas

O filme lida com o contraste entre a efemeridade da vida, das memórias, do ambiente e a certeza do peso da morte. Ele trata do desejo de manter vivo tudo aquilo que vai se perder um dia.

4. Ferramentas

Winder e Dowlatabadi (2020) recomendam disponibilizar, ao artista de *storyboard*, painéis padronizados na proporção de tela que será usada na produção, além de enumerar os

desenhos para manter a organização da cena. Atualmente, softwares especializados em roteiro visual facilitam essas configurações. Há outros tipos de programas digitais que foram necessários para o desenvolvimento do roteiro visual, e acabei optando por programas gratuitos. Minha ferramenta principal, *Storyboarder*, software gratuito desenvolvido pelo estúdio Wonder Unit⁹, possui a função de numerar os quadros e possibilita rápida reorganização da ordem dos desenhos. O software permite adicionar anotações sobre ação, diálogo e o que mais for necessário. Como o programa facilita a parte organizacional, sobra mais tempo para desenhar e dedicar ao processo criativo do roteiro visual.

O *Storyboarder* permite integração com outros programas. Apesar de possuir seu próprio espaço e ferramentas de desenho, com um único botão de fácil acesso, permite abrir o quadro em outro programa que tenha suporte para arquivos PSD¹⁰. Essa funcionalidade facilita a utilização para um grande número de usuários, que podem usar o programa de desenho mais adequado às suas necessidades.

A ferramenta de desenho utilizada para o projeto foi o *Krita*, um software de ilustração e animação gratuito de código aberto, com ferramentas comparáveis às do *Photoshop* – atual líder no mercado de ilustração. A escolha se deu por conta de minha familiaridade com o programa para desenho e ilustração. Selecionei um pincel no *Krita* que permitisse traçar linhas grossas e escuras. Concluo, após o final da pesquisa, que um pincel nessa configuração confere mais velocidade ao processo, uma vez que não permite detalhamento, e facilita criar desenhos com forte silhueta, fáceis de visualizar mesmo em um formato pequeno.

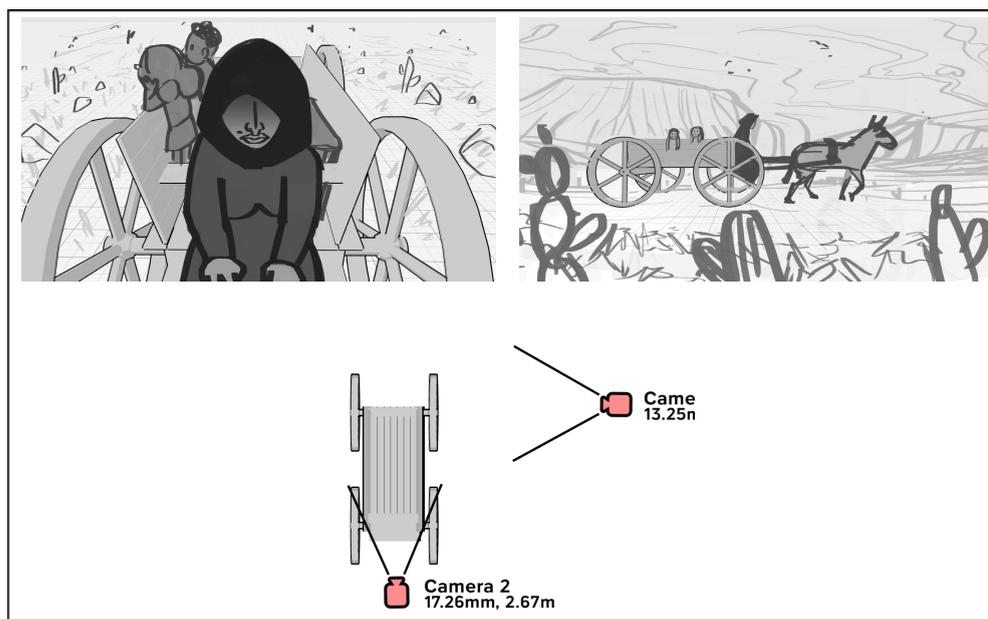
Além das ferramentas digitais 2D, o programa *Storyboarder* possui uma interface 3D, em que o usuário pode escolher dentre uma seleção de modelos e inserir quantas câmeras quiser em uma cena (fig. 4). Também é possível importar objetos em 3D digital de outros programas, desde que haja compatibilidade de arquivos. Eu utilizei modelos tridimensionais adquiridos pela plataforma *BlendSwap*, onde usuários do software *Blender* disponibilizam arquivos de criação própria para download, sob diversos modelos de licença¹¹. O *Blender* é um programa gratuito de código aberto para modelagem e animação em 3D digital.

⁹ Estúdio de filmes para cinema (*live action*) independente sediado em Nova York.

¹⁰ Formato padrão de arquivos do Photoshop, programa de tratamento de imagens da Adobe.

¹¹ Uma licença *Creative Commons* é uma licença emitida pelo proprietário dos direitos autorais para permitir que qualquer pessoa no mundo use seu trabalho, protegido por direitos autorais de qualquer maneira consistente com essa licença. As licenças *Creative Commons* são basicamente acordos de licença padronizados que podem ser anexados a uma obra para permitir seu uso sob certas circunstâncias, sem a necessidade de entrar em contato com o autor ou negociar os termos de uso.

Figura 4 - Uso do 3D digital no *Storyboarder*



Modelo 3D (com ilustrações) e visão esquemática das câmeras no software.

Fonte: Autoria própria.

Para auxiliar a pesquisa visual, fiz uso do *PureRef*, fabricado pelo grupo Idyllic Pixel, um programa gratuito que permite coletar imagens da internet e arquivos do computador para organizá-las em um quadro infinitamente expansível.

5. Primeira versão do roteiro visual

O principal objetivo para essa etapa foi usar o mínimo possível de desenhos para contar a história. Os desenhos nesse estágio não refletem a visualização final do filme, visto que sua função é comunicar a sequência de eventos de forma clara ao espectador, sem a preocupação com ritmo, enquadramentos ou movimentos de câmera. Com esta estratégia, eu mantive o cerne da narrativa em mente, em vez de me preocupar com enquadramentos ou movimentos de câmera definitivos, similar ao suscitado por Winder e Dowlatabadi (2020).

5.1. Miniaturas (*Thumbnails*)

O primeiro passo foi selecionar a cena¹² que considero mais importante, em termos de narrativa e complexidade (ver Apêndice A). Essa cena é usada como exemplo na visualização das etapas. Em seguida, fazendo a leitura do roteiro, anotei uma lista de *story beats* (fig. 5).

¹² Em termos cinematográficos, a cena é um conjunto de planos localizados no mesmo espaço de tempo e local. Em animação, é frequente usar o termo cena para se referir a um plano individual. Nesse artigo, usar-se-á o primeiro significado.

Glebas (2009) recomenda isso como primeiro passo. Adotando este procedimento, pude estabelecer as pequenas ações, reações e movimento no espaço que a personagem performa ao longo da cena. Em seguida, a partir da recomendação do autor, transformei as anotações em miniaturas (*thumbnails*), aqui feitas a lápis rapidamente. Em uma produção comercial, miniaturas são desenhos rápidos que permitem ao artista visualizar ideias de forma eficiente. Em uma equipe, ajudam o diretor a comunicar sua visão com o artista de *storyboard* e para que todos possam estar em sintonia (WINDER & DOWLATABADI, 2020).

No projeto *A travessia*, as miniaturas serviram para visualizar rapidamente minha ideia inicial com o mínimo de imagens possível para criar uma narrativa compreensível. Elas representam as *story beats* da cena. Selecionei as miniaturas que fariam parte da estrutura do roteiro visual (fig.6)

Figura 5 - Planejamento de miniaturas



Esboços iniciais e lista de *story beats*. Fonte: Autoria própria.

Figura 6 - Miniaturas selecionadas

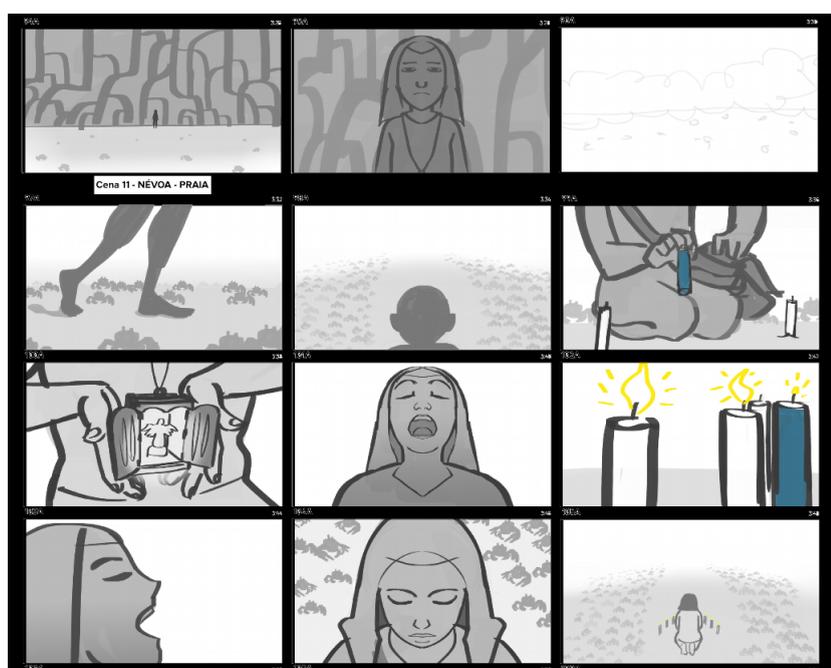


Fonte: Autoria própria.

5.2. Esboço (*Rough pass*)

A partir das thumbnails, movi os desenhos a lápis para o *Storyboarder*, e trabalhei em uma versão mais elaborada dos rascunhos, reformulando a composição e os enquadramentos (fig. 7). Escolhi trabalhar com a proporção 16:9, que é o padrão mais utilizado em telas modernas, mas tal configuração não se manteve na versão seguinte. Esses quadros ainda são rudimentares, apesar de estabelecerem maior clareza, noção de perspectiva e espaço, pontos pouco explorados nas miniaturas. Seguindo esse processo, escolhi trabalhar uma cena de cada vez, começando com as que avaliei serem mais complexas e terminando com as mais simples. Esta etapa em rascunho descreve com mais definição as ações, os personagens e os cenários que nas miniaturas, com desenhos de fácil leitura para pessoas leigas. Isso é similar ao que Winder e Dowlatabadi (2020) denominam como segunda etapa, o roteiro visual em esboço (*rough pass*)¹³. Em uma produção comercial, estes esboços já podem ser enviados aos executivos para aprovação, uma vez que já possuem os elementos necessários para entender a visão do diretor, e, ao mesmo tempo, são fáceis de alterar. O roteiro visual em esboço sofre várias alterações antes da etapa seguinte, especialmente em produções com maior tempo dedicado à pré-produção.

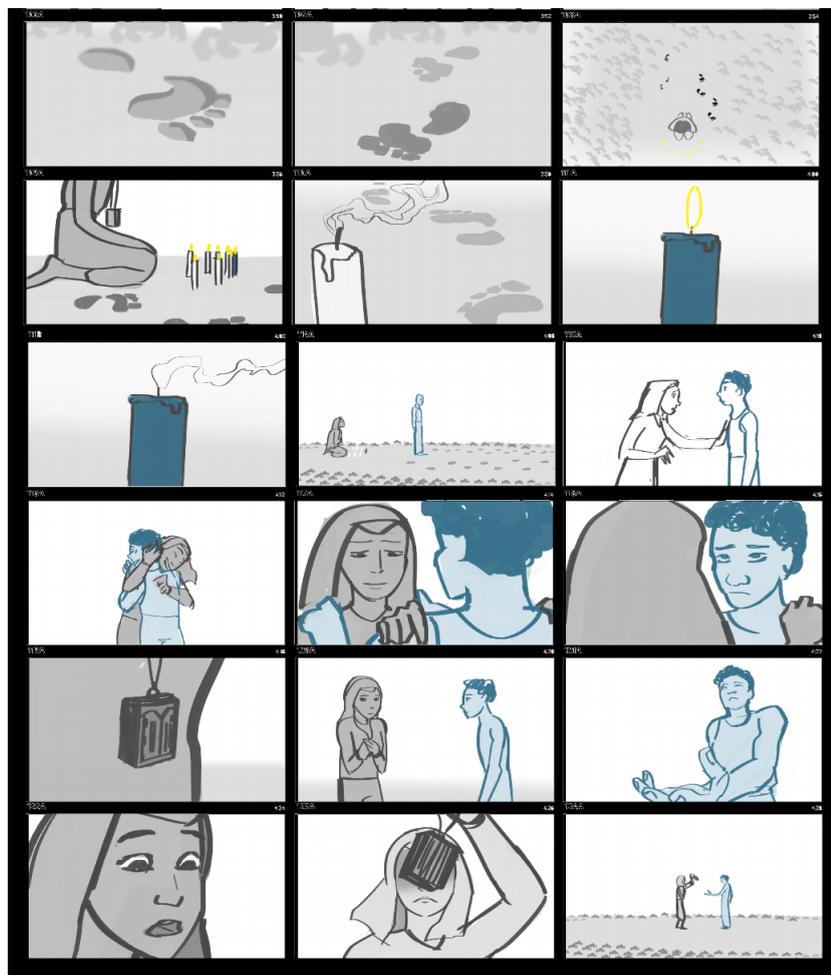
Figura 7A - Esboço



Fonte: autoria própria.

¹³ Tradução de Braga (2018, p. 11)

Figura 7B - Esboço



Fonte: autoria própria.

O cenário tem uma presença bastante definitiva nas cenas, e em vista disso dediquei mais tempo para tomar decisões sobre composição e elaborar desenhos mais detalhados – ainda que respeitando a ideia de simplicidade. Considero que o ambiente em *A travessia* é um personagem por si só, e a interação dos personagens com o mundo são parte da narrativa. Cada cena do filme se passa em um ambiente diferente, com características físicas distintas, e a passagem dos personagens por estes locais é o que marca a progressão da jornada. Os desenhos de cenário, nessa etapa do roteiro visual em esboço, são um primeiro estudo em composição e identidade visual do mundo. É minha intenção para o projeto que a composição evoque a sensação de um mundo amplo, seco e solitário, mas ainda assim cheio de vida. Minha investigação me levou ao curta-metragem *Colza* (França, 2020) e ao longa épico *Princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, Japão, 1997), que se tornaram grandes referências nesse sentido.

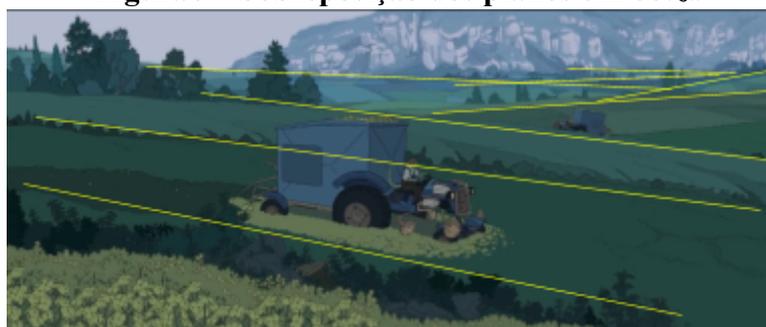
Em *Colza*, os diretores conseguem dar a sensação de vastidão e atmosfera à sua paisagem montanhosa, pontilhada por campos de flores. Na minha análise, este efeito é resultado de certas peculiaridades na construção do cenário. O filme usa a proporção de tela 21:9, que expande as laterais em relação à 16:9. Além disso, os cenários são desenhados para simular a imagem capturada por uma lente grande angular, a qual aumenta o campo ótico, pois permite um maior ângulo de visão com uma longa profundidade de campo (*DOF*), possibilitando que o fundo e o primeiro plano fiquem igualmente em foco (fig. 8). Outro elemento interessante é a grande quantidade de camadas nos planos, onde os elementos da paisagem se empilham e se comprimem ao longe (fig. 9). Eu busquei aplicar esses recursos na paisagem árida e vazia de *A travessia* (fig. 10).

Figura 8 - Profundidade de campo nos cenários de *Colza*



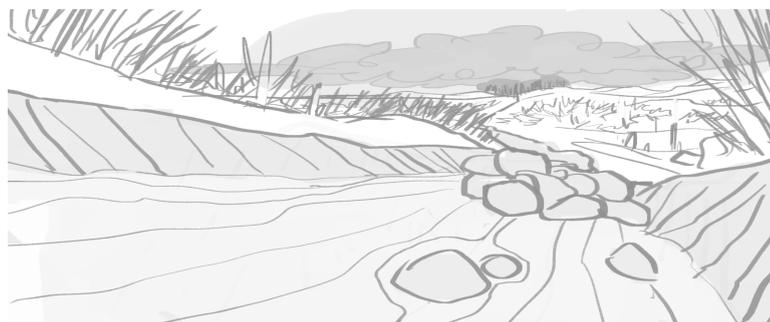
Captura de tela do filme *Colza*. Nota-se a profundidade de campo e ângulos acentuados, próximo às margens de uma câmera grande angular. Fonte: <https://youtu.be/jpyYiMAvo6U>

Figura 9 - Sobreposição dos planos em *Colza*



Captura de tela do filme *Colza*. Observa-se uma sobreposição de planos, à medida que aumenta a distância. Linhas inseridas pela autora. Fonte: <https://youtu.be/jpyYiMAvo6U>

Figura 10 - Painel de *A Travessia* inspirado na composição de *Colza*



Observa-se a utilização de sobreposição de planos, profundidade de campo e câmera grande angular.
Fonte: autoria própria.

Em *Princesa Mononoke*, a grande floresta é povoada por animais, deuses e espíritos, e os personagens reverenciam o ambiente em que se encontram. Um grande ponto narrativo é a ameaça da industrialização humana em uma terra cheia de vida. O meu maior ponto de interesse é como o diretor Miyazaki insere criaturas, animais e plantas ao longo da trajetória dos personagens. Não apenas os grandes deuses recebem destaque, devido ao seu papel ativo na história, mas o filme convida o espectador a maravilhar-se com os pequenos pássaros, insetos e espíritos menores que habitam o mundo do filme. Ele consegue esse efeito com enquadramentos que mostram esses detalhes, independente de serem o foco da atenção dos personagens ou não (fig. 11).

Em *A travessia*, os animais, plantas e criaturas místicas que habitam o sertão por onde Salamanta viaja são parte da construção desse mundo fantasioso. Tendo isso em mente, eu os esbocei nesta primeira versão, para que sejam desenvolvidos futuramente. Nota-se que a fauna e flora da caatinga são grande fonte de inspiração para o projeto (fig.12).

Figura 11 - As criaturas de *Princesa Mononoke*



Na primeira imagem, espíritos da floresta observam os personagens dos galhos das árvores. Na segunda, o personagem Ashitaka observa um grupo de borboletas. Fonte: [netflix.com](https://www.netflix.com)

Figura 12 - As criaturas de *A travessia*



Na primeira imagem, lagartos movem-se entre os ossos de um esqueleto de cobra gigante, reagindo à aproximação de Salamanta, que permanece indiferente a eles. Na segunda, Salamanta observa os animais bebendo água ao seu lado em uma poça. Fonte: autoria própria.

Ao terminar a primeira versão, eu exportei o arquivo PDF do roteiro visual, contendo todos os desenhos lado a lado em miniatura. Eu evitei fazer uso de texto abaixo dos desenhos, limitando-o somente para descrever transições de cena e notas sobre a ação que não são facilmente transmissíveis em forma de desenho. Minha intenção era que, ao mostrar a um público não familiar com a história, eu pudesse testar a eficácia das imagens em contá-la. Assim, enviei o arquivo para amigos e colegas que concordaram em me dar suas opiniões, dentre os quais havia artistas de cinema e também leigos.

Algumas das respostas que a primeira versão do roteiro visual recebeu sugerem que muitos elementos da narrativa não estavam bem explicados. A função dos itens mágicos ficou ambígua, gerando interpretações muito diferentes da jornada de Salamanta. Similarmente, o ritual de passagem dos mortos foi entendido por alguns como um ritual de invocação da alma do irmão. Além disso, a mãe, que deveria ser a primeira carregadora de almas, não foi entendida como tal. A motivação do irmão para livrar Salamanta do oratório ficou fraca, considerando que não vemos seu ponto de vista nem o sofrimento que o amuleto causa na personagem.

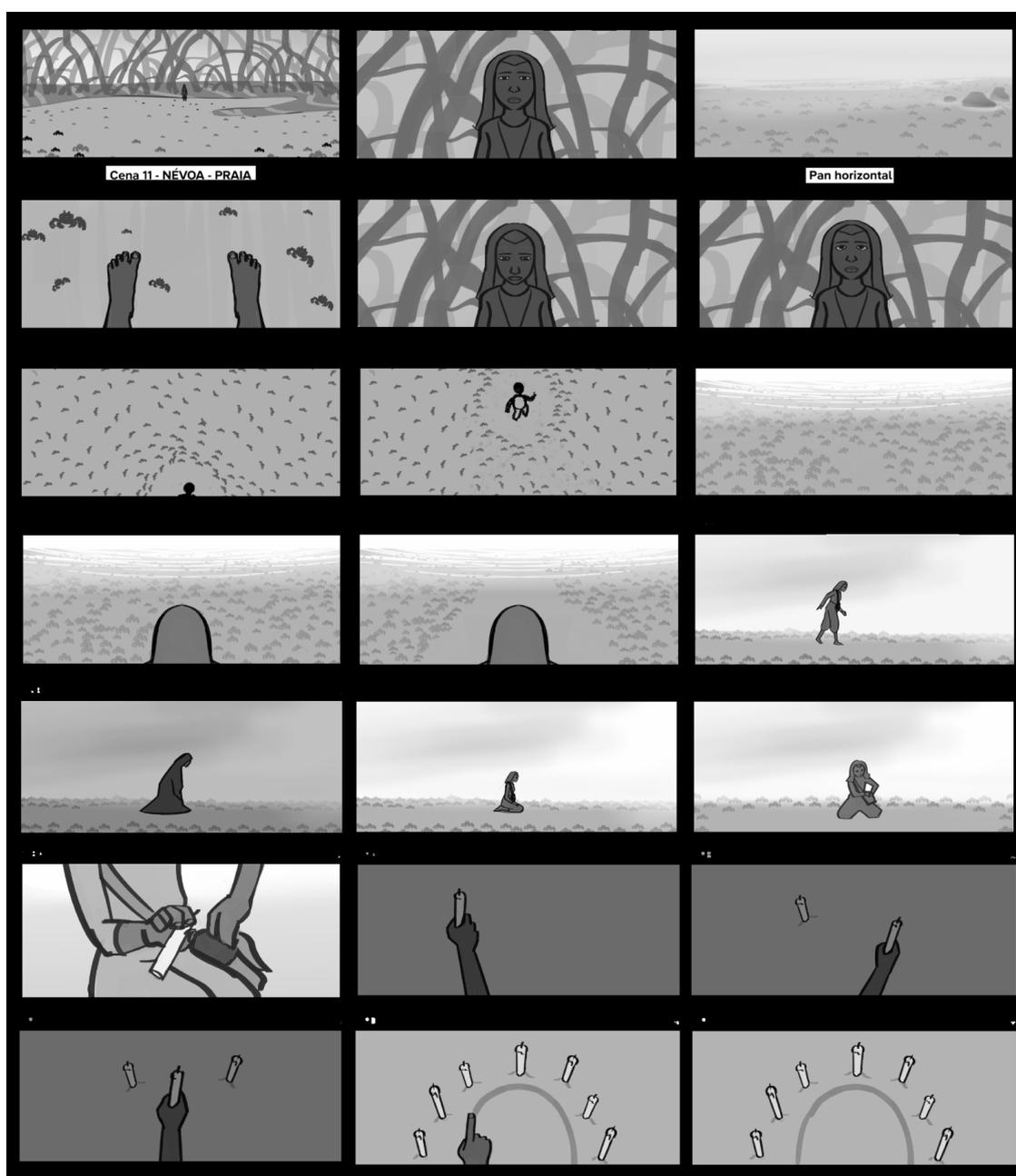
Em vista destas discrepâncias entre intenção e execução, eu tomei nota das opiniões e iniciei a segunda versão.

6. Segunda versão: refinamento do esboço

Considerando as limitações narrativas da primeira versão, meu objetivo principal foi retrabalhar os pontos da história que não ficaram claros de forma visual. Eu modifiquei alguns aspectos previamente determinados no roteiro, como o funcionamento do oratório e do ritual, o papel da mãe e a motivação do irmão e da protagonista. Glebas (2009) ressalta a importância da motivação dos personagens, aquilo que os leva a agir em direção a um objetivo, na retenção do engajamento do público. É a sensação de que os personagens possuem uma história, um mundo interno, que os conecta com os espectadores. Levando isso em conta, decidi reforçar os aspectos dos três membros da família que lhes dão profundidade, e, por consequência, enriquecem a narrativa. Esse conceito também pode ser aplicado aos objetos de cena, pois estes também possuem história e um papel a cumprir, que deixei mais em evidência nessa versão. Todos esses pontos chave demandaram um replanejamento das cenas, que envolveu inserir elementos a mais nos desenhos e também acrescentar planos que ressignificam momentos da trama.

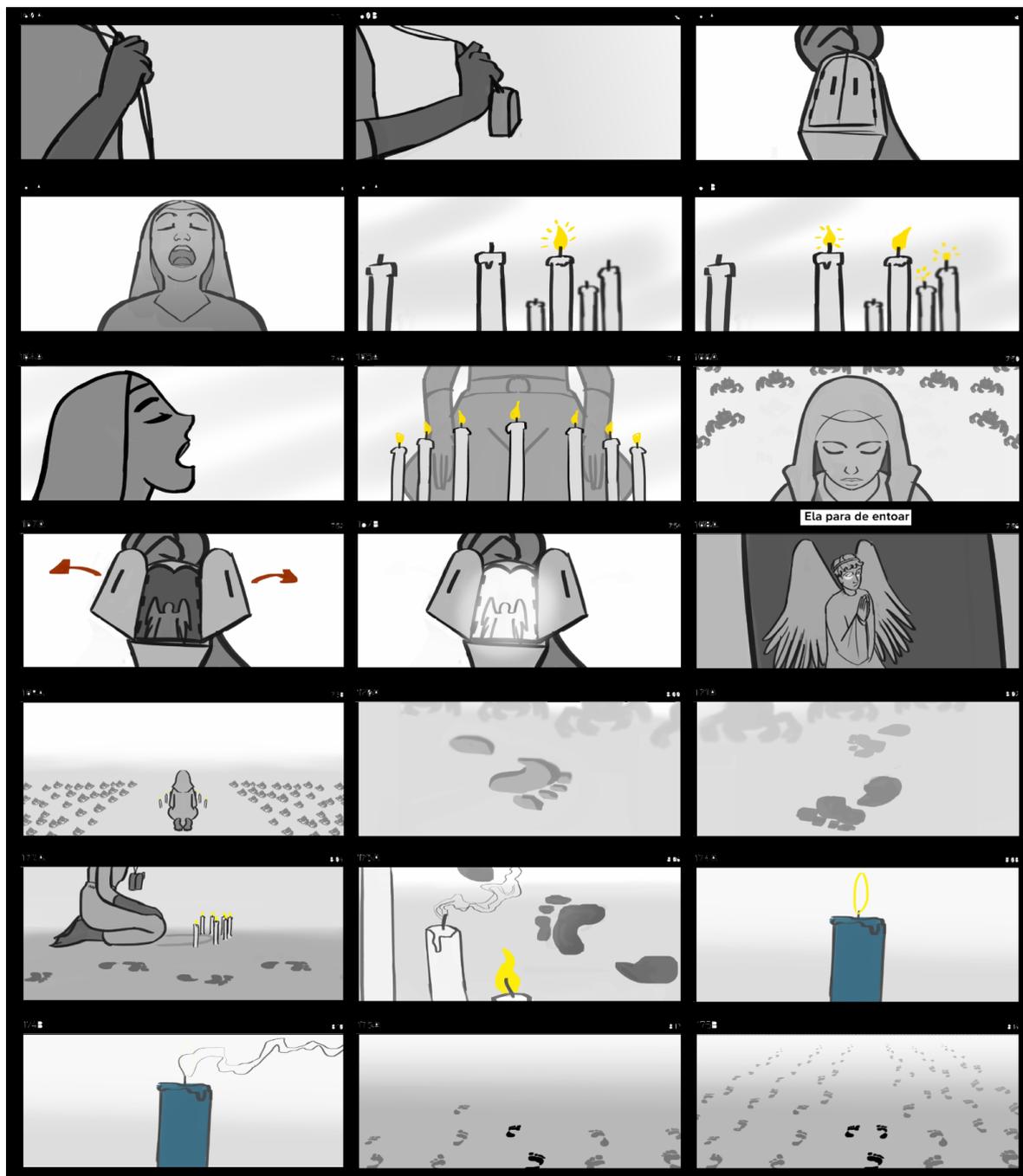
Além disso, procurei incrementar a edição momentânea do filme, modificando e adicionando quadros. Havendo estabelecido as principais *story beats* na primeira versão, pude destrinchá-las em *beats* menores para estabelecer uma ideia mais clara da ação da personagem. Também me preocupei com a continuidade entre os planos para direcionar o olhar de maneira mais efetiva. Este foi um momento de experimentação com transições de cena mais criativas, que vão além dos cortes secos. Os quadros da Figura 13 mostram as modificações feitas para melhor retratar gestos, ações e reações dos personagens.

Figura 13A - Refinamento do esboço



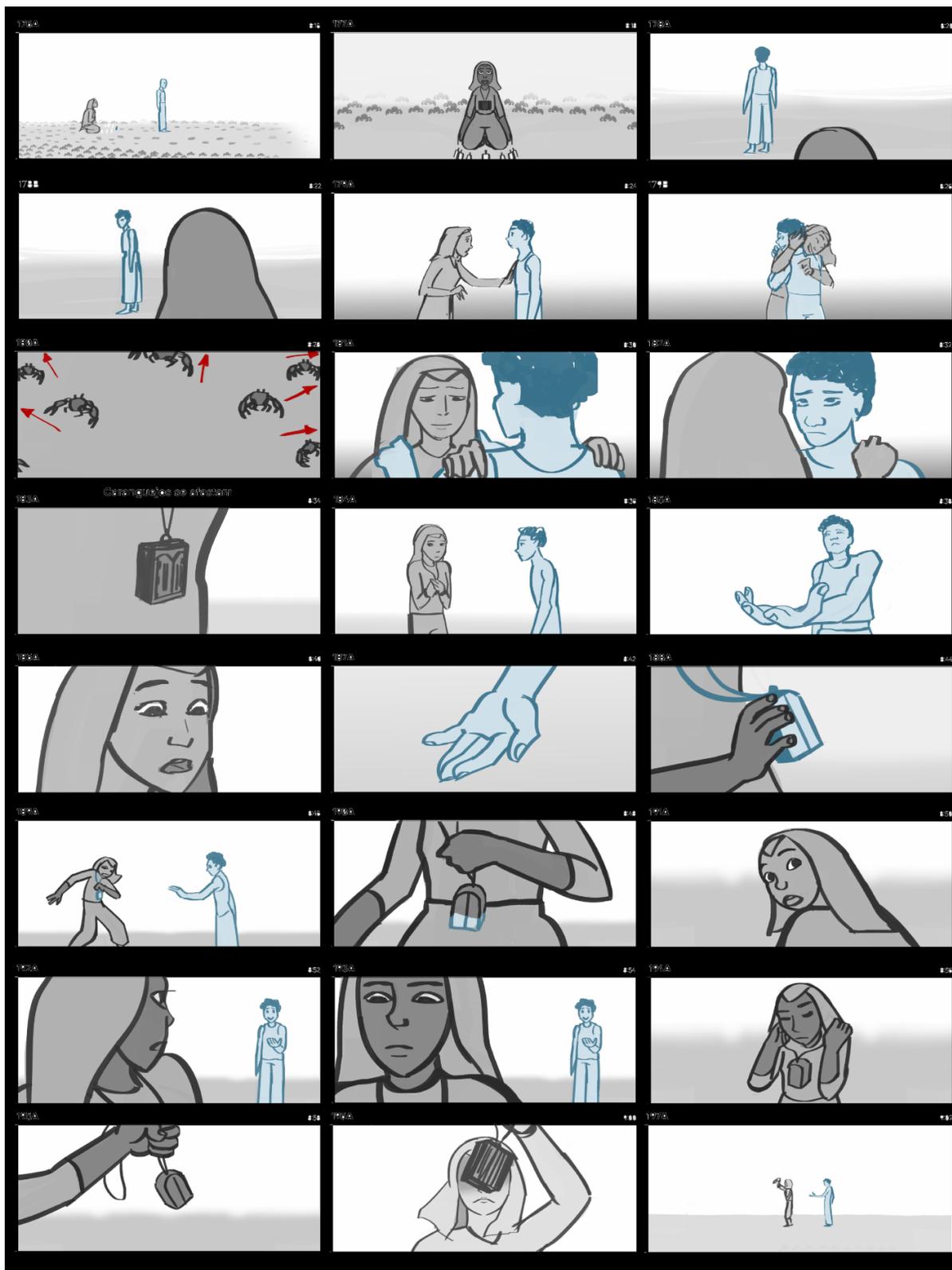
Fonte: Autoria própria.

Figura 13B - Refinamento do esboço



Fonte: Autoria própria.

Figura 13C - Refinamento do esboço



Fonte: Autoria própria.

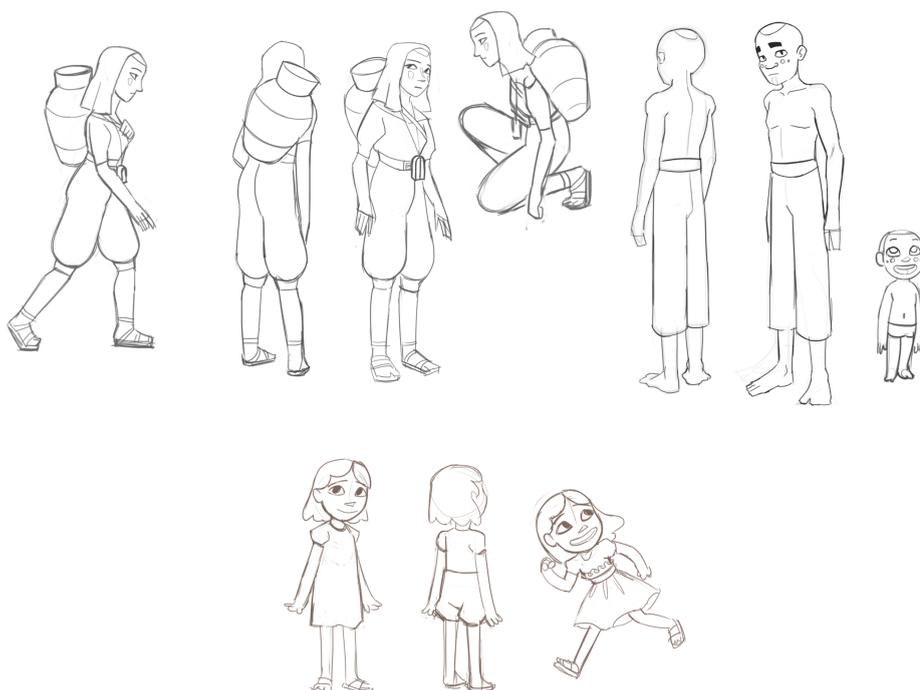
A travessia é um filme lento com momentos de contemplação. Para criar esse ritmo e atmosfera, acrescentei planos que mostram detalhes na paisagem, animais e plantas. Esses planos auxiliam na passagem do tempo e a preencher os espaços vazios, do ponto de vista técnico, além de contribuírem artisticamente para a temática do filme. Isso exigiu uma pesquisa mais direcionada de referências visuais, guiada pelas locações rudimentares da primeira versão, que foram de grande importância para desenvolver o mundo do filme. Enquanto a primeira versão estabeleceu as locações de forma rudimentar, nesta etapa pude povoar o mundo com a fauna e flora que encontrei nas minhas pesquisas.

Outra mudança importante, da primeira para a segunda versão, foi alterar o enquadramento da imagem com os painéis desenhados para a proporção 21:9, comumente usada em produções cinematográficas, especialmente em filmes épicos. A intenção foi aumentar o campo de visão nas laterais, conferindo ao ambiente a impressão de vastidão. Tematicamente, esse formato dos painéis intensifica a ideia de solidão em uma longa jornada por uma imensa paisagem árida.

Com uma base sólida da história e já tendo desenvolvido a decupagem dos planos, de modo que o projeto pudesse seguir para uma futura produção nesse estágio, eu iniciei a terceira versão do roteiro visual.

7. Versão final: explorações com os designs

Iniciei, então, os primeiros esboços de exploração visual dos personagens, inspirados pelo banco de referências. Os personagens usam roupas leves, adaptadas a um clima árido, além de calçados de couro (típicos do Nordeste), e pinturas faciais que acrescentam profundidade à sua caracterização por sugerirem um elemento cultural desse povo (fig. 14). O amuleto é inspirado pelos oratórios itinerantes típicos da região Nordeste e Minas Gerais, entre os séculos XVII e XIX (fig. 15).

Figura 14 - Concepção visual dos personagens

Esboços iniciais dos personagens Salamanta e Irã, em diferentes idades.
Fonte: Autoria própria.

Figura 15 - Concepção visual do amuleto

Esboços iniciais do amuleto. Fonte: Autoria própria.

No roteiro visual, a maneira como os personagens interagem com o ambiente e os objetos de cena inspiraram novas ideias de design, que pedem novas pesquisas sobre fauna, flora e pontos referencia do sertão nordestino, formações rochosas, vestimentas e outros elementos culturais. Um exemplo ilustrativo é o vaso de barro que a personagem carrega em suas costas: a ideia surgiu para resolver um problema narrativo/estético, pois a personagem necessita de um recipiente para os objetos que carrega consigo, mas que não deixe o visual sobrecarregado. Pode-se observar que, nas versões anteriores, a personagem carrega uma bolsa em alguns painéis (quadros) do roteiro visual, mas em outros ela é vista sem o objeto, pois esse prejudicava a comunicação da silhueta da personagem.

Após os rascunhos iniciais, refiz os painéis do roteiro visual com os novos desenhos de concepção. Isso pediu novos enquadramentos, pois os designs têm características formais que criaram novas *story beats*. Retornando ao exemplo do vaso de barro, pensei em como a personagem iria manuseá-lo, e isso gerou novos painéis desenhados para representar essas ações em detalhes. Além disso, com uma nova análise do fluxo da narrativa, pude refinar a atuação dos personagens, adicionando quadros ou painéis que expressam melhor suas emoções (fig. 16).

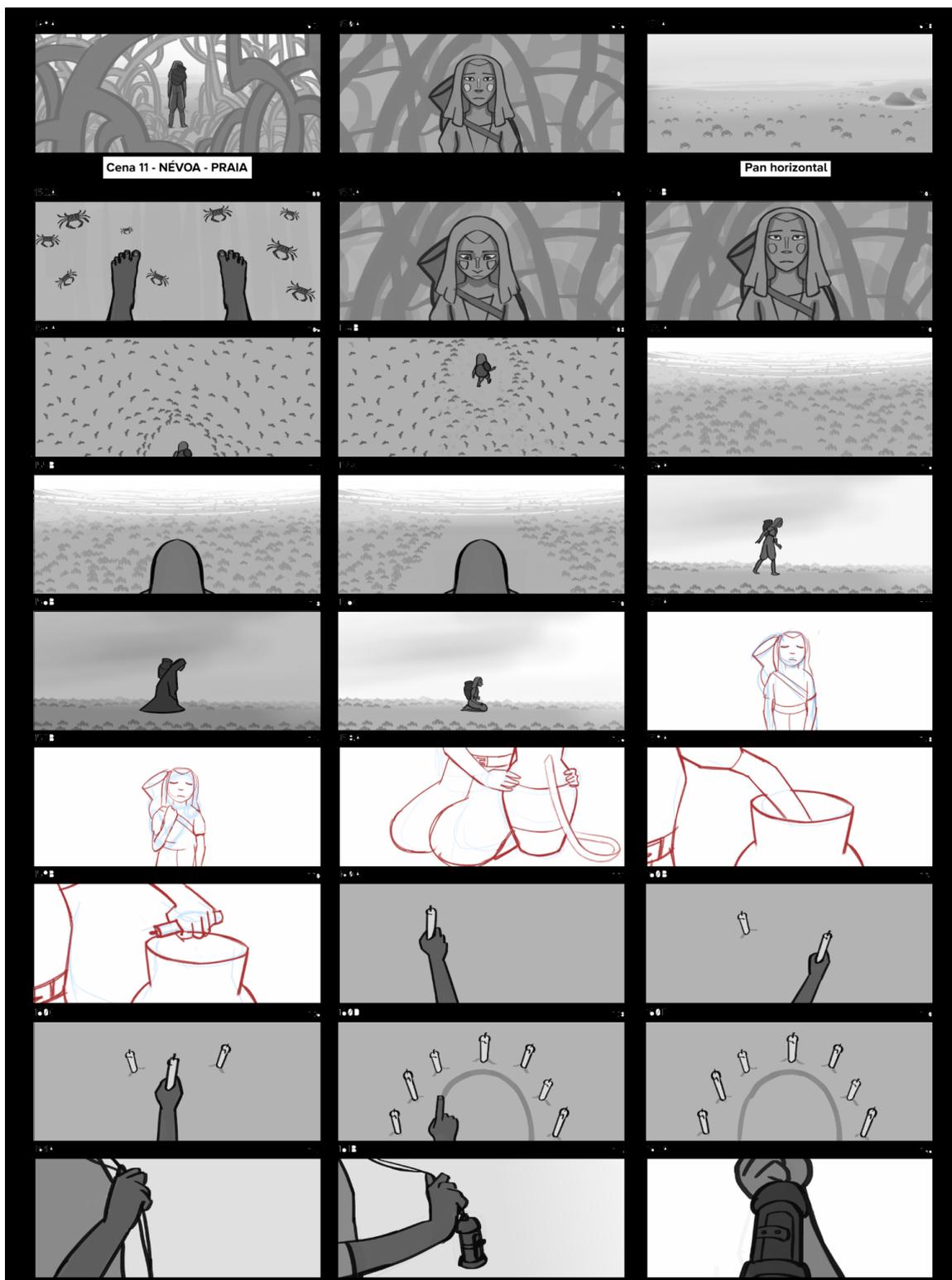
Convencionalmente, o terceiro estágio do procedimento pesquisado é o roteiro visual finalizado (*clean up storyboard*)¹⁴, onde é possível visualizar todos os detalhes necessários para delimitar os próximos estágios de produção: cenários detalhados, personagens, objetos de cena, movimentos de câmera e designs definitivos. Acerca de sua função em uma produção comercial, Winder e Dowlatabadi (2020) afirmam que “esse estágio é importante em séries [de animação] que são enviadas para estúdios terceirizados, pois, em alguns casos, especialmente em seriados 2D, os painéis do roteiro visual são usados em vez da diagramação dos enquadramentos”¹⁵ (p. 215, tradução nossa). É nessa etapa que o roteiro visual está pronto para ser editado no formato de animático (*animatic* ou *story reel*), uma versão em vídeo dos painéis desenhados com temporização e trilha sonora.

A abordagem do roteiro visual de *A Travessia* foi diferente. Considerando que o projeto ainda está na fase de desenvolvimento, o foco é na geração de novas ideias em vez de preparar o projeto para o início da produção. Os estudos de personagens, objetos e cenários aqui apresentados são uma exploração inicial, que passará por modificações à medida em que se amadurece o desenvolvimento visual.

¹⁴ Tradução de Braga (2018, p. 11)

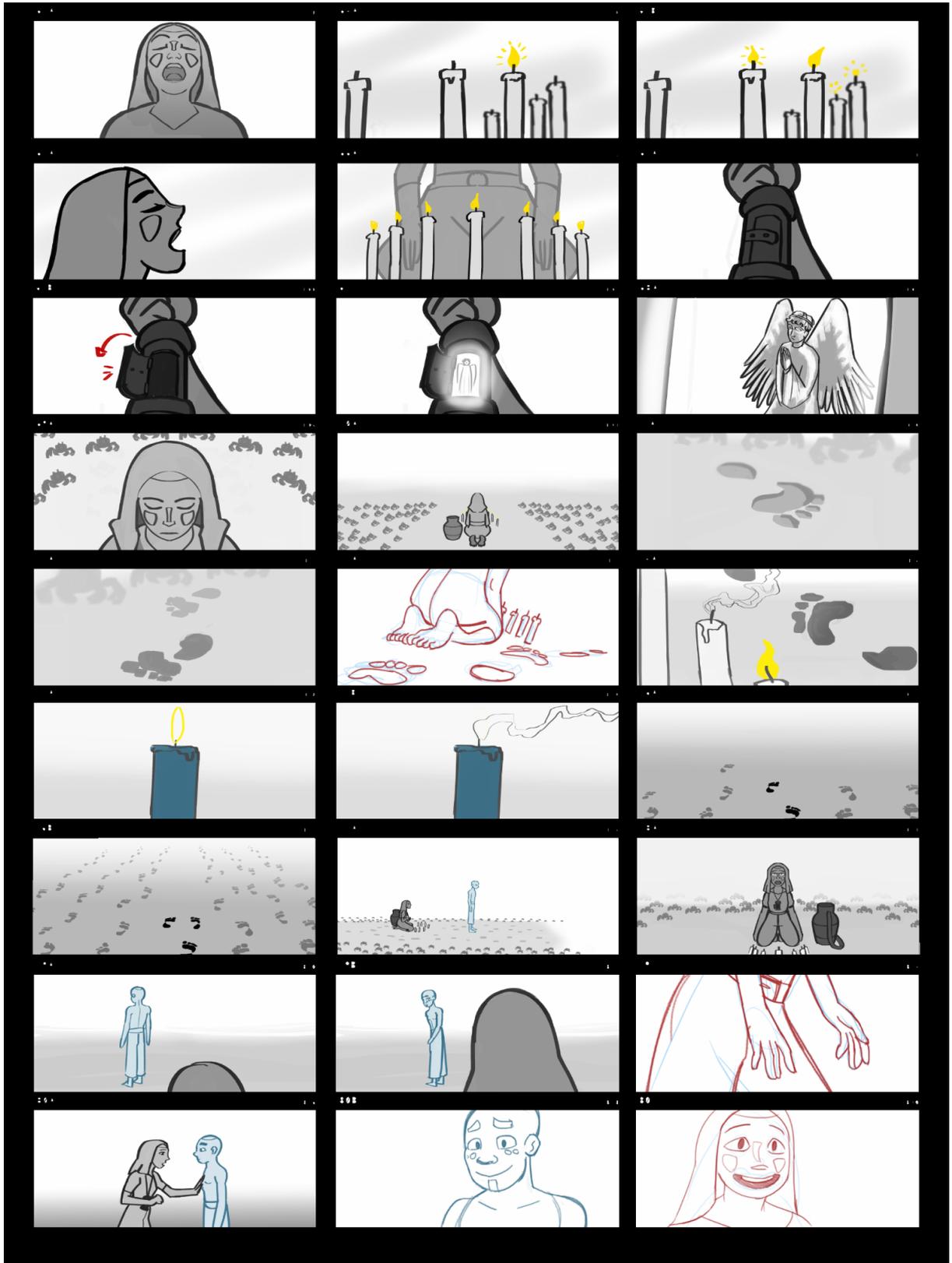
¹⁵ “This stage is important on shows that are sent to sub-contracting studios because in some cases, particularly in 2D shows, the storyboard panels are substituted for layouts.” (WINDER & DOWLATABADI, 2020)

Figura 16A - Versão final do roteiro visual



Fonte: autoria própria.

Figura 16B - Versão final do roteiro visual



Fonte: autoria própria.

8.1. Trecho do roteiro escrito

“O irmão olha para o oratório no pescoço da irmã. Ele sabe o quanto o amuleto é um fardo pesado. Ela toca o oratório, evitando o olhar do irmão. Ele estende a mão, oferecendo levar o colar consigo e encerrar o legado da família.

Salamanta encara a oferta com dúvida. Lentamente, ela tira o colar, segura o oratório pelo cordão e contempla o objeto intensamente. O irmão a encara, mantendo a mão estendida, esperando uma resposta.”

8.2. Lista de *story beats*

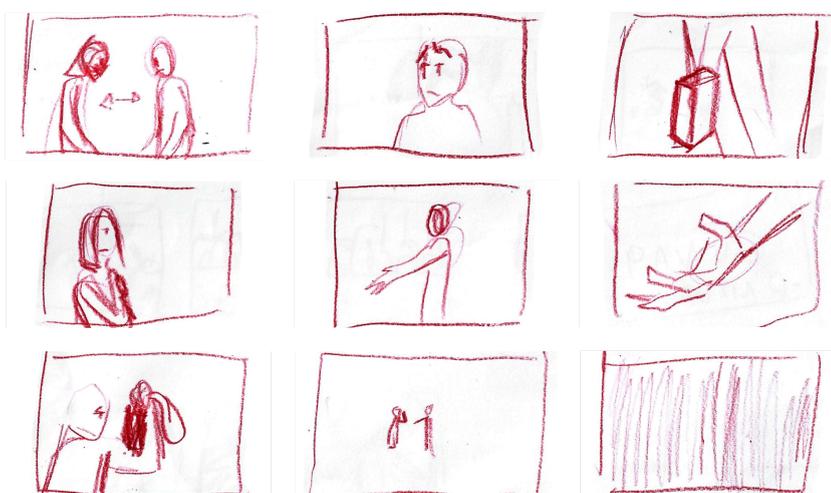
Após a análise do trecho, anotou-se as *story beats* que melhor representam as mudanças na cena, de forma resumida, com o intuito de se criar os painéis em miniatura:

- Irmão vê o colar.
- Salamanta esconde o colar.
- Irmão oferece levar o colar.
- Salamanta considera a oferta.
- A dúvida.

8.3. Miniaturas

As miniaturas, como citado anteriormente, representam as *story beats*. Observa-se que as *story beats* “irmão vê o colar” e “irmão oferece levar o colar” foram representadas com duas miniaturas cada, de acordo com as necessidades imagéticas de cada uma (fig. 17).

Figura 17 - Miniaturas do trecho



Fonte: Autoria própria.

8.4. Esboço

Na etapa de esboço (fig. 18), acrescentou-se planos-detalle (*close-ups*) que enfatizam as emoções dos personagens neste momento. Nota-se que o plano com a mão em detalhe (fig. 17, último painel na segunda linha) foi retirado nesta versão, favorecendo um plano com a reação da personagem Salamanta.

Figura 18 - Esboço do trecho

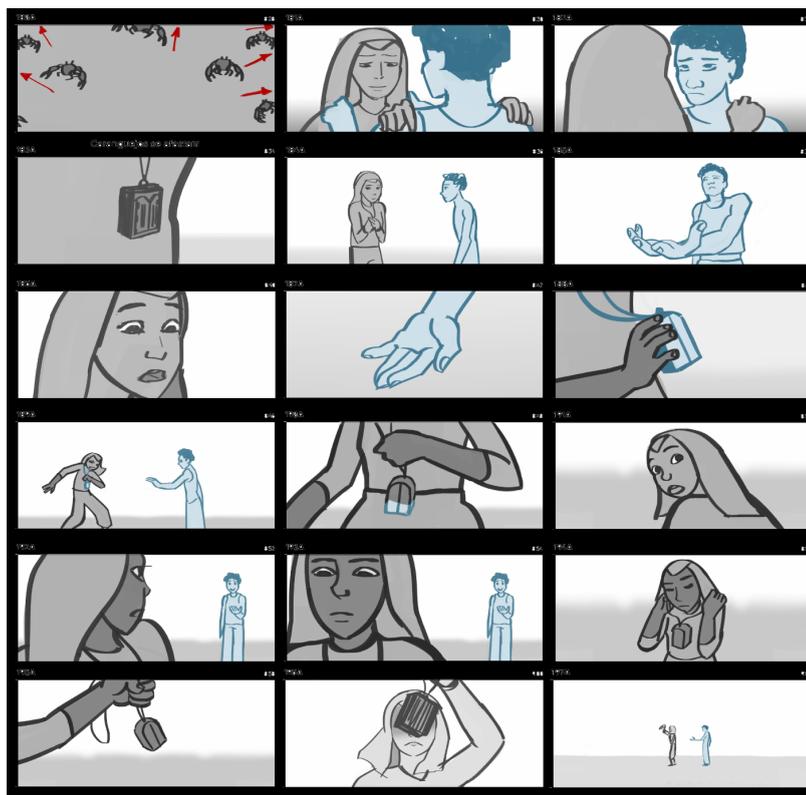


Fonte: Autoria própria.

8.5. Refinamento do esboço

Durante o refinamento do esboço (fig. 19), foi introduzido um novo ponto de conflito, que não estava previsto no roteiro escrito: o amuleto de Salamanta ganha uma forma espectral quando em proximidade do espírito do irmão, o que assusta a personagem. Esse detalhe foi acrescentado para melhor ilustrar a possibilidade de o amuleto ser levado embora por um fantasma, apesar de ser um objeto sólido (esta decisão trouxe de volta o plano-detalle da mão do irmão da fig. 17, buscando um rima visual de sua representação espectral com o amuleto).

Além disso, o último quadro da fig. 18 foi ligeiramente modificado em sua versão na fig. 19 para mostrar a personagem de costas, chamando a atenção para a indecisão do momento. Outra pequena mudança foi acrescentar um plano com os caranguejos, com a intenção de direcionar a atenção do espectador para longe dos personagens por um momento, a fim de criar uma pausa contemplativa entre as emoções conflitantes dos personagens: em um primeiro momento sentem alegria; no outro tristeza.

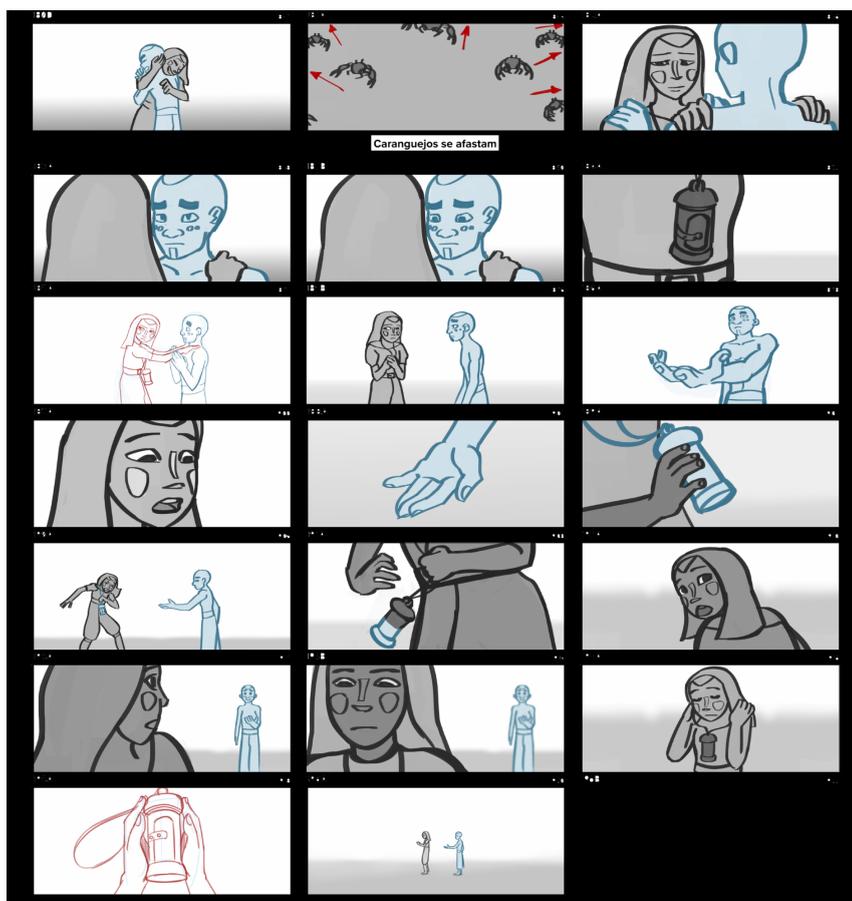
Figura 19 - Refinamento do esboço do trecho

Fonte: Autoria própria.

8.6. Versão final com designs

Na versão final (fig. 20), além da modificação dos designs dos personagens, acrescentou-se um quadro para melhor explicar a ação da personagem Salamanta. Além disso, dois planos da versão anterior (fig. 19) foram substituídos por um único plano-detalle do amuleto, com o intuito de simplificar o momento e trazer maior ênfase ao objeto de conflito.

Figura 20 -Versão final do trecho com designs



Fonte: Autoria própria.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das informações referenciadas e dos estudos práticos dispostos nesta pesquisa, é possível afirmar que o roteiro visual é uma ferramenta de ampla aplicabilidade em produções de animação com variados formatos e durações. Fica evidente que o método de produção estudado é flexível durante a etapa de desenvolvimento, e um projeto pode ter, como ponto de partida, um roteiro visual, um roteiro escrito e/ou artes de concepção explorados simultaneamente .

O modelo de roteiro visual adaptado para o projeto *A Travessia* foi baseado nos métodos estudados na literatura de referência, que providenciaram uma base sólida sobre a qual foi possível explorar a experimentação criativa. Foram necessárias alterações nesse modelo-base, especialmente nos últimos estágios, considerando que é voltado para produções em que o roteiro visual deve estar pronto para os estágios posteriores. O resultado foi uma narrativa amadurecida, com os alicerces do que virá a ser um detalhado e longo processo de

desenvolvimento visual para o curta-metragem. Espera-se que o material desenvolvido aqui sofra alterações para corresponder à evolução das artes de concepção visual para o curta (culminando nos estudos definitivos de personagens, objetos e cenários).

No escopo do texto, não se pôde explorar a metodologia do roteiro visual em produções profissionais. Tal pesquisa enriqueceria este estudo, pois apresentaria mais eixos de comparação entre o processo apresentado e o de outros autores. Porém, faltam informações sobre as minúcias dos roteiros visuais em outras produções, uma vez que estes são descartados ou mantidos sob sigilo. Outra limitação é que os autores investigados descrevem as etapas do roteiro visual até sua completude, o que não é a intenção da pesquisa. Seria interessante observar a forma que o roteiro visual tomaria em seu estágio mais avançado, mas isso só será possível após o desenvolvimento da etapa de arte de conceito.

Esse estudo amadureceu minha abordagem exploratória sobre o roteiro visual e sobre o desenvolvimento de ideias para uma produção animada autoral. Eu espero utilizar o conhecimento adquirido em projetos futuros, com a intenção de que esta pesquisa sirva também para inspirar reflexão em outros estudantes do CAAD/UFMG, assim como artistas de storyboard, sobre a diversidade de abordagens possíveis na idealização de uma produção animada.

REFERÊNCIAS

THE ART of Editing and Suicide Squad. Produção de Dan Olson. Publicado no canal Folding Ideas. 1 de janeiro de 2017, 1 vídeo (35 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mDclQowcE9I>. Acesso em: 8 mai. 2023

BANNISTER, Jordan Paul. **Research into Monsters, Inc.** Publicado em jpbannisterrandd.wordpress.com, 2013. Disponível em: <https://jpbannisterrandd.wordpress.com/reasearch-into/>. Acesso em: 17 maio. 2023.

BRAGA, Tatiana Soares Kawanishi. **Método de Construção para Roteiros Visuais a partir de Reflexões sobre Produção Artística no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da UFMG.** 2018. Análise comparativa (Trabalho de Conclusão do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

CHARACTER Design Workflow: Concepting for 3D Games and Movies. Apresentado por Scott Flanders. Produção de Stan Prokopenko. Publicado no canal Proko, 7 de maio de 2020, 1 vídeo (25 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=J8g3JKobvnk>. Acesso em: 12 de maio, 2023.

COLZA. Direção: Victor Chagniot, Camille Broutin, Matthieu Daures, Victoria de Millo Gegory, Maxime Jouniot e Jade Khoo. França: Gobelins, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jpyYiMAvo6U&t=2s>. Acesso em: 7 dez. 2021.

GLEBAS, Francis. **Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation.** 1 ed. Amsterdam; Boston: Elsevier/Focal Press, 2009.

GONE with the Wind. Direção: Victor Fleming. Estados Unidos: Selznick International Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer, 1939. Película, 238 min.

HISOURL. **Arte narrativa.** Publicado por HiSoURL em Hisour.com. Disponível em: <https://www.hisour.com/pt/narrative-art-21586/>. Acesso em: 17 maio. 2023.

FIALHO, Antônio. A pré-produção do desenho animado. *In*: FIALHO, Antônio. **Desvendando a metodologia da animação clássica: A arte do desenho animado como empreendimento industrial.** 2005. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005. f. 73-74.

JURASSIC Park. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Universal Pictures, Amblin Entertainment, 1993). Película, 127 min.

MATEU-MESTRE, Marcos. **Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers.** 1 ed. Culver City: Design Studio Press, 2010.

MONONOKE Hime. Direção: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1997. Disponível em: [netflix.com](https://www.netflix.com)

MONSTERS, Inc. Direção: Pete Docter, Lee Unkrich e David Silverman. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2001. 1 DVD, 92 min.

PALLANT, Chris; PRICE, Steven. **Storyboarding: A critical history.** 1 ed. Nova York: Palgrave MacMillan, 2015.

PANCHARIA, Vajra; TETALI, Phani. Storyboard Conventions: Camera Movements. *In: Storyboard and Animatic Animation.* Publicado em D'Source.in. Índia. Disponível em: <https://www.dsource.in/course/storyboard-and-animatic-animation/storyboard-animation/storyboard-conventions/camera>. Acesso em: 26 jun. 2023.

STORYBOARDS VS StoryBEATS. Produção de Toniko Pantoja. Publicado no canal Toniko Pantoja. 21 de fevereiro de 2023, 1 vídeo (12 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1zVpAKnXCB0&t=230s>. Acesso em 14 jun. 2023.

TAN, Hiaw Khim. “**Storyboarding: A Critical History**”, by Chris Pallant and Steven Price. Alphaville: Journal of Film and Screen Media, Irlanda, n. 17, p. 234–239, verão 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.33178/alpha.17.20>. Acesso em 17 jan. 2023

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation.** 3 ed. Boca Raton: CRC Press, 2020.

APÊNDICE A – Trecho do roteiro de *A Travessia*, antes do início da pesquisa

Cena 11 - NÉVOA - PRAIA

Salamanta está parada na beira da praia, com as costas viradas para o manguezal. Sua expressão é solene. A praia está envolta em névoa. O mar não é visível, mas é possível ver as ondas quebrando para além da névoa. A areia molhada está repleta de caranguejos.

Salamanta avança pela areia, e os caranguejos abrem espaço. Ela para em um ponto e os caranguejos fecham o espaço atrás dela, mas deixando um caminho à frente. Ela pega sua sacola e retira meia dúzia de velas e as deposita no chão uma a uma. Ela posiciona as velas no mesmo padrão que as pedras que vimos ela brincar quando criança. No centro, ela coloca uma vela diferente das outras.

Salamanta inicia o ritual. Ajoelhada, ela pega a caixa e entoa sua reza. Ela abre as portas do oratório. As velas acendem magicamente. Tudo fica em silêncio, exceto pela voz da moça. Ela para de falar e fica em silêncio, com os olhos fechados.

Um momento passa. Então, pegadas surgem na areia, vindas de trás de Salamanta. São os espíritos dos mortos. As pegadas caminham em direção ao mar, seguindo o caminho aberto pelos caranguejos. A cada espírito que passa pelas velas, uma se apaga. A última vela a apagar é a do centro. Salamanta abre os olhos. Ela se vê frente a frente com o espírito do irmão. Ele aparece como um adolescente dessa vez, porém seu corpo é translúcido e azul. Ela levanta e tem um breve momento de hesitação antes de tocar no ombro do irmão. Ela consegue tocá-lo como se fosse sólido. Os irmãos riem e se abraçam alegremente. Eles então se afastam e o entusiasmo morre.

O irmão olha para o oratório no pescoço da irmã. Ele sabe o quanto o amuleto é um fardo pesado. Ela toca o oratório, evitando o olhar do irmão. Ele estende a mão, oferecendo levar o colar consigo e encerrar o legado da família. Salamanta encara a oferta com dúvida. Lentamente, ela tira o colar, segura o oratório pelo cordão e contempla o objeto intensamente. O irmão a encara, mantendo a mão estendida, esperando uma resposta.

cut to black

ANEXO A – Análise de elementos de roteiro escrito (*script*) no livro *Directing the Story*

Script Format Information

INT.: SULTAN'S PALACE—EVENING	Setting is listed with time of day in capitals.
A hand draws a picture of a mountaintop town. Scheherazade holds up the picture.	Description describes the action in lowercase.
SULTAN (VO): "It's a mountaintop town."	Character indented, all capitals. Dialogue indented in a text block.
EXT.: MOUNTAINTOP TOWN—NIGHT	
EXT.: ALLEYWAY—NIGHT	
GOO, a self-centered but loveable monster, sits with a GIRL on a bench. Goo points out a star.	The first time a character is introduced, the name is all capitals.
GOO "Look, a shooting star." The girl looks up.	Beat—Goo points.
GIRL "Where?"	Beat—Girl looks.
Goo uses his other arm to reach behind and tap her on the shoulder.	
GIRL "Huh?" The girl turns to look to see who is touching her. Goo leans in with lips puckered. The girl turns back right into Goo's kiss. She is surprised.	Beat—Goo taps her. Beat—She turns to look. Beat—Goo puckers his lips. Beat—Girl turns into Goo's kiss, surprised.
GIRL "Mmmm." She closes her eyes and kisses Goo back.	Beat—She likes it.
INT., interior; EXT., exterior; VO, voiceover.	

Informações na formatação do *script* (GLEBAS, 2009, p. 177).