



Color script

Processos e narrativas da
produção cinematográfica
para animação

Beatriz Gondim Luna

UFPE | Recife | 2022

Beatriz Gondim Luna

Color script:
processos e narrativas da
produção cinematográfica para animação

Memorial de graduação apresentada ao Centro de Artes e Comunicação, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Silvio Romero Botelho Barreto Campello

Recife
2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
programa de geração automática do SIB/UFPE

Luna, Beatriz Gondim.

Color script: processos e narrativas da produção cinematográfica para
animação / Beatriz Gondim Luna. - Recife, 2022.

66f : il.

Orientador(a): Silvio Romero Botelho Barreto Campello

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal
de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado,
2022.

1. Animação. 2. Pré-produção. 3. Cinematografia. 4. Ilustração. 5. Cores. I.
Campello, Silvio. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

Beatriz Gondim Luna

Color script:
processos e narrativas da
produção cinematográfica para animação

Memorial de graduação apresentada ao Centro de Artes e Comunicação,
da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito para a
obtenção do título de Bacharel em Design.

Resultado: _____ Nota: _____

Recife, ____ de _____ de 2022

Banca examinadora:

Prof. Dr. Adailton Laporte de Alencar
Universidade Federal de Pernambuco (examinador)

Prof. Dr. Marcos Buccini Pio Ribeiro
Universidade Federal de Pernambuco (examinador)

Prof. Dr. Silvio Romero Botelho Barreto Campello
Universidade Federal de Pernambuco (orientador)

Agradecimentos

Agradeço a todas as pessoas que estiveram presentes durante os anos da minha graduação em Design, na UFPE. Primeiramente, ao meu pai e à minha mãe, que sempre me deram liberdade, incentivo e sabedoria para seguir aquilo que eu acredito.

Depois, ao meu irmão, que sempre foi fonte de inspiração e companherismo nessa carreira de artista, agradeço pelos seus conselhos e suporte incondicional. Eu tenho certeza que trilhar esse caminho seria muito mais difícil sem você.

Agradeço de todo coração à Millena, não apenas por todas as correções gramaticais e pelo apoio, mas, principalmente por estar aqui, pelo amor e pelo afeto que nunca faltou durante esse ano.

À Serginho, meu companheiro de casa e de longas discussões filosóficas, agradeço por passar comigo todas as crises existenciais e conquistas durante nossa convivência. Vamos seguir nos apoiando nessa jornada que é viver de arte no Brasil.

Às minhas amigas da vida toda: Camila, Cecília, Lígia, Luciana, Manu, Márlia e Mirna. Quero poder sempre estar torcendo e comemorando as nossas conquistas juntas, amo vocês.

Agradeço aos amigos que fiz ao longo desses anos de graduação e que levo comigo para muito além dela: Clara, Duda e Vitor. Obrigada pelos encontros, risadas e cervejas.

Por fim, agradeço a todos os professores que contribuíram para os conhecimentos desenvolvidos neste trabalho. A docência de vocês me inspira a continuar trilhando os caminhos da educação.

Resumo

Um *color script* é uma forma de visualizar o desenvolvimento emocional de um filme por meio das suas cores. Entretanto, são raros os livros e os autores que tratam das especificidades da sua concepção em uma cadeia produtiva. O objetivo do projeto é conhecer quais são as primeiras etapas do desenvolvimento de um curta para animação e compreender como elas se relacionam para dar forma a um *color script*. Propõe-se assim: desenvolver uma narrativa e formatá-la como um roteiro de cinema; esboçar as primeiras imagens das personagens, objetos e momentos da história; por fim, fazer associações entre texto e imagem para definir as cores de cada cena.

Palavras-Chave: *color script*; *storyboard*; *beat board*; roteiro; animação; desenvolvimento de personagens; cinematografia; cores; psicologia das cores.

Abstract

A color script is a way of visualizing the emotional development of a film throughout its colors. However, there are only a few books and authors that deal with the specifics of their conception in a production chain. The objective of the project is to know the first stages of the development of a short animation, understanding how they combine to form a color script. Thus, it is proposed: to develop a narrative and format it like a movie script; sketch the first images of characters, objects and moments in the story; finally, make associations between text and image to define the colors of each scene.

Keywords: color script; storyboard; beat board; movie script; animation films; characters development; cinematography; colors; color psychology.

Lista de figuras

Figura 1: Capa de <i>The Art of Pixar</i>	09
Figura 2: O Mágico de Oz, 1939	11
Figura 3: <i>Color continuity board</i> de Magic Fluke, 1949	12
Figura 4: Gerald McBoing Boing, 1951	12
Figura 5: <i>Color script</i> de Toy Story, 1995	13
Figura 6: <i>Color script</i> de Spider-Man: into de spider-verse, 2018	14
Figura 7: Paradigma do roteiro	20
Figura 8: Atual paradigma	20
Figura 9: Cartões indexáveis	22
Figura 10: <i>Storyboard</i> do filme Parasita, 2019	30
Figura 11: <i>Storyboard</i> do filme Spider-Man: Into the Spider-Verse, 2018	31
Figura 12: <i>Moodboard</i>	32
Figura 13: Teste de estilos de Kat	33
Figura 14: Esboços - postura e silhueta de Kat	33
Figura 15: Esboço - rosto de Kat	33
Figura 16: Design final - Kat	34
Figura 17: Detalhe - Rosto de Kat	34
Figura 18: Matilda vista de longe	35
Figura 19: Esboço - Matilda de perfil	35

Figura 20: Evolução do design de Matilda	35
Figura 21: Design final - Matilda	36
Figura 22: Detalhe - rosto de Matilda	36
Figura 23: Esboços - luva de cozinha	37
Figura 24: Esboços - biscoitos perfeito	37
Figura 25: Biscoitos perfeitos	38
Figura 26: Camisa "bebês travestis"	38
Figura 27: Luva de cozinha	38
Figura 28: Biscoitos esquisitos	38
Figura 29: <i>Beat board</i>	41
Figura 30: Fotos de observação do pôr do sol	43
Figura 31: Painel de inspirações	44
Figura 32: Teste de cores - Kat	46
Figura 33: Cores finais - Kat	47
Figura 34: Teste de cores - Matilda	48
Figura 35: Cores finais - Matilda	49
Figura 36: Teste de cores iniciais	51
Figura 37: Diagrama de cores	52
Figura 38: Photoshop e Bridge	53
Figura 39: <i>Color script</i> antes dos ajustes	54
Figura 40: <i>Color script</i> final	55
Figura 41: Mapa projetual	57

Sumário

Introdução	9
------------	---

01 O que são color scripts?	11
------------------------------------	----

02 Desenvolvimento da história	15
---------------------------------------	----

Conceito	15
----------	----

Trama	15
-------	----

Logline	16
---------	----

Tema	16
------	----

Personagens	17
-------------	----

Estrutura	20
-----------	----

Roteiro	23
---------	----

03 Storyboard	30
----------------------	----

Moodboard	31
-----------	----

Primeiros esboços	33
-------------------	----

Beat Board	39
------------	----

04 Color script	42
------------------------	----

Inspirações	42
-------------	----

Personagens	45
-------------	----

Cenas	50
-------	----

Ajustes e finalizações	52
------------------------	----

05 Mapa projetual	54
--------------------------	----

Considerações finais	60
-----------------------------	----

Referências	62
-------------	----

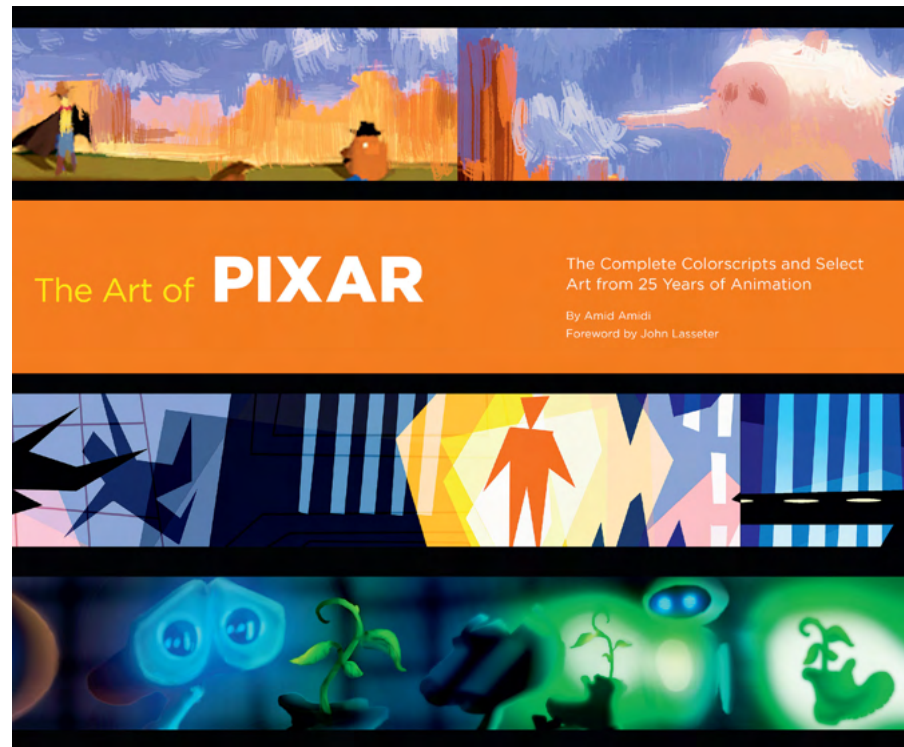
Introdução

A primeira vez que ouvi falar do termo *Colorscript*, foi enquanto eu lia o livro *The Art Of Pixar*. Nele, havia uma espécie de “mapa de cores” dos filmes que me acompanharam durante a infância e adolescência. A partir dessa obra, descobri que existia um processo inteiro apenas para determinar as cores que compõem as cenas de um filme: nenhuma escolha é acidental.

Essa descoberta incitou minha curiosidade acerca de questões mais específicas da produção cinematográfica. Em que momento uma história começa a tomar forma por meio de imagens? Como as cores se associam ao fluxo emocional do enredo? De que forma, exatamente, os *color scripts* auxiliam esse processo?

Junto à curiosidade veio a frustração. Apesar de ser um livro rico em imagens, *The Art of Pixar* é muito limitado em questões de aprofundamento no tema. Ele se assemelha muito mais a um catálogo do que a uma dissecação do uso e funcionalidade do processo de fazer um *color script*. Dessa forma, tive que sanar minhas dúvidas a partir de outras fontes. Há inúmeros livros que falam sobre cor sob diversas perspectivas: teoria das cores, harmonia de cores, as cores na psicologia, cor e cultura, as cores na arte... Como também há diversas abordagens sobre a produção de um filme: roteiro, desenvolvimento de personagens, *storyboards*, enquadramentos, iluminação e fotografia. Entretanto, é difícil achar algum que una esses conhecimentos e trate, especificamente, da associação de cores a momentos do enredo enquanto processo cinematográfico; demonstrando quais são suas etapas e melhores estratégias de produção.

Fig. 1: Capa de *The Art of Pixar*



Fonte: livro *The Art of Pixar*, 2011

A partir desses questionamentos, surgiu a ideia para este projeto. Eu queria conhecer e explorar, na prática, como construir uma narrativa e transmitir suas ideias principais por meio de cores. Aqui, pretendo recriar as primeiras etapas da produção de um filme para animação, na tentativa de compreender o encadeamento de processos entre elas e como dão forma a

um *color script*. As etapas são: o desenvolvimento da história e escrita de um roteiro; criação das primeiras imagens e cenas, organizadas em um beat board; por fim, a elaboração de cores para os elementos da história e pintura dos quadros finais. A fim de manter o projeto factível dentro do tempo estipulado para desenvolvê-lo, pensei meus processos como integrantes da produção de um curta de, no máximo, 5 minutos.

O exercício de criar um *color script* está fortemente ligado à compreensão de conceitos que envolvem a percepção das cores enquanto construção cultural. Apesar disso, não faz parte do escopo deste trabalho analisar tais associações. Pretendo, apenas, demonstrar os caminhos para se chegar a um *color script*, o seu uso e as suas funcionalidades dentro de uma cadeia produtiva. Não obstante, é preciso mencionar que as escolhas de cores feitas nesse trabalho estão embasadas na pesquisa desenvolvida por Eva Heller, em *A psicologia das cores*.

A título de nota, "*Colorscript*" é a forma escrita no livro que incitou este projeto, contudo, utilizarei o termo "*color script*". Uma razão para isso é o fato de que, fora a Pixar, o termo com as palavras separadas é mais comumente empregado em outros estúdios de animação e pelos artistas que desenvolvem esse processo. Outro motivo se dá devido a questões estéticas, com as palavras juntas, *colorscript* remete melhor ao formato utilizado pela Pixar – uma sequência de imagens justapostas –, porém, como veremos mais adiante, esse não é o único formato que um *color script* pode assumir; tampouco, é a forma encontrada para desenvolver esse trabalho com eficiência.

Outros termos estrangeiros como "*storyboard*", "*beat board*", "*beats*" e suas variantes, permanecerão com sua grafia em inglês. Seja devido a sua popularização no meio cinematográfico

ou pelas escassas obras brasileiras que tratam do tema, eles não possuem uma tradução consensual no Brasil.

Para compreender as questões levantadas até então, o trabalho será dividido em cinco capítulos. No primeiro, vamos começar compreendendo o que são *color scripts*, sua origem, seus formatos e como eles se inserem na etapa de pré-produção de uma obra cinematográfica.

No segundo, iniciarei o desenvolvimento da história que dará substância ao *color script*. Trata-se de um momento de concepção, em que mostrarei as primeiras ideias sobre o *que* e *quem* a história é. Feito isso, compreenderei como funciona uma estrutura narrativa e darei forma às ideias por meio de um roteiro.

O terceiro capítulo será o momento de traduzir o roteiro em imagens - o processo chamado de *storyboarding*. Para permanecer no recorte que proponho, realizarei apenas os seus primeiros passos, que consistem em: realizar uma pesquisa visual preliminar, esboçar as primeiras imagens dos elementos do enredo e, por fim, representar as principais cenas em um *beat board*.

No quarto capítulo, estabelecerei as respectivas associações entre texto, imagem e cores, para, em seguida, realizar a pintura de cada quadro do *beat board* - esse será o *color script* da história.

O último e quinto capítulo trata-se de um mapa projetual. Nele podemos observar como cada cena do *color script* se relaciona a um momento específico da história, assim como suas etapas projetuais anteriores: o desenvolvimento do roteiro e o *storyboard*. Dessa forma, teremos uma visão ampla do que foi produzido ao longo desse trabalho.

01 O que são *color scripts*?

Quando tentamos “destrinchar” as imagens de um filme, percebemos que elas são compostas não apenas por ângulos, lentes, luzes e trilha sonora, mas também por cores. As cores têm o papel de despertar emoções específicas na audiência e precisam ser planejadas cuidadosamente. Para auxiliar essa tarefa, os estúdios de animação passaram a produzir os *color scripts* – uma maneira de mapear a cor, a iluminação e o desenvolvimento emocional de um filme¹ (FAILES, 2022).

Muito mudou desde as primeiras filmagens em preto e branco às atuais animações em 3D. A partir do momento que as cores entraram nas salas de cinema, surgiu a necessidade de pensar em estratégias de produção para torná-las não apenas atrativas ao público, mas também reforçar a mensagem narrativa dessas obras. Assim, podemos nos perguntar: como essas estratégias deram forma aos atuais *color scripts*? e como eles se inserem nos atuais grandes estúdios de animação?

Na década de 30, processos semelhantes ao *color script* já vinham se desenvolvendo com os filmes em *live-action* de Hollywood (AMID, 2011). A diretora do departamento de cores da Technicolor, Natalie Kalmus, trabalhava junto aos seus consultores para criar uma espécie de guia de cores – os “*Color Charts*”². Ao receberem um roteiro, cada sequência e cada cena eram analisadas para determinar as emoções que deveriam

ser expressas ali, então, decidiam quais cores eram as mais apropriadas para comunicá-las. Os *color charts* ampliavam a visão que se tinha de toda a estrutura do filme (KALMUS, 2010).

O trabalho de Kalmus em *O Mágico de Oz* chamou a atenção do mundo todo, ele é um marco do uso e planejamento de cores. Nas salas de cinema, a audiência se deslumbrou junto a Dorothy quando ela atravessou a porta que dividia sua realidade sépia para o mundo colorido de Oz.

Fig. 2: *O Mágico de Oz*, 1939



Fonte: Movie-Screencaps.com. Disponível em: <https://bit.ly/3T7SkuQ>. Acesso em: 15 de out. de 2022

¹ Como dito pelo designer de produção, Michael Kurinsky, em um workshop sobre elaboração de *color scripts* na VIEW conference

² “Tabela de cores”, em tradução livre.

Mais adiante, nos anos 40, o estúdio modernista de animação United Productions Of America (UPA), começou a empregar os “color continuity boards”³ (AMID, 2011). Os artistas da UPA acharam que a cor era fundamental para transmitir a emoção de uma cena, então, fizeram esboços para achar as cores com o sentido que estavam buscando. Dispondo-os lado a lado, eles poderiam criar uma continuidade consistente para todo o desenho animado (UPA, 2012).

É interessante perceber como os/as artistas da UPA bebiam de fontes do expressionismo para representar as

emoções dos personagens por meio das cores. No desenho *Gerald McBoing Boing*, por exemplo, ao ser rejeitado tanto pelos seus colegas quanto pelo pai, Gerald vai para o seu quarto subindo escadas tão grandes quanto a sua solidão. O cômodo está pintado de um roxo inconformado e, ao fugir, tudo fica imerso em um azul melancólico e um preto desesperador (BOTINNI, 2018).

O termo “color script” só ganhou força por volta de 1995, durante a produção do filme *Toy Story*, da Pixar. Na época, o designer de produção, Ralph Eggleston, chamou o diretor John Lasseter para revisar o que seria o *color script* do filme.

3 “Quadro de cor contínua”, em tradução livre.

Fig. 3: Color continuity board de *Magic Fluke*, 1949



Fonte: UPA, Jolly Frolics: Bonus Features, 2012

Fig. 4: *Gerald McBoing Boing*, 1951



Fonte: Disponível em: <https://bit.ly/3T3XzvO>. Acesso em: 15 de out. 2022

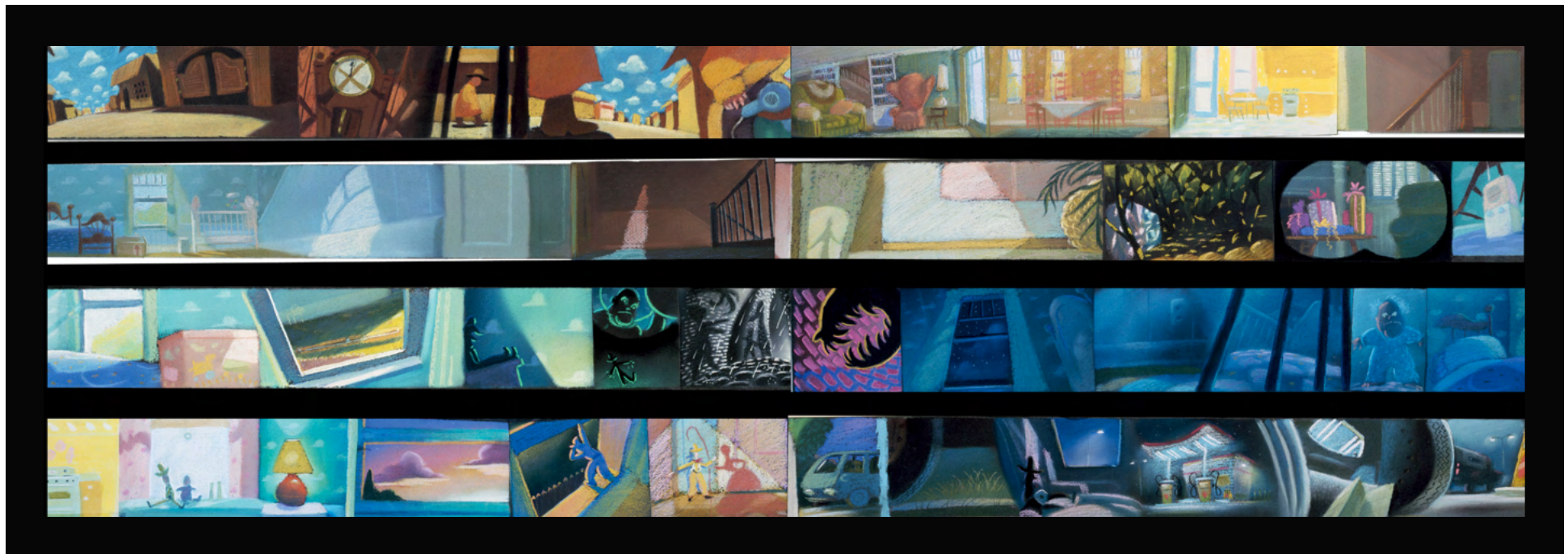
"Em sua mesa havia uma série de imagens muito pequenas, do tamanho de um selo postal - cada uma de uma cena diferente da história - todas conectadas, como uma tira de filme. Foi absolutamente fascinante ver a jornada de Woody se desenrolar nas cores de cada imagem. Eles variam da luz quente e reconfortante no quarto de Andy, à escuridão que se infiltra quando o ciúme de Woody toma conta, às cenas noturnas que mostram Woody e Buzz lutando enquanto tentam voltar para o Andy e, finalmente, ao calor das luzes de Natal quando todos estão reunidos no final do filme." (AMIDI, 2011, p.7)

A maior diferença entre os "*colorscripts*" e os "*color continuity boards*" estava no tamanho. Enquanto os desenhos da UPA

tinham em média 7 minutos, Toy Story tinha uma hora e meia de duração (AMIDI, 2011). O primoroso trabalho de Eggleston foi o divisor de águas para o desenvolvimento das obras do estúdio. A partir de então, os *color scripts* se tornaram indispensáveis nas suas produções, elevando a outro patamar o uso e organização de cores como ferramenta narrativa.

Nos anos seguintes, à medida que as técnicas cinematográficas se aperfeiçoaram e os artistas trocavam suas experiências, diferentes estúdios passaram a adotar os *color scripts* como parte da sua cadeia produtiva. Hoje, a Sony Pictures Entertainment, por exemplo, já inclui os *color scripts*

Fig. 5: Color script de Toy Story, 1995



Fonte: Livro *The Art of Pixar*, 2011

nos *artbooks*⁴ de algumas de suas obras, como *Homem-Aranha no Aranhaverso* e *A Família Mitchell e a Revolta das Máquinas*. Os quadros de cada cena são dispostos em sequência com um espaçamento regular entre si, diferentemente da Pixar, que dispõe as cenas como uma linha contínua de imagens.

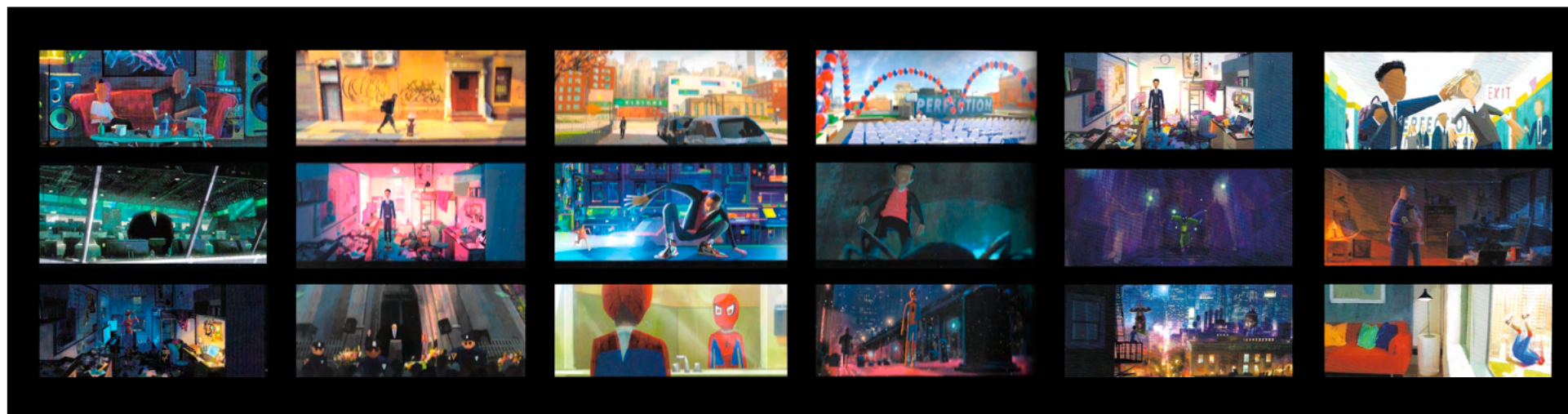
Com tantos estúdios e artistas diferentes explorando o uso dos *color scripts*, não há um consenso sobre qual é a melhor forma de se fazê-lo. Entretanto, ao olharmos em retrospecto para como ele evoluiu, é certo afirmar que esse processo é moldado majoritariamente pelas demandas do projeto, pela tecnologia disponível e, claro, pela criatividade dos profissionais envolvidos.

4 Art Books são livros que reúnem diversas artes, rascunhos, ideias, conceitos e inspirações que levaram à concepção dos elementos no universo de jogos, filmes e graphic novels, como os personagens e o ambiente. Eles também possuem comentários de produtores e designers, que contam um pouco mais sobre os processos de desenvolvimento da obra.

Também há muita discussão acerca de qual etapa do desenvolvimento de uma animação o *color script* se insere. Porém, como acabamos de ver, esse processo costuma se desenvolver de maneira orgânica, à medida que o/a diretor/a e o/a artista escalado para o desenvolvimento visual se comunicam e refinam suas ideias. Essencialmente, o *color script* serve como mais uma forma para o/a diretor/a visualizar seu filme de maneira completa, possibilitando, assim, tomar as melhores decisões narrativas para a produção. A qualquer instante que uma mudança precise ser feita, os pequenos quadrinhos podem ser trocados ou rearranjados de forma fácil e eficiente.

Para compreender melhor as funções e utilidades de um *color script*, nos próximos capítulos, recriarei os primeiros passos do desenvolvimento de um curta de animação; do roteiro à elaboração das cores de cada cena.

Fig. 6: *Color script* de Spider-Man: into de spider-verse, 2018



Fonte: Livro Spider-Man: into de spider-verse: the art of the movie, 2018

02 Desenvolvimento da história

Se o *color script* é o mapa de cores de uma história, isso significa que, antes de fazê-lo, era necessário uma história para contar. Entretanto, essa não é uma tarefa simples: as histórias são compostas por diversos elementos que precisam ser cuidadosamente estruturados para dar forma a um roteiro.

Para começar a conhecer esses elementos e como organizá-los em uma estrutura narrativa, utilizei como fonte bibliográfica os livros *Como escrever histórias*, do Raoni Marqs, e o *Manual do Roteiro*, do Syd Field.

Conceito

De acordo com o roteirista e quadrinista, Raoni Marqs, o primeiro passo para contar uma história é uma ideia.

“Histórias tem começo, meio e fim, personagens, cenários, sequências de lutinha com explosões e a sua ideia pode ser qualquer uma dessas coisas – a sua ideia pode ser o fim da sua história ao invés do começo. Não tem problema: você pode começar por qualquer lugar.” (MARQS, 2018, p.17)

Para Marqs, as histórias surgem como uma imagem na sua cabeça, essa imagem é o *conceito* da sua história: é o aspecto geral de tudo o que você quer contar. E, de acordo com o autor, para que seja uma boa história, esse conceito deve ser interessante e fácil de explicar. Pensando nisso, restrigi minha ideia inicial a algumas delimitações:

1. A história deve ter, no máximo, 2 personagens;

2. Precisa ter pouco ou nenhum diálogo (já que meu foco era contá-la visualmente);

3. Para manter a história curta e concisa, ela deve se passar em um breve período de tempo.

Com o fator “tempo” na cabeça – ou a falta dele –, comecei a imaginar uma personagem que estivesse atrasada para algo. E como representar uma passagem rápida do tempo imageticamente? O horário do pôr do sol pareceu ser o que estava procurando. A rápida mudança de cores do céu no meio da tarde, dos calmos tons de azul em um alarmante laranja-vermelhado, seria o palco perfeito para explorar esse conceito.

E, já que se trata de um pôr do sol, nada mais justo do que abraçar o tom romântico que ele carrega. Dessa forma, conseguiria explorar a dualidade de sentidos que uma única matiz pode aderir em diferentes contextos. Os tons vermelhos alaranjados seriam usados em uma cena excitante, em que a personagem está no ápice do seu desespero e euforia; enquanto os vermelhos mais puxados para o rosa desembocariam em uma cena suave, em que o amor estaria no ar.

Uma cena de romance ao pôr do sol é um clichê da cinematografia. Para tornar a ideia única, foquei na sensação de “perfeição” que ele evoca; não pelo pôr de sol, em si, mas pelo encontro das pessoas e pelas idealizações que são criadas desse momento.

De forma resumida, o conceito da minha história é **“uma corrida contra o tempo para ter um momento perfeito”**.

Trama

Com o conceito em mente, era hora de pensar em uma trama — em outras palavras, na sequência de eventos da minha história. A trama é formada por *intenção* e *obstáculo* (MARQS, 2018). A protagonista começa com um objetivo e a história se desenvolve à medida que ela toma ações para alcançá-lo. Qual é a motivação da personagem? O que a impede de conseguir o que quer? O que ela faz para contornar os obstáculos?

Por se tratar de um romance, decidi que o objetivo da protagonista era chegar a um encontro. E, para causar uma boa primeira impressão, ela se arriscou a fazer a comida preferida da sua correspondente. Porém, nunca tendo feito ela antes, todas as suas primeiras tentativas saíram tostadas, com um gosto horrível ou com uma decoração pavorosa. Obstinada a fazer tudo sair perfeito, a protagonista finalmente consegue fazer um prato impecável.

A perfeição, porém, viria por um preço: depois de tantas tentativas, restaria pouco tempo para seu encontro e ela precisaria se arrumar o mais rápido possível. A pressa e a distração da protagonista fariam com que tudo começasse a dar errado. Ela teria que contornar todas as situações para conseguir chegar na hora marcada.

Para Marqs, o jeito mais curto de definir uma trama é pela forma *“alguém quer alguma coisa, mas algo a impede”*(*ibid.*)

Portanto, minha trama é sobre **“uma garota caótica tentando chegar a um encontro, mas precisa contornar todos os imprevistos causados por ela mesma”**.

Logline

A *logline* é uma forma de articular o conceito, os personagens, as intenções e os obstáculos de uma história, como se fosse um panorama geral dela. A partir dessa frase, é possível avaliar se a história é boa o suficiente para ser escrita. Se não for, podemos voltar e mudar o que for necessário.

Uma *logline* é uma frase que responde a pergunta “sobre o que o seu filme fala?”, não é nada mais do que um resumo da história em pouquíssimas palavras (MARQS, 2018). No Filme O Menino e o Mundo, por exemplo, a *logline* seria: “Uma criança parte em busca do seu pai, mas descobre um mundo cheio de pobreza, exploração e falta de perspectivas”.

A primeira tentativa de criar uma *logline* surgiu como: “Uma jovem caótica quer que tudo saia perfeito no seu encontro ao pôr do sol, mas tudo começa a dar errado”.

Porém, essa frase ainda era muito vaga e não parecia interessante o suficiente para virar uma história. “Tudo começa a dar errado” não diz nada sobre a sequência de eventos da história além de que não deram certo. Como deram errado e por quê?

À medida que pensava mais sobre a história, especifiquei melhor alguns elementos e, no fim, a minha *logline* se tornou:

“Uma jovem caótica quer impressionar uma confeitaria com seus biscoitos preferidos, mas a falta de tempo e a pressa interferem nos seus planos”.

Tema

As histórias são feitas de texto e subtexto. Texto é tudo que é *dito*, enquanto subtexto é aquilo que é *entendido*. Eu possuía um conceito e uma sequência de eventos estruturados em uma *logline*, mas o que eles queriam dizer? Cada cena deveria representar um momento diferente da jornada da protagonista e, no fim, todas elas precisam corroborar com uma única mensagem. O que podemos tirar dessa mensagem é o tema da história.

O tema de Ratatouille, por exemplo, é *reconhecimento*. Enquanto a família de Remy enxerga suas habilidades especiais apenas como uma forma de identificar veneno na comida que eles roubam, ele sonha em ser um cozinheiro – o que parece ser uma ideia estapafúrdia, ainda mais para um rato. No fim, sua família reconhece o quanto Remy é bom no que faz e, quando o crítico de gastronomia, Anton Ego, chega para avaliar o restaurante, são eles que o ajudam a administrar a cozinha.

Se a *logline* é a redução da história em uma frase, o tema é a redução em uma única palavra.

A história era sobre alguém tentando ter um momento perfeito com outra pessoa. Porém, a protagonista tem tanto medo de estragar tudo, que ela passa uma tarde inteira tentando fazer biscoitos perfeitos, o que acaba se voltando contra ela: os biscoitos e tudo o que ela tinha planejado dão errado. Mas para alcançar seu objetivo principal – chegar no encontro, a protagonista precisa abrir mão da perfeição.

A história falava sobre **idealização**⁵.

5 Para a psicanálise, a idealização é “o processo psíquico pelo qual o objeto de amor é engrandecido até a perfeição” (Oxford Dictionary).

Personagens

Até então, eu já sabia sobre o *quê* a história era, mas ainda precisava pensar sobre *quem* ela era. Se a protagonista era jovem que passou a tarde toda tentando fazer biscoitos perfeitos para impressionar alguém em um encontro – mesmo com o risco de tudo dar errado e se atrasar – ela teria que ser uma pessoa muito determinada, mas, no mínimo, imprudente.

Essas características fundamentais da protagonista, que refletem quem ela é *por dentro*, também deveriam refletir quem ela é *por fora*. “O que ela faz?”, “o que veste?” e “do que gosta?” devem ser perguntas cujas respostas reforcem não apenas suas subjetividades, mas também dêem suporte para os eventos da narrativa.

À título de exemplo: não faria sentido que a minha personagem fosse uma mulher de negócios que tem como hobbie fazer planilhas no Excel, já que, por associação, imaginamos alguém extremamente organizada e que sabe manejar bem o seu tempo. Simplesmente não haveria história.

Além da personagem principal, é necessário elaborar a coadjuvante. Alguém com características diferentes, contudo, complementares. Ela precisaria ser indispensável para a trama e suas subjetividades – medos, dores e desejos – devem estar de acordo com o tema tanto quanto as da protagonista.

Pensando nisso, criei uma ficha contendo informações básicas para cada personagem: nome, idade e aparência; e pontos referentes a três tópicos principais: vida pessoal, profissional e privada.

Protagonista

Nome: Catarina Amorim, ou “Kat”.

Idade: 26 anos.

Aparência: 1,63m de altura, branca, cabelos pretos com mechas coloridas.

Onde vive: em um pequeno apartamento alugado de um prédio caixão antigo, no centro de uma capital.

Profissão: vive entre bicos. Trabalha criando estampas para camisas; fazendo freelas; produção de videocliques e, às vezes, consegue vender algumas das suas composições de música para alguma gravadora.

Hobbies: Na maior parte do tempo está dedilhando sua guitarra e pensando em novas composições de música. Quando quer gastar energia, gosta de andar pela cidade com a sua bicicleta.

Medos: de que tenha algo de errado com ela e que ela não possa mudar.

Desejos: às vezes deseja muito ser alguém diferente, mas, no fundo, quer apenas se sentir aceita do jeito que ela é.

Biografia

Catarina sempre achou que ela era um problema. Na escola, vivia sendo repreendida pelos professores, colocada para fora de sala e recebendo olhares tortos dos seus colegas; em casa, não era diferente: cotidianamente ouvia as reclamações da sua mãe sobre o seu jeito elétrico e avoadado.

Anos mais tarde, houve uma campanha de saúde mental em seu colégio e um dos psicólogos voluntários diagnosticou Catarina com TDAH. Parecia que ela tinha acabado de ganhar um manual de instruções sobre si, de repente, Catrina não parecia tão errada assim. Mas sua mãe, ignorante, não sabia o que isso significava e continuava a lançar duras críticas contra a filha. Maior de idade e sem aguentar mais o convívio com a mãe, Catarina saiu de casa para morar com uma colega da sua banda – *Katrina and the EletricHearts*. Juntas, elas alugaram um pequeno apartamento no centro da cidade.

Agora, Kat (como gosta de ser chamada) vive de bicos e de apresentações que faz com sua banda. Atualmente, seu maior desejo é conseguir lançar o seu primeiro álbum, mas está presa há anos tentando terminar as composições. Parece que nada nunca está bom para ela.

Coadjuvante

Nome: Matilda Costa.

Idade: 24 anos.

Aparência: 1,67 cm de altura, negra, cabelos descoloridos

Onde vive: em uma kitnet perto do seu trabalho.

Profissão: trabalha em um café e é estudante de gastronomia.

Hobbies: quando não está cozinhando ou lendo livros de receita, Matilda ama ouvir música dos mais variados tipos; conhecer lugares novos da cidade; nos fins de tarde, depois do expediente, gosta de ir para a orla da cidade, comprar um sorvete e sentar à beira mar.

Medos: que sua família descubra que ela não está seguindo os planos que eles tinham para ela.

Desejos: parar de viver uma vida presa às expectativas.

Biografia

Todo mundo achava Matilda perfeita. Filha de um Juíz e da prefeita de uma pequena cidade, Matilda cresceu com uma boa dose de expectativas sobre ela. Matilda sempre ouviu que ela deveria seguir os passos dos seus pais, mas, apesar de sempre cumprir com o seu papel – tirar as melhores notas, ser a melhor nos esportes e ser sempre educada com todos –, lá no fundo, ela era uma rebelde.

Matilda sabia que se ela cumprisse com suas obrigações, no fim do dia, ela poderia fazer o que ela mais gostava: cozinhar. Ela adorava fazer doces e bolos, quanto mais decorados e extravagantes, melhor. Seus pais achavam que era apenas um hobbie da filha, e Matilda fazia um ótimo trabalho em manter as aparências; eles não podiam nem sonhar que ela queria se tornar uma confeitadeira.

Assim que Matilda terminou o ensino médio, comunicou seus pais que estaria indo cursar direito - como eles queriam-, mas do outro lado do país. O que seus pais não sabiam, era que, na verdade, Matilda entrou para a faculdade de gastronomia.

Na cidade grande, ela era livre para fazer o que quisesse: começou a trabalhar em um café, pintou o cabelo, fez uma tatuagem e começou a explorar novos lugares, de museus a casas de show *underground*.

Estrutura

Todas as histórias têm início, meio e fim. Antes de começar a escrever o roteiro, era necessário saber como os elementos da narrativa fariam parte dessa estrutura. Quando falamos de "estrutura", falamos das relações entre as partes e o todo.

"Uma história é um todo, e as partes que a compõem — a ação, personagens, cenas, sequências, Atos I, II, III, incidentes, episódios, eventos, música, locações, etc. — são o que a formam. Ela é um todo. Estrutura é o que sustenta a história no lugar. É o relacionamento entre essas partes que unifica o roteiro, o todo. Esse é o paradigma da estrutura dramática" (FIELD, 2001, p.12).

Fig. 7: Paradigma do roteiro



Fonte: Manual do roteiro, Syd Field, 2001

O paradigma da estrutura dramática é um modelo que pode ser usado tanto para escrever um filme sobre uma guerra intergaláctica, quanto para um episódio de *reality show* na TV. O conteúdo que vai preencher as lacunas do início, meio e fim, é o que define sobre o que a história é. Segundo Field, uma história é formada por ato I, ato II, ato III e, pelo menos, 2 pontos de virada na transição entre cada um. O ponto de virada é um incidente, ou evento, que "engancha" na ação e a reverte para outra direção (FIELD, 2001). Esses momentos do enredo mantêm a história se movendo para frente. Uma história pode ter quantos pontos de virado o/a autor/a achar necessário.

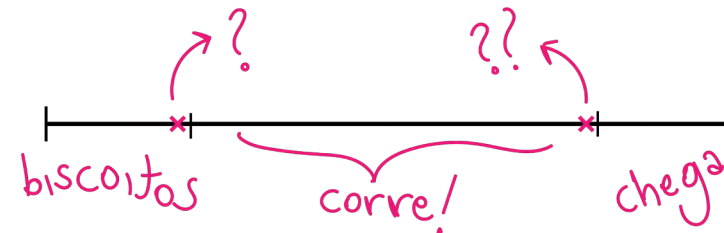
O ato I é a apresentação da história. É nela que os personagens, o mundo, as intenções, os obstáculos e a relação entre eles são introduzidos (*Ibid.*). No ato I, contextualizamos a audiência para que ela saiba tudo o que está em jogo ali. Quando os elementos da história entram em "rota de colisão", o ato I acaba; esse é o primeiro ponto de virada.

O ato II é o desenvolvimento do conflito, ou confrontação. Aqui, os elementos em rota de colisão começam a se aproximar e o conflito, gradativamente, aumenta. É o momento em que vemos a protagonista tomar ações para alcançar seu objetivo e reverter o conflito que se instaurou. Toda a história é movida pela necessidade dramática da personagem e os obstáculos enfrentados por ela devem estar de acordo com essa necessidade (*Ibid.*). O fim do II ato é marcado pela colisão entre os elementos e o conflito final.

O terceiro ato é a resolução do conflito. Esse é o momento em que a história responde todas as perguntas levantadas ao longo dela. A personagem alcança seu objetivo? Ela ganha ou perde? O que ela aprende com isso?

Até o momento do desenvolvimento, eu tinha um conceito e uma ideia dos eventos que ocorreriam na história, mas eles ainda estavam vagos e desconectados. Ainda era preciso tecer a trama dentro da estrutura narrativa.

Fig. 8: Atual paradigma



Fonte: Produção da autora

Cartões indexáveis

Há diversos métodos conhecidos para desenvolver a trama – ou a sequência de cenas – de uma história. Provavelmente, o mais utilizado deles são os cartões indexáveis.

Os cartões indexáveis são folhas pautadas de 12 x 8 cm, em que escrevemos a ideia de uma cena ou sequência em um único cartão, junto com uma breve descrição do que ocorre naquela cena. Tudo que pensamos que vai estar na história precisa ser registrado, mesmo que não tenhamos certeza se ela vai aparecer na versão final ou não. O intuito aqui é tirar tudo que estiver na nossa cabeça, depois, podemos editar à medida que for necessário.

A cena é *onde* algo acontece, é o lugar onde parte da história está sendo contada. Ela pode ser tão curta quanto apenas um breve diálogo ou tão longa quanto 30 páginas de um roteiro. O único critério para se definir uma cena, é que ela tenha tempo e lugares definidos. Se a história se passa em uma casa, e a personagem se move entre o quarto e a cozinha, há duas cenas individuais (FIELD, 2001). Quando escrevemos uma cena, primeiro identificamos se ela se passa no interior ou exterior, depois o local e, por fim, o período do dia.

EXT. JARDIM – DIA

O melhor jeito de aproveitar o espaço do cartão, é colocar onde a cena se passa no topo, a descrição no corpo e o conflito da situação no rodapé da página.

Depois, quando tivermos um número suficiente de cartões que montem uma trama com início, meio e fim, devemos organizá-los sobre uma superfície, a fim de estabelecer uma sequência lógica dos eventos. Dessa forma, podemos arrumar e

rearranjar os cartões do jeito que quisermos, acrescentar alguns e omitir outros. É um método eficiente, que proporciona a máxima mobilidade na construção do roteiro (muito semelhante à funcionalidade dos *color scripts*).

Int. Cozinha - 16:40

Kat coloca os biscoitos no forno e precisa se arrumar para o encontro.

* Kat tem pouco tempo.

Int. Quarto - 16:50

Kat acaba de tomar banho e começa a se arrumar. Matilda sai do trabalho.

* Tudo começa a dar errado.

Int. Cozinha - 16:55

Os biscoitos queimam e Matilda chega no encontro.

* Kat se atrasa.

Ext. Ruas - 17:10

Kat decide ir e leva a primeira tentativa de biscoitos.

* Está ficando cada vez mais tarde.

Ext. Praia - 17:20

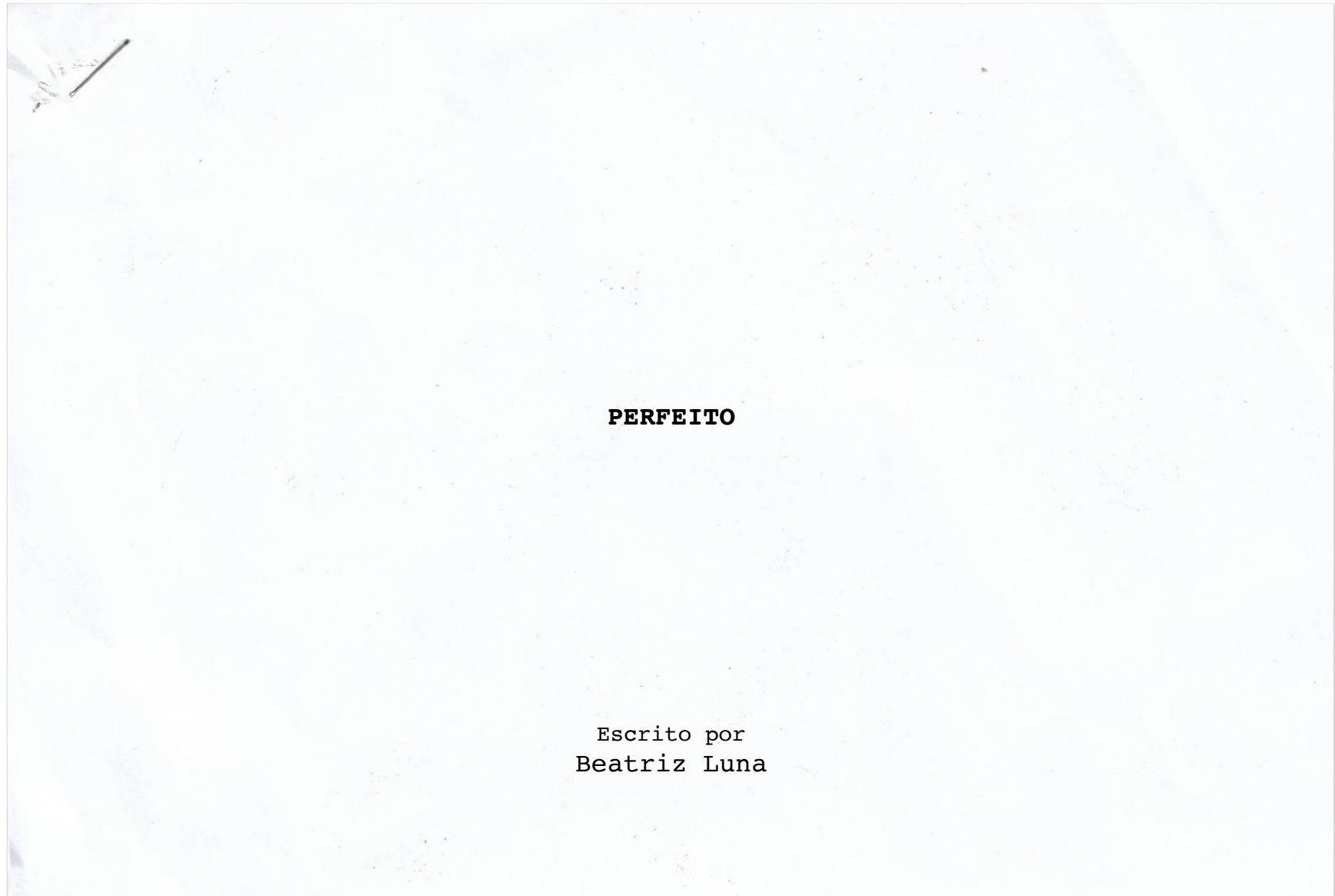
Kat encontra com Matilda.

* Ela está chateada.

Fig. 9: Cartões indexáveis

Roteiro

A partir das próximas páginas, segue o roteiro desenvolvido ao longo deste capítulo.



ATO I

INT. COZINHA - 16:40

Bandejas e mais bandejas com biscoitos de coração cobrem um balcão de cozinha. Os biscoitos estão tortos, outros tostados, quebrados ou com decorações terrivelmente falhas. Uma música de rock toca alto ao fundo.

No centro, perto do fogão, KAT (24 anos; veste um avental de cozinha) se concentra enquanto termina de passar glacê cor-de-rosa em um biscoito. Quando termina, o coloca em uma bandeja com outra dúzia deles - estão impecáveis. Ela está tão suja quanto o espaço ao seu redor, com farinha e glacê nas mãos e no rosto, mas está satisfeita.

Seu celular, que está conectado ao aparelho de som tocando a música, começa a vibrar. Ela o pega com as mãos sujas e reduz o volume.

CHAT DE CONVERSA:

MATILDA

O último cliente foi embora!

KAT



MATILDA

hahahah ansiosa para hoje 🍷👉

Te encontro lá às 17h?

KAT

Nem me fale! estarei lá

Na tela do chat de conversa, Kat abre a foto de perfil de Matilda e distraidamente percorre pela sua galeria. Há uma foto de Matilda de uniforme atrás de um balcão cheio doces e tortas; uma vista de uma mesa de café da manhã farta meticulosamente posta e uma foto de Matilda sentada numa cadeira de balanço enquanto borda em um bastidor. Um aviso de bateria fraca aparece no celular, ela está em 15%. Ao lado do símbolo da bateria, Kat olha as horas e toma um susto: já são 16:43.

Kat se lembra de colocar os biscoitos no forno e liga um timer de dez minutos. O tempo começa a contar e ela corre para se limpar.

TIC *TIC* *TIC*

ATO II

INT. QUARTO DE KAT - 16:50

TIC

Kat acaba de tirar a etiqueta de uma camisa social novinha. Ela está apenas de shorts, sutiã e com uma toalha na cabeça. O quarto de Kat é tão desorganizado quanto a cozinha, objetos estão espalhados pelo chão e posters de bandas cobrem as paredes.

Kat coloca cuidadosamente a camisa em cima da cama. Ela liga novamente a música alta no celular e o arremessa ao lado da camisa.

Kat tira a toalha da cabeça e pega um secador. Ela começa a secar os cabelos de frente para o espelho, enquanto canta e dança com a música. Quando termina, seu cabelo está totalmente armado e cheio de frizz. Kat tenta domá-lo com as mãos, mas sem sucesso. Sem tempo para isso, ela abre uma gaveta e puxa uma chapinha.

Enquanto puxa e estica seu cabelo com raiva, Kat percebe a luz do seu celular acendendo pelo espelho. Ela vai até ele, solta a chapinha na cama e começa a ler as mensagens.

CHAT DE CONVERSA:

MATILDA

Já tô saindo do trabalho

Vc já tá perto?

Kat começa a digitar uma resposta, mas para quando sente um cheiro de queimado. Ela olha para baixo e vê a chapinha em cima da camisa que ela havia separado. Kat se desespera e tenta salvá-la, mas era tarde demais: a camisa estava furada.

Ela olha para o seu armário vazio, depois, em direção a uma pilha de roupas ao redor de um cesto. Kat vai até lá e começa a procurar por alguma peça que não esteja imunda ou malcheirosa. Ela finalmente acha uma camisa branca em perfeito estado. Mas ela olha o verso e tem a estampa de uma banda chamada "Bebês Travestis". Kat solta um suspiro, exasperada.

A bateria do seu celular acaba e a música alta para subitamente. Agora Kat consegue discernir um novo barulho: o timer da cozinha estava apitando. Sem tempo de se lamentar sobre a estampa da camisa, ela sai do quarto enquanto a veste.

INT. COZINHA - 16:55

Na cozinha, ela corre até o forno e vê que os biscoitos já estavam começando a escurecer. Quando ela abre a porta, sai uma leve fumaça preta. Ela havia colocado a temperatura no máximo. Kat procura desesperadamente por algo para tirar a bandeja. Ela pega uma colher e uma espátula que vê pela frente e tenta puxar a bandeja como uma pinça. Sem sucesso e com os biscoitos queimando cada vez mais, Kat larga os objetos e puxa a bandeja com as mãos. Ela grita de dor e derruba os biscoitos no chão.

Derrotada, Kat se senta ao lado dos biscoitos tostados. Ela olha frustrada para as mão vermelhas e depois para o seu reflexo no vidro do forno. Ela está um caos: apenas metade do seu cabelo está

finalizado e sua camisa ridícula está toda amarrotada. O relógio da cozinha apontava as 17:00. Kat já estava atrasada.

Ela se levanta cabisbaixa, o dia estava arruinado.

Ao seu lado, em cima da mesa, Kat vê uma bandeja com uma das suas primeiras tentativas de biscoitos. Eram corações disformes, cheios de confeito e com uma cobertura de glacê cor-de-rosa meio derretida em cima. Mas pelo menos não estavam queimados.

ATO III

EXT. RUAS - 17:10

Os biscoitos esquisitos estão em um pote de vidro no bagageiro de uma bicicleta. Kat está pedalando a toda velocidade ladeira abaixo em uma rua cheia de carros. O sol está bem perto do horizonte e uma luz alaranjada toma a cena.

EXT. PRAIA - 17:15

Kat coloca a sua bicicleta de qualquer jeito em um bicicletário na calçada e tira o pote do bagageiro. Ela está na orla da cidade, o sol já toca o horizonte.

Ao longe, ela vê uma figura sentada em uma canga na areia da praia. Matilda olhava o celular com a testa franzida.

Ainda esbaforida da corrida de bicicleta, ela tenta se recompor e nervosamente passa a mão no cabelo e nas suas roupas. Kat segura o pote firme contra o corpo. Kat caminha apressada em direção a Matilda. Matilda a vê e se levanta. Parece chateada, ela está com os braços cruzados enquanto espera Kat se aproximar.

KAT

Oi... desculpa o atraso..

MATILDA

Oi, tudo bem. O que aconteceu?

Kat apenas estende o pote de biscoitos para Matilda.

KAT

Fiz para você.

Matilda descruza os braços e abre um sorriso.

MATILDA

UAU! São de gengibre? Eu AMO biscoito de gengibre. Obrigada!

Matilda dá um abraço em Kat antes que ela possa falar qualquer coisa.

MATILDA

Tenho uma coisa pra você também.

Matilda tira da sua bolsa um embrulho rosa e entrega para Kat. Ela abre o pacote e seu olhar se ilumina. É uma luva de cozinha cor-de-rosa com olhinhos e uma boca costurada - adoravelmente ridícula.

MATILDA

Não é nada demais... mas você falou que estava precisando... bem, hoje foi dia foi meio parado no café, tive bastante tempo livre.

Matilda espera apreensiva a reação de Kat, que olha fixamente para a luva, boquiaberta. Kat sai do transe e olha para Matilda.

KAT

Isso está... Perfeito!

Matilda dá um sorriso, aliviada. Nesse momento o sol já está encostando no horizonte. A luz vermelha toma conta do cenário.

MATILDA

Bora sentar? Quero provar esses
biscoitos.

As duas sentam na canga e a câmera começa a se afastar da cena.
Ouve-se apenas o diálogo à distância.

MATILDA

Ei, Isso aqui tá muito bom! Deve ter
dado tanto trabalho pra fazer, não
precisava...

KAT

Que nada, fiz rapidinho. Te passo a
receita depois.

FIM.

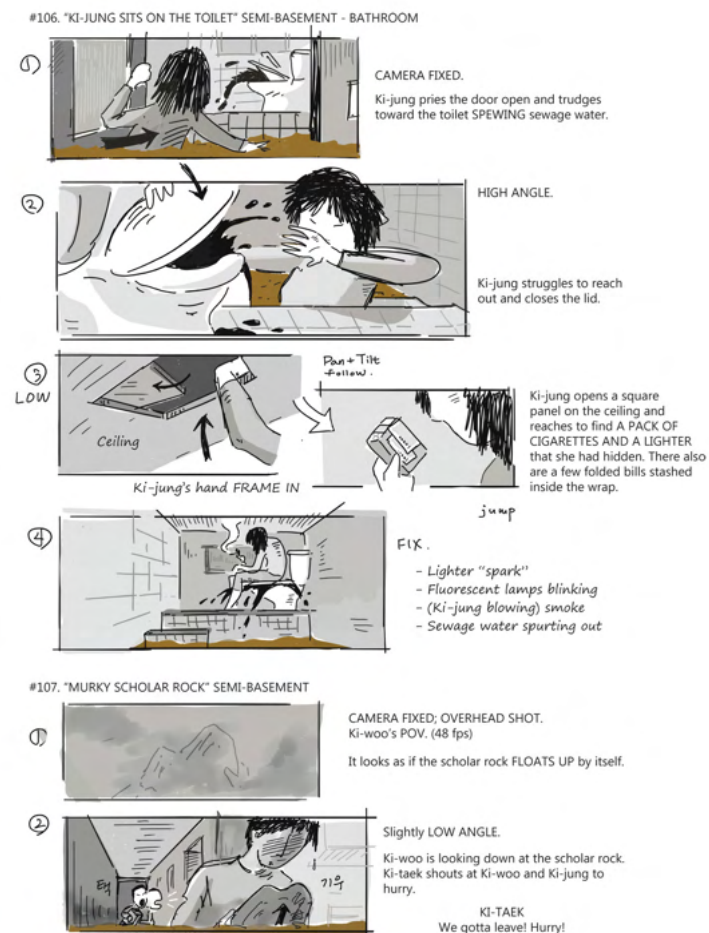
03 Storyboard

Para produzir uma animação, é necessário um planejamento prévio das imagens que vão compor o filme. Animar as cenas aleatoriamente sem saber como tudo vai se encaixar no final, resultaria em inúmeros ajustes e refilmagens, o que encareceria potencialmente a produção. Para evitar isso, todos os problemas de movimento de câmera, continuidade⁶ e ações dos personagens são resolvidos de antemão na etapa de *storyboard* (GLEBAS, 2008).

Em linhas gerais, um *storyboard* é um esboço visual da sequência de um filme, dividido em quadros ou painéis. Porém, há diversos formatos que um *storyboard* pode assumir. Nos filmes live-action, não é necessário demonstrar as emoções dos seus personagens – essa é a função dos atores –; já nas animações, eles precisam fornecer uma representação clara das suas emoções. Enquanto nos filmes live-action, o *storyboard* pode ser tão simples quanto um diagrama com a posição da câmera e a ação dos personagens, nas animações, há uma maior preocupação com a continuidade e representação dos personagens dentro dos modelos pré-estabelecidos (*Ibid.*).

Independentemente dos diversos formatos dos *storyboards*, para realizar este projeto, não será preciso detalhar as expressões dos personagens, tampouco resolver problemas de posicionamento de câmera ou continuidade. O objetivo principal de um *color script* é transmitir uma mensagem por meio das cores, portanto, as expressões faciais dos personagens

Fig. 10: Storyboard do filme Parasita (2019)



Fonte: Parasite: A graphic Novel in Storyboards, 2020

⁶ Continuidade, na cinematografia, refere-se ao fluxo contínuo de uma cena para outra.

se tornam secundárias ou dispensáveis. Demonstrar o movimento da câmera por meio de imagens sequenciais também não é necessário, já que vamos apenas representar alguns momentos do curta. Para realizar esse projeto, podemos nos restringir a uma etapa preparatória do *storyboard*, chamada de *beat board*.

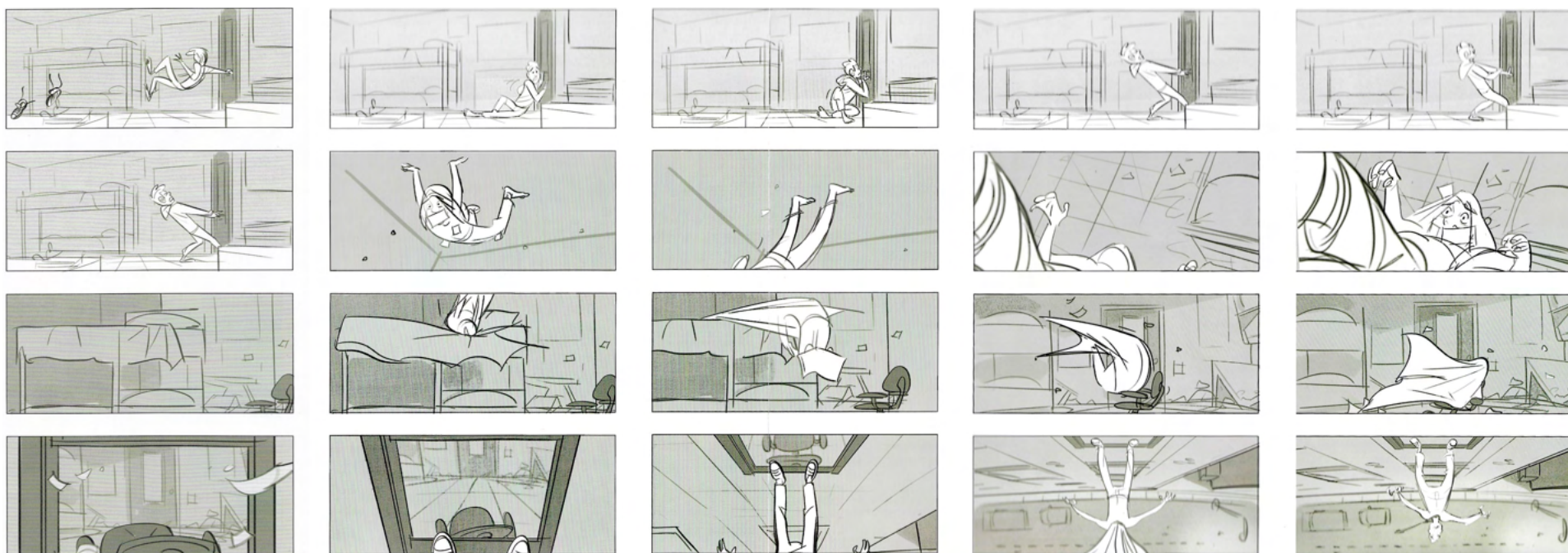
Apesar da aparência visual do filme estar sob domínio do/a diretor/a de arte e do/a designer de produção, quem está responsável pelo *storyboard* pode começar a traçar as primeiras pontes entre palavra e imagem, representando os personagens e cenários coerentes com o texto. Entretanto, antes disso,

é necessário um preparo. O/a artista de *storyboard* precisa construir uma biblioteca visual com imagens que o/a inspire a visualizar aquele mundo (GLEBAS, 2008).

Moodboard

Com o tema do roteiro em mente, fui em busca de referências em sites como Instagram, Pinterest, Artstation e alguns sites de artistas que admiro. A partir das imagens coletadas, pude gerar um *moodboard* inicial.

Fig. 11: Storyboard do filme *Spider-Man: Into the Spider-Verse*, 2018



Fonte: livro *Spider-Man: into de spider-verse: the art of the movie*, 2018



Fig. 12: Moodboard

Fonte: compilação da autora

Primeiros esboços

Feita a coleta visual, passei a esboçar as primeiras imagens da história, na tentativa de apreender a forma dos personagens, os elementos com os quais interagem e cenários que habitam. Meu foco aqui, era começar a comunicar visualmente alguns elementos importantes do texto.

Kat

Na fase de desenvolvimento de personagens, descrevi Kat como uma jovem caótica, hiperativa e que ama música. Para começar a “sentir” esses traços da sua personalidade, iniciei testando algumas expressões e linguagem corporal.

Como ainda não estava lidando com cores, foquei na sua silhueta. Explorei a assimetria e os ângulos agudos no seu design, testando a qualidade veloz e dinâmica que essa forma possui⁷.

Aos poucos, fui incorporando elementos que revelam seu gosto por música. Além da camisa que ela usa, há botons e patches de bandas espalhados pela sua roupa.



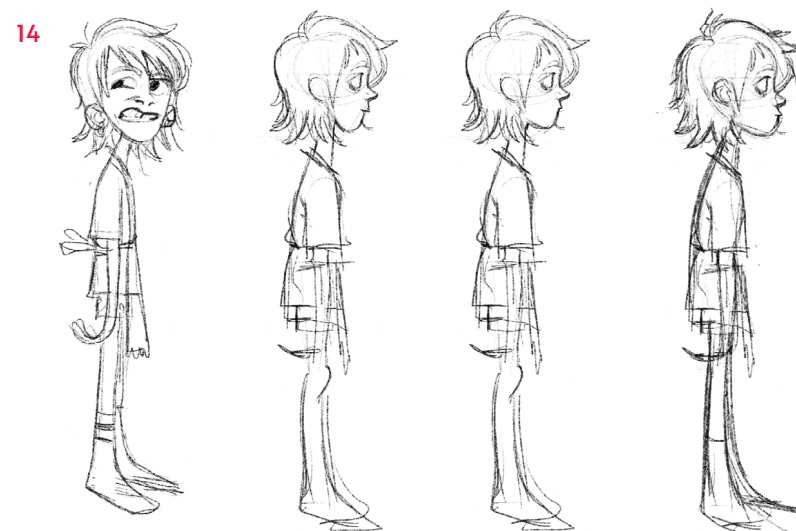
13

⁷ Associamos as formas primárias – quadrado, círculo e triângulo – a diferentes sentimentos e significados. No design de personagens, o uso de formas triangulares nas silhuetas podem representar movimento ou perigo; quanto mais extremo o ângulo, maior o efeito (BISHOP et al., 2019).

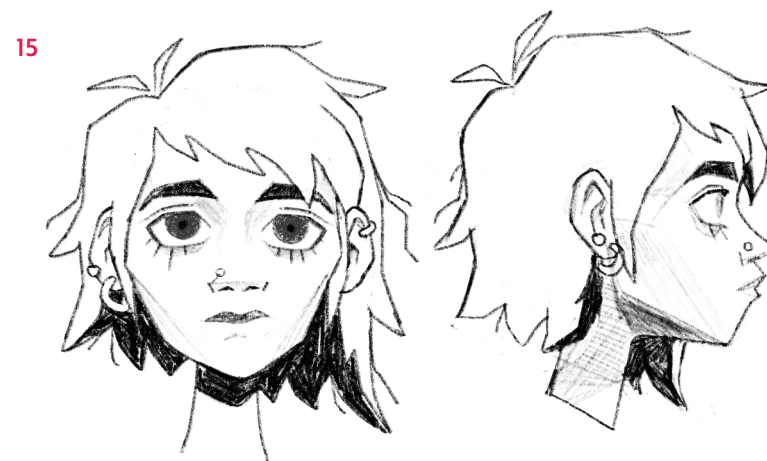
Fig. 13: Teste de estilos de Kat

Fig. 14: Esboços - postura e silhueta de Kat

Fig. 15: Esboço - rosto de Kat



14



15

Fonte: produção da autora

16



Fig. 16: Design final - Kat
Fig. 17: Detalhe - Rosto de Kat

17

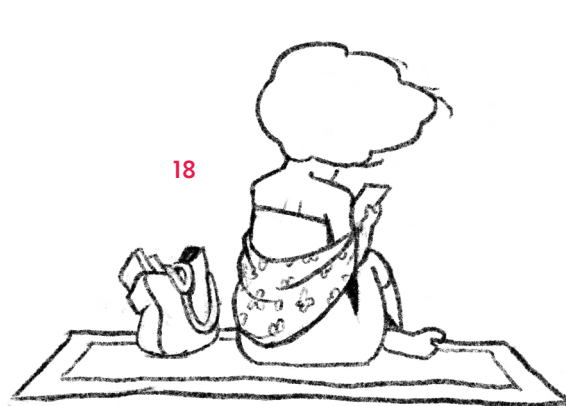


Fonte: produção da autora

Matilda

Matilda deveria ter um contraste visual em relação a Kat, mas não ao ponto de parecer que pertencem a universos diferentes. A coadjuvante possui uma personalidade mais contida e estável, em contraste com a agitação e imprevisibilidade da protagonista, então, evidenciei as formas arredondadas e quadradas no seu design⁸.

Matilda aparece apenas nas cenas finais da praia. À primeira vista, sua aparição deveria ser tão impactante para a audiência quanto foi para Kat. Por isso, explorei as formas da sua silhueta para gerar uma imagem que se destaque. Na praia, as roupas e cabelos estão sempre em movimento por causa do vento, então decidi incorporar essas elementos ao design da personagem, exagerando as formas do seu cabelo e das suas roupas.



20



Fig. 18: Matilda vista de longe

Fig. 19: Esboço - Matilda de perfil

Fig. 20: Evolução do design de Matilda

⁸ No campo de design de personagens, o quadrado pode representar estabilidade, confiabilidade, disciplina e força. O círculo evoca pensamentos de paz, bondade, suavidade, segurança e integridade (BISHOP et al., 2019).

21



Fig. 21: Design final - Matilda
Fig. 22: Detalhe - rosto de Matilda

22



Fonte: produção da autora.

Props

Os objetos inanimados com os quais um personagem interage durante um filme são chamados de *props*. A partir dessa interação, o roteiro pode seguir em diferentes direções e afetar a narrativa de forma significativa⁹. Ao longo do enredo, alguns itens cruciais para a história são citados: biscoitos “perfeitos”, uma camisa estampada, biscoitos “esquisitos” e uma luva de cozinha

Antes de começar a esboçar as cenas, me pareceu importante visualizar como seriam esses objetos. Quais sentimentos eles evocam? Que relações visuais estabelecem entre si, com os personagens e com o enredo no geral?

23

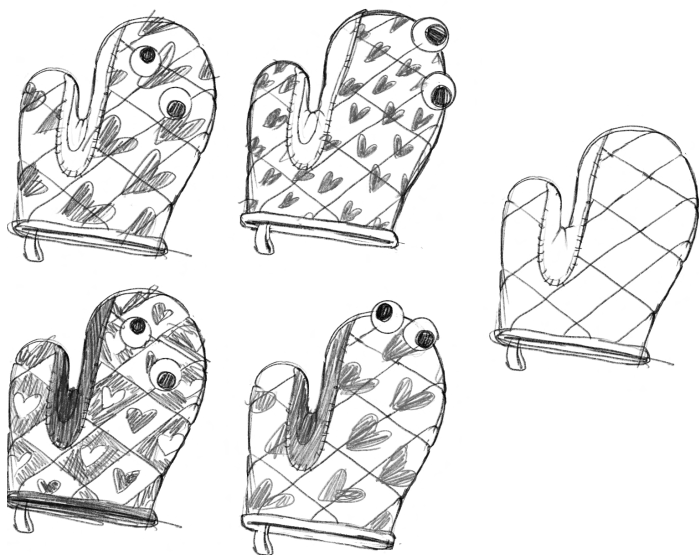
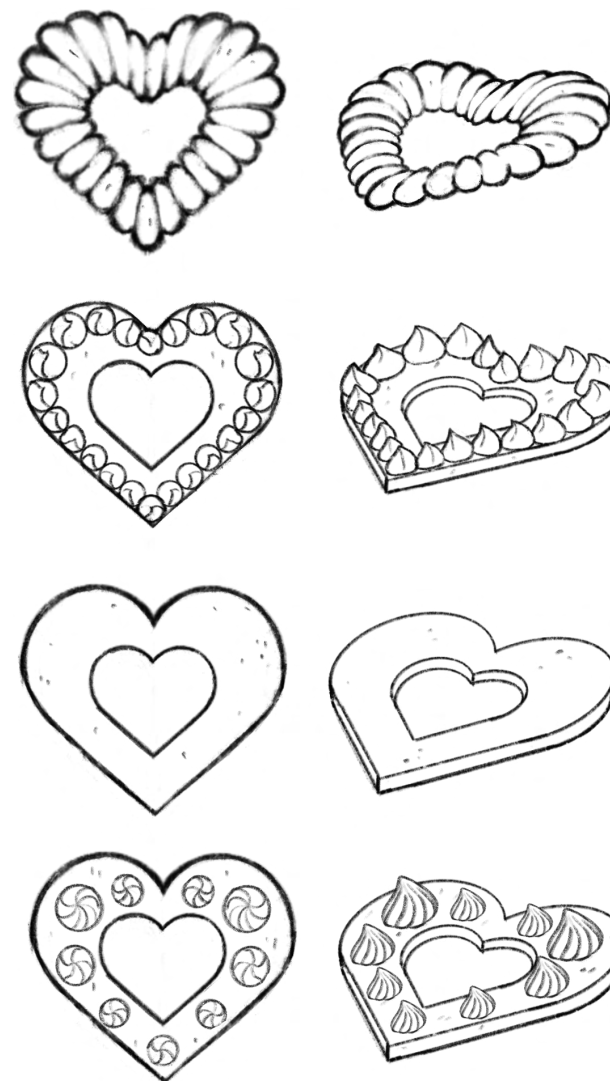


Fig. 23: Esboços - luva de cozinha

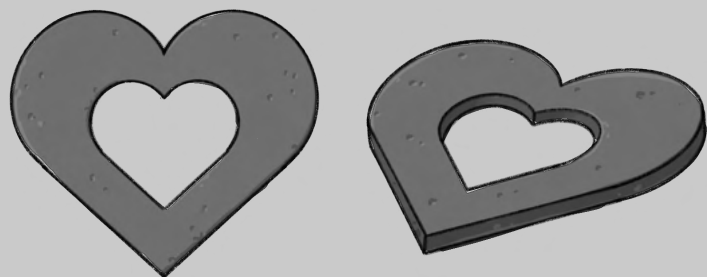
Fig. 24: Esboços - biscoitos perfeitos

24

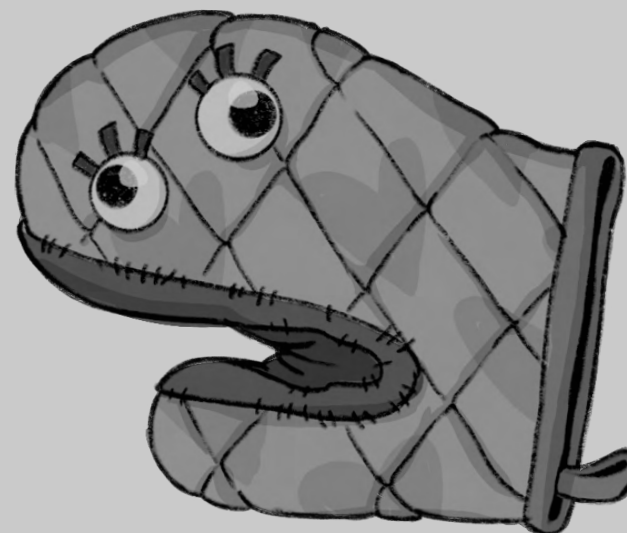


⁹ A definição e importância dos *props* é esclarecida na postagem “What is a Movie Prop - Types of Film Props & Why They Matter”, no blog do studiobinder, uma plataforma líder no gerenciamento de vídeo, foto e produção de filmes. Disponível em: <https://bit.ly/3Dgvtb6>. Acesso em: 08 de Out. de 2022.

25



27



26



28



Fig. 25: Biscoitos perfeitos

Fig. 26: Camisa "bebês travestis"

Fig. 27: Luva de cozinha

Fig. 28: Biscoitos esquisitos

Fonte: produção da autora

Beat Board

Os *beat boards* funcionam como as primeiras “anotações” visuais do roteiro. Ele consiste em uma série de desenhos, cada um representando uma cena do filme, como se fossem ilustrações de um livro infantil (GLEBAS, 2008, p.48).

Aqui, *Beat* se refere a menor unidade de ação do personagem, uma mudança de comportamento com uma ação e reação. Para McKee, “Um conjunto de *beats* que se passa, mais ou menos, no mesmo espaço de tempo contínuo e muda a condição

de vida de um personagem de forma perceptível configura uma cena” (MCKEE, 1941, p. 47).

No *beat board*, tentamos registrar quais são os *beats* – ou ações do personagem – que melhor representam uma cena.

Na tabela abaixo, podemos ver quais são os primeiros *beats* da **PRAIA**:

Perceba como cada ação leva a uma reação: Kat estaciona a bicicleta → tenta se recompor da corrida → Kat caminha até Matilda → Matilda se levanta.

EXT. PRAIA – 17:15

Indicação da cena.

Kat coloca a sua bicicleta de qualquer jeito em um bicicletário na calçada e tira o pote do bagageiro. Ela está na orla da cidade. O sol já toca o horizonte.

Beat: Kat estaciona a bicicleta.

Ao longe, ela vê uma figura sentada em uma canga na areia da praia. Ainda esbaforida da corrida de bicicleta, ela tenta se recompor e nervosamente passa a mão no cabelo e nas suas roupas. Kat segura o pote firme contra o corpo.

Beat: Kat tenta se recompor.

Kat caminha apressada em sua direção. Matilda a vê e se levanta, ela está com os braços cruzados e parece chateada.

Beat: Kat caminha até Matilda.

Beat: Matilda se levanta.

KAT

Oi... desculpa o atraso..

Fala da personagem. Se não houver uma ação no meio do diálogo, não configura um *beat*.

O que esse momento representa? Essa ação resume a intenção da cena? Enquanto lia o roteiro, esboçava pequenos quadros dos *beats* que considerava melhor traduziam o tema da história.

Terminada a leitura, obtive 30 quadros-chave, cerca de 3 a 5 quadros por cena. Contudo, enquanto o projeto evoluía, percebi que essa grande quantidade de quadros me geraria problemas na etapa de *color script*. Tentar resolver tantas cores ao mesmo tempo me faria perder o foco de transmitir a mensagem principal de cada momento.

Portanto, retornei para a etapa do *beat board*, estabeleci apenas um *beat* principal por cena e descartei o restante. Ao fim do processo, haviam 5 quadros-chave que iriam para a etapa de *color script*.

INT. COZINHA - 16:40

“Quando termina, o coloca em uma bandeja com outra dúzia deles – estão impecáveis. Ela está tão suja quanto o espaço ao seu redor, com farinha e glacê nas mãos e no rosto, mas está satisfeita.”

INT. QUARTO DE KAT - 16:50

“Ela olha para o seu armário vazio, depois, em direção a uma pilha de roupas ao redor de um cesto.”

INT. COZINHA - 16:55

“Na cozinha, ela corre até o forno e vê que os biscoitos já estavam começando a escurecer.”

EXT. RUAS - 17:10

“Kat está pedalando a toda velocidade ladeira abaixo em uma rua cheia de carros. O sol está bem perto do horizonte e uma luz alaranjada toma a cena.”

EXT. PRAIA - 17:15

“As duas sentam na canga e a câmera começa a se afastar da cena. Ouve-se apenas o diálogo à distância.”



Fig. 29: *Beat board*

Fonte: produção da autora

04 Color script

O momento em que Kat está pedalando a toda velocidade e que ela se encontra com Matilda possui ritmos emocionais muito diferentes. Nós, enquanto audiência, devemos sentir essa diferença enquanto assistimos a progressão do filme – não apenas por imagens, diálogos e trilha sonora, mas também pelas cores que o compõem. Dessa forma, que cores reforçam o sentimento atrelado em cada uma das cenas da história?

Foram as minhas inquietações acerca da escassez de conteúdo sobre como produzir *color scripts* que deram origem a este trabalho, portanto, essa etapa foi marcada por muitos erros, acertos e ajustes. Embora os processos aqui estejam descritos de forma linear, eles passaram por muitas idas e vindas, às vezes, até ocorrendo de forma simultânea.

Para dar início ao *color script*, segui como nas etapas anteriores: primeiro, coletar imagens de referência e inspiração; depois, realizar testes de cores nos cenários e personagens.

Inspirações

A passagem do tempo da história é marcada, principalmente, pela mudança de luz. Cada tipo de iluminação resulta em uma resposta emocional do público e, por isso, ela deve ser clara e intencional. Em *Painting With Light*, John Alton evidencia a qualidade dramática da iluminação:

"Ao longo de um filme, a luz se altera. Mantemos nossas sequências felizes com uma iluminação

brilhante e alegre. Cenas tristes são iluminadas em um tom mais baixo. O clima de tragédia é reforçado por um forte contraste de pretos profundos e brancos brilhantes – luz e sombra. No drama, iluminamos para dar um *mood*, pintamos poemas. A iluminação, com seus altos e baixos, torna-se uma construção sinfônica, paralela às situações dramáticas. [...] Para conhecer a iluminação dramática, o fotógrafo deve se familiarizar com a luz na vida – os diferentes efeitos de luz como eles realmente existem" (ALTON, 1995, p.76)

Para que pudesse registrar como a luminosidade e matizes do mundo ao nosso redor mudam durante um pôr do sol, precisava começar a observar o meu dia a dia. Tirei fotos dos momentos em que o sol começa a se pôr e as organizei em sequência, a fim de observar as mudanças de tonalidade entre as imagens.

Complementarmente a essas observações, utilizei o site *ShotDeck* como fonte de referências visuais. Ele possui uma coleção com mais de 358.000 frames de filmes, além de permitir a filtragem das cenas por cor, locação, gênero e período do dia. Assim, pude encontrar imagens que considereei se assemelhar com os momentos descritos no roteiro. Depois, organizei as imagens em grupos de acordo com as cenas do roteiro.



Fig. 30: Fotos de observação do pôr do sol

Fonte: produção da autora

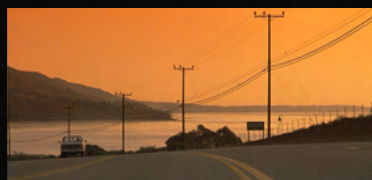
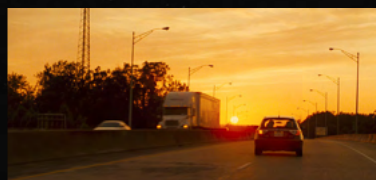
INT. COZINHA



INT. QUARTO DE KAT



EXT. RUAS



EXT. PRAIA

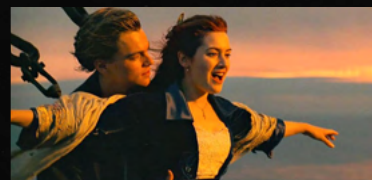


Fig. 31: Painel de inspirações

Fonte: compilação da autora. Imagens do site Shotdeck.com
Disponível em: shotdeck.com. Acesso em: 24 de Set. de 2022

Personagens

As histórias são movidas a partir dos personagens e seus pontos de vista. Portanto, imaginei que determinar suas cores e como elas transmitem suas personalidades nos primeiros momentos seria primordial.

Em Toy Story, por exemplo, tudo em volta do Andy é azul: sua camisa, seu quarto, o carro da sua mãe. O azul se torna uma cor segura, familiar. Quando os brinquedos estão em apuros, como quando vão parar na casa do Sid – o vilão da história –, o azul some e o preto toma o lugar. Ver uma personagem ser associada, consistentemente, a determinada cor, e depois utilizar essa cor em uma cena faz com que a audiência automaticamente remeta a essa personagem, mesmo que ela não esteja presente.

Antes de começar o *color script* de fato, estabeleci as cores de Kat e Matilda, já que muitas escolhas feitas aqui iriam influenciar na pintura dos cenários e quadros finais. Meu objetivo era comunicar suas principais características, assim como estabelecer uma relação visual entre elas. Para me auxiliar a traçar essas associações, utilizei como base a pesquisa realizada por Eva Heller, em seu livro *A psicologia das cores* (2021).

Kat

Para as cores predominantes na protagonista, tentei pensar em matizes que se destacassem nos cenários. Meu intuito era tornar sua leitura clara em todas as cenas, com cores e contrastes vibrantes. Além disso, tive a preocupação de evocar traços da sua personalidade singular.



Fig. 32: Teste de cores - Kat

Fonte: produção da autora



Fig. 33: Cores finais - Kat

Fonte: produção da autora

- Todas as plantas, flores e frutos já foram verdes algum dia, ele é a cor da imaturidade. O verde está presente no cabelo, na estampa da camisa e no capacete de Kat; ele representa a sua imaturidade.
- O violeta é a segunda cor que vemos no seu design. Por ser a cor mais rara da natureza, o violeta é logo percebido quando está presente. O violeta é uma cor sonora e representa a singularidade da personalidade de Kat.
- Testei o uso do amarelo em alguns detalhes da sua roupa. Ele representa seu lado energético, pois o amarelo é a cor da espontaneidade e da impulsividade.
- Diante de tantas cores, eu precisava de algum tom neutro para criar um “respiro” visual e gerar um maior contraste entre as outras matizes. Escolhi o preto por se tratar de uma cor jovem. De acordo com a pesquisa de Heller, 20% das pessoas entre 14 e 25 anos citam o preto como cor preferida.
- Kat é descrita segurando o pote de biscoitos com cobertura cor-de-rosa em diversos momentos da história. Para que esse prop se destacasse no seu design, rosa não poderia estar presente em nenhum outro elemento da sua roupa.

Matilda

Na paleta de cores de Matilda, eu precisava reforçar sua complementaridade com Kat, além de trazer à tona traços da sua personalidade. Diferentemente da protagonista, que possui diversas matizes na sua paleta, tentei restringir Matilda a 2 ou 3 cores.



Fig. 34: Teste de cores - Matilda

Fonte: produção da autora



- O branco da perfeição – tema central da história – é a cor predominante no design de Matilda. À primeira vista, o seu vestido branco e esvoaçante denota pureza e leveza, em contraste com como Kat se sentia com suas roupas amarrotadas.
- O rosa pink – ou magenta – que ela carrega em sua echarpe denota uma personalidade forte. O rosa e o branco corroboram com o tema da história, enquanto o branco é a “perfeição”, o rosa é o tom irrealista da romantização.

Fig. 35: Cores finais - Matilda

Fonte: produção da autora

Cenas

Nas primeiras etapas desse projeto, quando a história ainda estava muito crua, elegi alguns dos primeiros esboços do *beat board* para começar o planejamento de cores. Após dedicar muito tempo nessa tarefa, senti-me frustrada: as cenas não estavam estabelecendo uma conexão lógica entre si, pareciam desorganizadas e desarmônicas.

À medida que o roteiro foi tomando forma e as imagens do *beat board* foram reavaliadas, retornei para essa etapa e percebi qual era o meu erro: começar a pintar as cenas completas, levando em conta sua iluminação e as relações entre luz e sombra nos objetos, torna o trabalho muito mais laborioso e o objetivo principal — achar uma única cor que guiasse o rumo emocional da cena — se perde. Era necessário simplificar.

Fig. 36: Teste de cores iniciais



Fonte: produção da autora

Diagrama de cores

Para contornar o problema, criei um diagrama com as cores predominantes de cada uma das cenas. Dessa forma, poderia focar exclusivamente nas matizes e suas principais associações emocionais.

A primeira cor que estabeleci foi a última: um tom de rosa ou, mais especificamente, magenta¹⁰. A partir das minhas observações do pôr do sol, percebi que os últimos momentos, antes do sol sumir completamente no horizonte, o céu fica com características avermelhadas. Usando um pouco de liberdade artística, queria exagerar o vermelho para um rosa mais quente e chamativo. Para a psicologia das cores, O rosa está associado aos sonhos e às paixões, como quando “vemos o mundo através de lentes cor-de-rosa”. Além disso, o rosa estava presente em todas as coisas que Kat via como “perfeitas”: os biscoitos, matilda, a Luva e o momentado encontro. Esse era o significado que eu queria construir para a cor.

Para criar um contraste entre a cena final e a cena inicial, optei pelo uso do ciano em um tom dessaturado no primeiro quadro. No círculo cromático, o tom de rosa (quase vermelho) e ciano que escolhi estão em extremos opostos, o que significa que uma é a matiz mais distinta possível da outra. Além disso, o momento final deve evocar emoções fortes, assim como as personagens devem estar se sentindo, por isso, a neutralidade e frieza do ciano reforça ainda mais o tom quente e vibrante do magenta.

O quadro central é o ápice do segundo ato, quando os biscoitos de Kat queimam, tudo dá errado e, aparentemente, não há salvação. Para representar esse momento, peguei o tom de magenta presente no final e no glacê dos biscoitos e o “queimei”: escureci a matiz e adicionei uma maior quantidade de vermelho na mistura, obtendo um tom de marrom. O marrom é a cor do feio, do desagradável, do intragável e do antierotismo.

O segundo e o penúltimo quadro representam as transições entre o começo, meio e fim. No segundo, temos o momento em que Kat começa a se preparar e a neutralidade do ciano é substituída por um verde mais ativo. O mesmo tom de verde do design de Kat é usado nas paredes do seu quarto, estabelecendo uma relação de pertencimento entre eles. Já o penúltimo quadro, representa o momento que Kat decide sair de casa, mas já está atrasada. O sol poente tem uma grande influência aqui, ele preenche a cena com uma luz alaranjada e evoca calor e urgência.

¹⁰ Apesar de geralmente ser classificado como um rosa “pink”, o magenta é na verdade o vermelho mais puro e não pode ser obtido pela mistura de outras cores



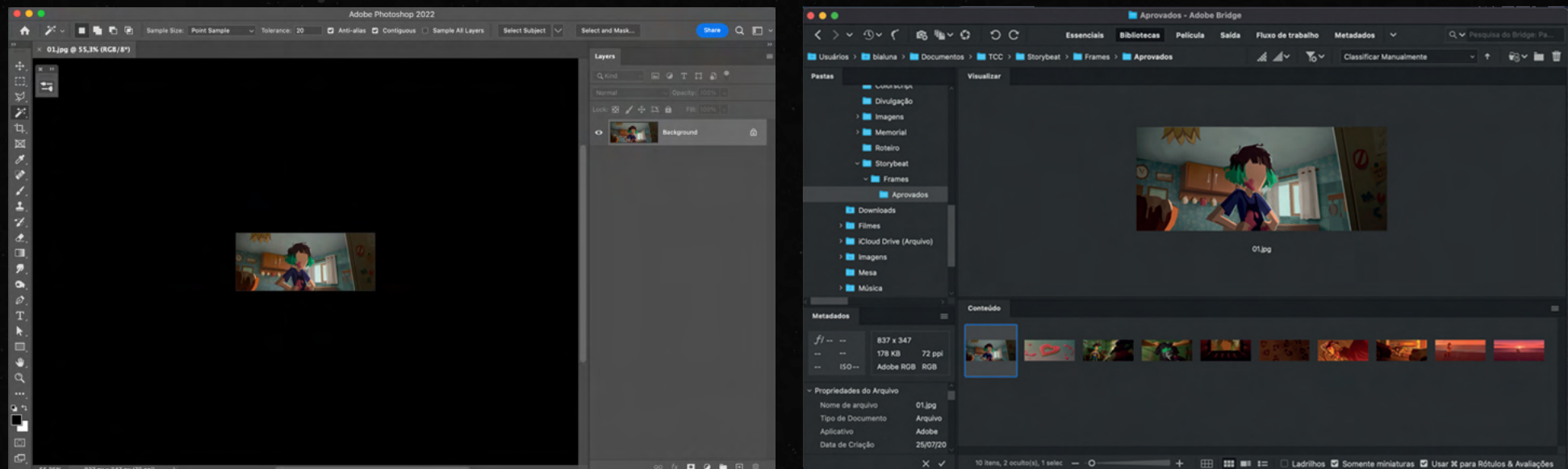
Fig. 37: Diagrama de cores

Fonte: produção da autora

Softwares usados

Para a execução da pintura, utilizei o Photoshop e Bridge, ambos da Adobe. O Photoshop é uma poderosa ferramenta de edição de imagens, e o Bridge é um software de gerenciamento de mídia. Enquanto as pinturas eram feitas no Photoshop, eu utilizava o Bridge para visualizar como os quadros estavam aparecendo juntos. Descobri que a união dessas duas ferramentas é um grande facilitador do processo de fazer um color script.

Fig. 38, da esquerda para a direita: Photoshop e Bridge



Ajustes e finalizações

Satisfeita com o planejamento de cores das cenas e dos personagens, retomei para finalizar a pintura do *color script*.

Com todos os quadros prontos, eu podia visualizar toda a história, observar o que estava funcionando e o que não estava. Enxerguei que alguns elementos precisava ser ajustados no roteiro e outras ideias surgiram para a paleta de cores das personagens e cenários. Além disso, a partir das cores estabelecidas para cada cena, tornou-se mais fácil elaborar quadros derivados desses momentos.

Fig. 39: *Color script* antes dos ajustes



Fonte: produção da autora



Fig. 40: Color script final

Fonte: produção da autora

05 Mapa projetual

Como fechamento desse trabalho, demonstrarei cada quadro do *color script* e sua evolução ao longo das etapas. As cenas dos cartões indexáveis e seus respectivos quadros do *beat board* e do *color script* estão agrupadas e dispostas lado a lado. Dessa forma, é possível ver as relações que são feitas entre texto, imagem e cor, assim como as alterações que foram feitas ao longo do desenvolvimento.

Se o *color script*, o *storyboard* e os cartões indexáveis são, respectivamente, os mapas das cores das cenas e da história; então esse é o mapa do projeto como um todo.

Início - Ato I



Int. Cozinha - 16:40
Kat coloca os biscoitos no
forno e precisa se
arrumar para o encontro.
★ Kat tem pouco tempo.



"Quando termina, o coloca em uma bandeja com outra dúzia deles - estão impecáveis. Ela está tão suja quanto o espaço ao seu redor, com farinha e glacê nas mãos e no rosto, mas está satisfeita."

Fig. 41: Mapa projetual

Meio - Ato II

Int. Quarto - 16:50

Kat acaba de tomar banho
e começa a se arrumar.
Matilda sai do trabalho.

* Tudo começa a dar
errado.



"Ela olha para o seu armário vazio, depois, em direção a
uma pilha de roupas ao redor de um cesto."

Meio - Ato II



Int. Cozinha - 16:55
Os biscoitos queimam e
Matilda chega no encontro.
* Kat se atrasa.



"Na cozinha, ela corre até o forno e vê que os biscoitos já estavam começando a escurecer."

Meio - Ato II



Ext. Ruas - 17:10

Kat decide ir e leva
a primeira tentativa de
biscoitos.

* Está ficando cada vez
mais tarde.



"Kat está pedalando a toda velocidade ladeira abaixo em
uma rua cheia de carros. O sol está bem perto do horizonte
e uma luz alaranjada toma a cena."

Fim - Ato III

Ext. Praia - 17:20
Kat encontra com Matilda.
* Ela está chateada.



"As duas sentam na canga e a câmera começa a se afastar da cena. Ouve-se apenas o diálogo à distância."

Considerações finais

Quando me propus a fazer este trabalho, eu sabia que recriar os primeiros passos de um desenvolvimento cinematográfico não seria uma tarefa fácil. Eram mundos completamente novos: a escrita de roteiro, a criação de *storyboards* e o desenvolvimento do *color script* – este último com o agravante de nem sequer possuir vastas fontes bibliográficas disponíveis.

Apenas quando comecei as leituras sobre teoria da escrita e fiz os primeiros rascunhos do roteiro, pude perceber a infinidade de questões práticas e teóricas que envolvem a criação de boas histórias. Mesmo depois de inúmeras horas gastas sentada em uma cadeira, escrevendo tudo me vinha à mente, eu não possuía nada que se assemelhava a um roteiro digno de cinema. Com persistência e tempo, algo começou a tomar forma. A primeira ideia podia estar bem distante do ideal, contudo, é por isso que se fala em *construir* histórias: ela é como o primeiro tijolo de uma obra que só tem fim, quando decidimos que está boa o suficiente. O roteiro desse projeto continua não sendo – ironicamente – perfeito, mas ele é um começo.

Na etapa de *storyboard*, acreditava que tudo seria mais simples, já que possuía certa experiência no ramo da ilustração para a TV. Ledo engano: o processo de transformar uma história escrita em imagens é infinitamente complexo, e se há algo de estranho no roteiro, é nessa etapa que ele vem à tona. Saber como os eventos da história ocorrem e conhecer os personagens a fundo, abre caminhos para se fazer uma descrição visual que seja interessante e coerente. Enquanto desenhava Kat, Matilda,

as locações e os objetos com os quais elas interagiam, sempre retornava ao roteiro para ajustar as partes que não estavam funcionando. Por diversas vezes, tive que excluir momentos que não faziam mais sentido para o fluxo da história

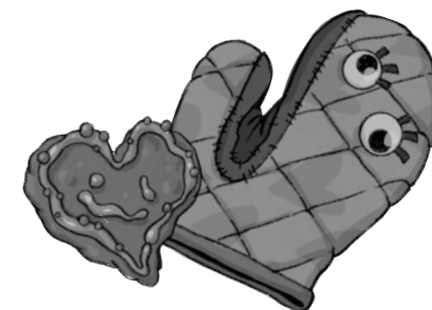
Por fim, cheguei ao momento de fazer o *color script* e os desafios não diminuíram. Dessa vez, eu não possuía nada além da intuição e algumas leituras sobre teoria de cores, o que fez com que esse processo fosse marcado por inúmeras tentativas, erros e reajustes. Entretanto, eu me sentia abrindo os caminhos para algo. Ao cruzar com algum problema durante a sua produção, era preciso achar formas de contorná-lo. As cores das cenas dos primeiros testes deram errado: elas estavam escuras e não pareciam refletir bem os eventos da história. Porém, depois de elaborar um diagrama de matizes pude enxergar de forma mais clara o que cada momento representava e, dessa forma, tomar melhores decisões. São esses e outros aprendizados que pretendo incorporar às próximas tentativas de produzir um *color script*.

Assim como no *storyboard*, enquanto tentava descobrir quais seriam as cores que contariam aquela história, muitos aspectos do roteiro e da aparência dos elementos que o compõem foram reavaliados e alterados — à medida que o prazo do projeto permitiu. A partir daí, pude perceber como a pré-produção de uma obra cinematográfica não possui uma cadeia produtiva linear. Enquanto cada etapa evolui, lança-se luz sobre novos aspectos da história, o que demanda um retorno constante às etapas anteriores a fim de mantê-las alinhadas. O

seu desenvolvimento só é dado como acabado quando o tempo estipulado para produzi-lo chega ao fim. Por isso é necessário a presença de um/a designer de produção, ele/a é o/a responsável por garantir que a história seja contada da melhor forma possível, levando em conta os recursos, equipe, orçamento e tempo disponíveis.

Sem dúvidas, conhecer os processos, suas especificidades e como usá-los possibilita o desenvolvimento de estratégias para tornar um filme esteticamente bonito e coerente. Por isso, além dos *color scripts*, outros artifícios também são usados: os cartões indexáveis e os *beat boards* são exemplos de ferramentas que auxiliam a visualização da narrativa em seus diferentes aspectos – estrutura, imagens e cores –, facilitando a tomada de decisões e articulação entre eles.

O projeto tocou apenas na superfície da discussão acerca do uso dos *color scripts*. Ainda há um longo caminho para prosseguir compreendendo o poder das cores enquanto um ferramenta narrativa. Esse foi só um dos primeiros tijolos da construção de um conhecimento que, enquanto houver artistas e criatividade para desenvolvê-lo, sempre irá evoluir.



Referências

ALTON, John. **Painting With Light**. New York: University of California Press, 1995.

AMIDI, Amid. **The Art of Pixar: The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation**. São Francisco: Chronicle Books, 2011.

BISHOP, R. et al. **The Character Designer**. Suécia: 21D Sweden AB, 2019.

BOTTINI, Cinzia. **Redesigning Animation**. New York: Routledge, 2018.

DEGUZMAN, Kyle. What is a Movie Prop - Types of Film Props & Why They Matter. **StudioBinder**, 2021. Disponível em: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-movie-prop-definition/#:~:text=PROPS%20FILM%20DEFINITION&text=A%20prop%20is%20any%20inanimate,led%20by%20the%20prop%20master>. Acesso em: 08 de out. de 2022.

FAILES, Ian. Inside the colorscript process: day 1 at VIEW. **Fxguide**, 2015. Disponível em: <https://www.fxguide.com/quicktakes/inside-the-colorscript-process-day-1-at-view/>. Acesso em: 08 de out. de 2022.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GLEBAS, Francis. **Directing the Story. Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation**. New York: Routledge, 2008.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Olhares, 2021.

HO, Bong Joon. **Parasite: A graphic Novel in Storyboards**. New York: Grand Central Publishing, 2020.

KALMUS, Natalie M. **Colour Consciousness**. Reino Unido: Oxford University Press, 2010.

KHAITAN, Ananya. Celebrating Natalie Kalmus, the Color Director Behind Hollywood's Early Technicolor Films. **AIGA Eye on Design**, 2020. Disponível em: <https://eyeondesign.aiga.org/celebrating-natalie-kalmus-the-color-director-behind-every-initial-technicolor-film-before-the-60s/>. Acesso: 08 de out. de 2022.

MACKEE, Robert. **Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting**. New York: HarperCollins, 1941.

MARQS, Raoni. **Como Escrever Histórias**. São Paulo: Bendaora, 2018.

UPA. Jolly Frolics: Bonus Features. In: UPA. **The Jolly Frolics Collection**. DVD. Los Angeles: TCM Vault Collection, 2012.

ZAHED, Ramin. **Spider-Man: Into the Spider-Verse. The Art of the Movie**. London, United Kingdom: Titan Books, 2018.

Trabalho de Conclusão de Curso
Orientador | Silvio Romero Campello
UFPE | 2022

