

O potencial da atividade do designer para o mercado cinematográfico por meio da criação de *storyboards*

The potential of the designer's activity for the cinematographic market through designing storyboards

Rodolfo Barbosa^[1], Cecília Oliveira Boanova^[2]

Resumo: Este artigo aborda os resultados do projeto prático de um trabalho de conclusão de curso, do Bacharelado em Design do Instituto Federal Sul-rio-grandense do Campus Pelotas. Teve como objetivo estudar e entender o papel do desenho no projeto narrativo de um filme, para aplicá-los na criação de um *storyboard*, desenvolvido a partir da metodologia de Munari (1998). A partir do protótipo criado, percebeu-se que as etapas da realização do *storyboard* poderiam se moldar às metodologias já conhecidas pelos designers, que contribuem para o mercado cinematográfico na captação dos recursos, na pré-visualização do que pode ser o roteiro, em análises que confirmem viabilidade de filmagem, e na comunicação interna de seus realizadores.

Palavras-chave: *Storyboard*. Narrativa visual. Design de produção. Cinema. Desenho.

Abstract: *This article discusses the results of the practical project of a course conclusion work, from the Bachelor of Design at the Instituto Federal Sul-rio-grandense, Campus Pelotas. It aimed to study and understand the role of drawing in the narrative project of a film, to apply them in the creation of a storyboard, developed using Munari's (1998) methodology. From the prototype created, it was realized that the stages of the storybo-*

[1] Bacharel em Design, IFSUL. aquelerodolfo@outlook.com

[2] Doutora em Educação, UFPEL. ceciliaboanova@ifsul.edu.br

ard could be molded to methodologies already known by the designers, which contribute to the film market in fundraising, in the preview of what the script can be, in analysis that confirm the feasibility of filming, and in the internal communication of their filmmakers.

Keywords: Storyboard. Visual narrative. Production design. Cinema. Drawing.

INTRODUÇÃO

Este trabalho trata da elaboração de um *storyboard*, compreendida como uma das principais ferramentas do designer de produção, profissional que é internacionalmente conhecido como *production designer*. A finalidade é destacar seu papel junto à narrativa de um filme e entender sua dinâmica de trabalho para facilitar aplicações em produtos audiovisuais.

O projeto de um filme é complexo e envolve muitas pessoas em etapas que são próprias da indústria cinematográfica, sendo assim vem incorporando de áreas correlatas, como o design, conhecimentos que contribuem para seu desenvolvimento e êxito.

Como parte fundamental dos projetos conduzidos pelo design, o desenho é o método central pelo qual ideias e conceitos podem ser visualizados e compartilhados com colaboradores, clientes e públicos. Em qualquer forma, o rabisco, o esboço, o estudo e demais marcações incluídas em uma visualização, atuam na representação de informações e significados.

Uma das primeiras etapas na produção de um filme, após a leitura e escolha do roteiro, envolve uma conversa com o diretor apresentando suas ideias ao designer de produção, muitas vezes acompanhado do diretor de fotografia. Ambos procuram expressar o máximo de detalhes para que este consiga captar a intenção e transformá-la em estímulos visuais por meio de expressões gráficas. O processo de pré-produção, para LoBrutto (2002), é um período de descoberta e invenção. É quando o departamento de arte desenvolve ideias através de croquis e pensam em maneiras possíveis de tirá-los do papel. As principais cenas do filme podem ser desenhadas, e daí seguirão análises de necessidade de construção de cenário, definição das locações, figurino, iluminação, jogo de câmeras e demais escolhas necessárias ao projeto.

O uso de desenho possibilita uma comunicação de maneira rápida e direta, permitindo que um reforço visual acelere a compreensão pela aproximação com a experiência visual do receptor.

Em sua pesquisa, Tavares (2009) relaciona algumas propostas de metodologias vinculadas ao design, como a de Bruno Munari (1907-1998) e a de Gui Bonsiepe (1975) e identifica etapas comuns ao possibilitar o uso do desenho em projetos. A estruturação do problema projetual é a primeira das etapas, e é onde se define o que será resolvido, além de coletar e avaliar dados. Em seguida, busca-se a solução com o planejamento do projeto, e é nesse momento que o desenho se mostra útil ao contribuir como elemento de especulação, gerando alternativas. Por fim, uma das alternativas é escolhida, possibilitando o seu desenvolvimento ou construção.

Além da importância do desenho na pré-visualização de objetos físicos a serem construídos, eles colaboram na construção do projeto narrativo e oferecem elementos que estimulam interpretações de uma cena isolada e de sua sequência. A expressividade e a intensidade dramática também encontram no desenho uma maneira de estudo, onde as possibilidades podem ser testadas e avaliadas através de esboços, e outros tipos de desenhos. Diante dessa abordagem, esse trabalho procura reforçar a importância da atuação do designer junto às produções fílmicas, em especial no Brasil. Além da sua aproximação com abordagens projetuais, o profissional colabora na adoção e uso de *storyboards* que, como já foi dito, é uma ferramenta potente, rápida e com maior custo benefício na viabilização dos produtos audiovisuais.

OS DESENHOS NO PROJETO CINEMATOGRAFICO

Os desenhos conceituais são impressões do que serão os cenários, figurinos, e artefatos, e podem ser representados com diversas técnicas. Atuam como estudos de cor ou de formas, e mais tarde recebem mais detalhes. Para cada objeto em cena, podem ser feitos vários desenhos até que se alcance a alternativa desejada. LoBrutto (2002) comenta que a forma

de pensamento do designer é o desenho, o que justifica a quantidade de esboços gerados. A produção de um objeto para um filme precisa contemplar mais do que qualidades estéticas e técnicas, pois há a necessidade de comunicação e de viabilidade econômica que atenda ao orçamento. Desenhos conceituais também podem ser decisivos e causar impacto na captação de recursos, atraindo investidores.

Uma das ferramentas mais usadas na construção prévia da narrativa visual é o *storyboard*, que na história do cinema está fortemente vinculada ao surgimento do termo *production design*. É definido por Wells (2009) como ferramenta de ordenação sequencial de imagens que ilustram e sustentam o momento narrativo, entendido como o fluxo ou impulso de uma história, bem como o investimento do público nessa progressão. De certa maneira é um roteiro visual e, assim como o roteiro escrito, passa por várias versões até que se alcance o resultado final.

No projeto de um filme, é bem comum que o roteiro não esteja totalmente fechado, e essa etapa é fundamental para testar possibilidades de narrativa ao alterar a sequência das cenas, bem como eliminar ou adicionar, de acordo com os rumos que a produção for tomando.

LoBrutto (2002) conta que filmes considerados de baixo orçamento podem ter todas as suas cenas desenhadas antes de qualquer filmagem começar, e nessa etapa é possível apresentar o projeto a investidores que possam patrocinar parte do filme.

Segundo Teixeira et al. (2016) são várias as vantagens que o uso do *storyboard* proporciona, indo além da planificação visual da história em quadros:

- “ 1. Impõe um estudo sobre a dinâmica da personagem, formas e elementos gráficos em termos de enquadramento e do potencial da sua ação;
- 2. Implica uma avaliação individual e formal acerca dos diversos elementos integrantes da ação, da relação entre estes, do perfil físico e psicológico e das formas de se expressarem;
- 3. Obriga a uma planificação do cenário e ambientes;

4. Impõe uma pré-avaliação do roteiro em “découpage” visual;
 5. Impõe um olhar sobre os aspectos ligados à iluminação, luz, sombra e cor;
 6. Implica uma avaliação dos aspectos técnicos e logísticos da realização;
 7. Permite uma leitura contabilística de planos e cenas num claro apoio aos aspectos ligados à pré-produção;
 8. Permite o estímulo criativo, potencializando o experimental e o teste;
 9. Constrói uma linguagem comum e perceptível para o resto dos elementos que compõe uma equipa de animação;
 10. Testa o potencial do filme numa visão global.
- (TEIXEIRA et al.,2016, p.274).

Ao possibilitar planeamento, estudo, avaliação e exploração dos elementos da cena, o uso do *storyboard* se mostra de excepcional apoio ao desenvolvimento do filme e contribui ao testar o potencial da narrativa visual através de desenhos. Dada sua importância estratégica, é compreensível que apareça já no começo de uma produção, se firmando como potente ferramenta projetual. No cinema, as abordagens feitas pelo diretor expressam seu ponto de vista sobre diversos assuntos e abrem espaço para um plano de expressão da ideia, que podem favorecer interpretações ambíguas. Contudo, o *storyboard* cumpre função objetiva, sendo a ferramenta usada para atribuir forma de expressão para o roteiro, e é possível relacioná-lo com o conceito de mensagem visual abordado por Munari (1997) em Design e Comunicação Visual.

Dessa maneira, os esboços das cenas atuam ao comunicar por meio da mensagem visual uma ação ou uma intenção, e sua compreensão deve estimular interpretações comuns ao maior número de pessoas possível.

Ainda sobre a mensagem visual expressa através de imagens ou desenhos, Munari (1997) a categoriza em dois tipos: a informação prática, como é o caso de um sinal de trânsito, ou informação estética, como as linhas que compõem uma forma ou a relação volumétrica de uma construção tridimensional.

A estrutura da mensagem ainda é composta pela própria informação e pelo suporte visual escolhido para essa comunicação. O autor entende suporte visual como o conjunto de

elementos que tornam a mensagem visível, se utilizando de uma forma coerente em relação à informação propagada. Se apropriada de textura, forma, estrutura, módulo e movimento, e podem se apresentar de forma mista.

No contexto cinematográfico, as matérias da direção de arte são suportes que carregam significado e estimulam interpretações através dos figurinos, artefatos, cenários, e demais escolhas visuais. Pelo intermédio de desenhos, o designer de produção consegue esboçar e projetar suportes que atendam ao propósito narrativo definido pelo diretor.

PROJETO PRÁTICO

Diante do exposto acima, e para melhor entender e fortalecer o potencial prático do designer de produção, resolveu-se realizar um experimento com o uso do storyboard em um roteiro autoral de um minuto.

Para desenvolver o *storyboard*, foi necessário definir antes uma história a ser representada, então optou-se por um roteiro original/autoral que teve como inspiração filmes com grande reconhecimento pela contribuição do design de produção, são eles: *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968) do diretor Stanley Kubrick e *Brazil* (1985), de Terry Gilliam.

Roteiro: Num futuro distópico, um jovem retorna a sua casa com um embrulho discreto que não é rastreado pela inteligência artificial por trás da tela fixada na parede. A tela sugere atividades e coleta dados através de aplicativos e jogos que consomem tempo e energia do protagonista, além de influenciar seu consumo com propagandas. Já dentro de casa, o jovem tira do embrulho um pequeno dispositivo capaz de interromper as atividades da inteligência artificial, mas dessa vez é reconhecido pelo sistema que tenta impedir seu uso, mas falha e com isso se quebra.

Para conduzir a tradução do roteiro em um *storyboard*, foi necessário definir alguma metodologia projetual que orientasse seu desenvolvimento em etapas, amenizando assim a sua complexidade.

MÉTODO PROJETUAL

Algumas das etapas da construção visual dos filmes, como pesquisa por referências e experimentação, fazem parte do método proposto por Bruno Munari, e além dessa aproximação, a amplitude de aplicação da abordagem foi fundamental para sua adoção.

O artista e designer italiano Bruno Munari defendia um método para qualquer tipo de design, onde o processo parte do princípio de decomposição de um problema em etapas, e envolve análise das partes a fim de chegar em uma solução possível, através de experimentação e verificação dos modelos.

A seguir, o texto relaciona as etapas sugeridas por Munari (1998) com as etapas da criação de design de produção para o roteiro autoral anteriormente apresentado.

ENUNCIÇÃO DO PROBLEMA

O problema é definido segundo uma análise de necessidade, muitas vezes atendendo o mercado ou algum contratante. É o ponto de partida do projeto, onde se define de forma geral o que precisa ser feito.

O *storyboard* que aqui se pretende realizar não tem finalidade comercial, pois não atende uma necessidade específica além da experimentação. Mas se pensarmos na temática como o gênero de ficção científica, é possível identificar características próprias de expressão que servem de critério na idealização do projeto.

ETAPA 1 – DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Nessa etapa ocorre uma parametrização, onde pretende-se atribuir dados, limites e metas que vão orientar o projeto de forma ordenada. Na produção fílmica, Bacher (2008) defende que uma das questões mais importantes é entender o tamanho do orçamento, já que tem relação direta com as possibilidades e limitações do projeto. O investimento para esse projeto em específico não envolve dinheiro, mas teve tempo como um recurso limitador, onde a produção deveria respeitar o período de 3 meses, e o tempo de duração da história foi estimado em 1 minuto. A abordagem visual tem características do gênero de ficção científica.

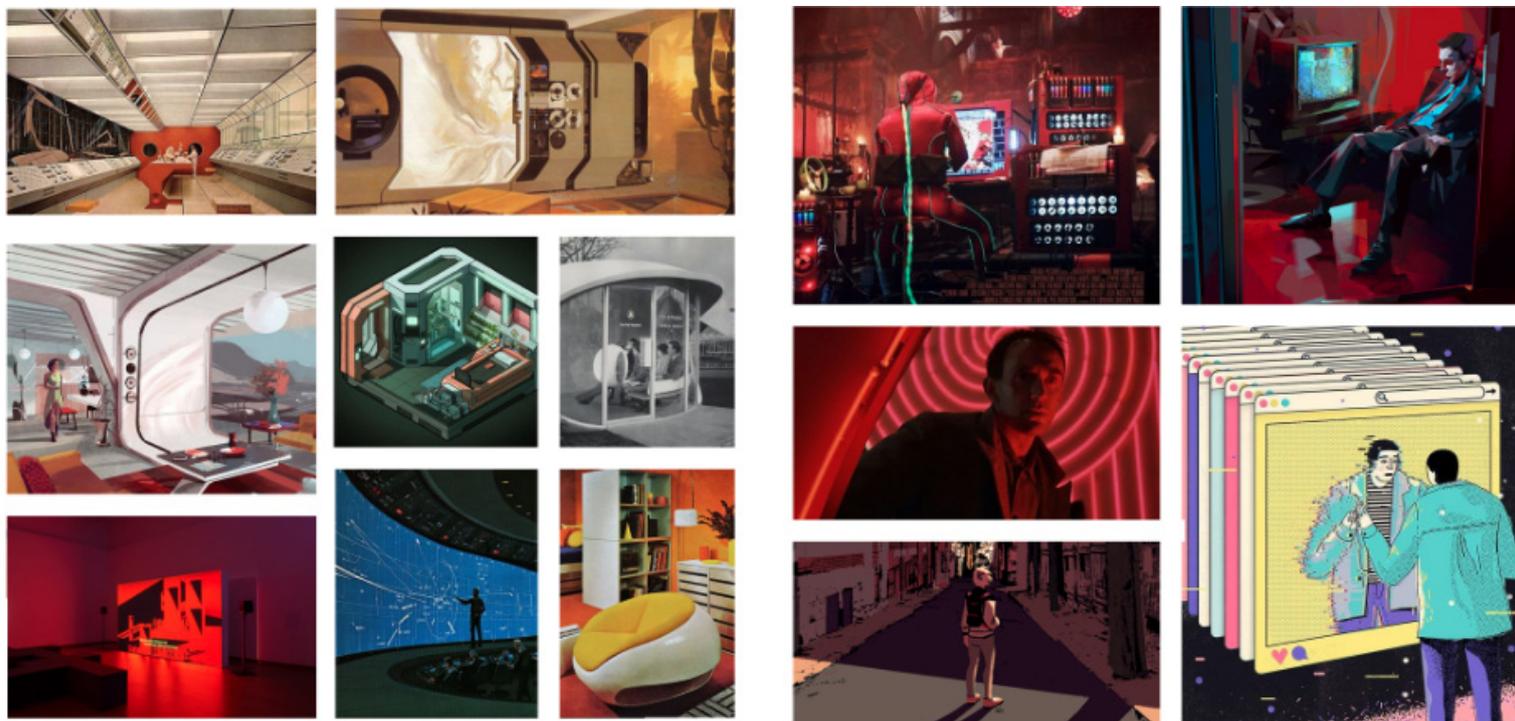
ETAPA 2 – COMPONENTES DO PROBLEMA

A complexidade gerada pelo problema é amenizada pela sua divisão em sub-problemas. Para Bacher (2008), todas as diferentes maneiras de se traduzir a história em elementos visuais são pesquisadas e exploradas durante o desenvolvimento visual, por isso a necessidade de etapas como pesquisa de referências e experimentação, fundamentais para o desenvolvimento de personagens e do cenário, componentes da construção do storyboard.

ETAPA 3 – COLETA DE DADOS

A pesquisa de referências em áreas como arquitetura, ambiente histórico, paisagem, figurino e adereços começa simultaneamente, e é etapa chave para o design conceitual. Glebas (2009) e Bacher (2008) sugerem que o universo a ser representado esteja estabelecido antes de começar o *storyboard*, por isso o uso de *moodboards* como resultado de pesquisa de referências vão nortear a construção das formas ao fundo, de objetos, personagem e atmosfera.

Figura 1: moodboards de cenários e personagem/atmosfera. Fonte: Disponível em: <<https://br.pinterest.com/>> Acessado: 18/jun/2021.



Por se tratar de um futuro distópico, buscou-se inspirações futuristas para o interior do apartamento do protagonista, cenário que mais aparece na história (ver figura 1). A estética usa de formas inspiradas em projetos espaciais, com superfícies claras e limpas e apresentam pontas arredondadas que vão cotrastar com o display escuro da tela. O *moodboard* de atmosfera é também referência para o design de personagem, mostrando um estado de cansaço causado pelo demasiado uso das tecnologias.

ETAPA 4 – ANÁLISE DE DADOS

Nessa etapa ocorrem as análises que auxiliam a compreensão e aplicação de conceitos ao projeto. Para dar forma ao roteiro definiu-se os momentos chaves, e a partir dele o restante da história. O clímax, ponto com maior carga dramática no roteiro criado, é o momento em que o protagonista usa o dispositivo para quebrar a tela, então seria necessário trabalhar em desenhos conceituais desse momento, que mais tarde seria usado para orientar a construção visual da sequência que a cena faz parte, respeitando a atmosfera já criada.

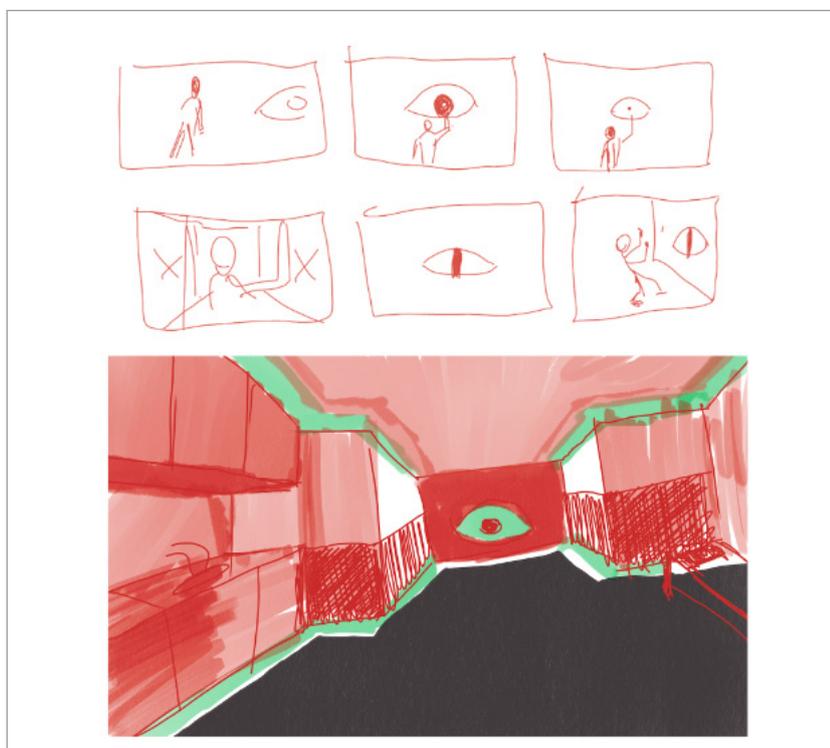


Figura 2: Desenhos conceituais do clímax. Fonte: Acervo do autor (2021).

ETAPA 5 – MATERIAIS E TECNOLOGIAS

Aqui é necessário considerar os processos já empregados no mercado, e as respostas vieram da pesquisa feita na Universidade Federal de Sergipe no programa de iniciação científica, que reuniu *storyboards* onde foi possível perceber amplo uso de ilustrações com técnicas simples, emprego de perspectiva com um ou dois pontos de fugas e linha do horizonte sempre na horizontal. Outra característica é a ausência de detalhes dos objetos e personagens no pano de fundo (SILVA, 2017, p. 51). Quanto aos recursos materiais e tecnológicos, utilizou-se papéis, lápis e canetas para a geração de alternativas dos esboços, e a mesa de desenho digital. A finalização foi feita em *software* de tratamento de imagem. O uso do material digital se mostrou benéfico pela organização e pela facilidade de acesso e de compartilhamento com vários integrantes de uma equipe que geralmente compõe as produções filmicas.

ETAPA 6 – CRIATIVIDADE

Essa etapa envolve criação que considere o problema a ser resolvido através de geração de alternativas. O *moodboard* (ver figura 1) foi utilizado como referência na construção de personagem, artefatos e cenários.



Figura 3: Geração de alternativas para personagem. Fonte: Acervo do autor (2021).

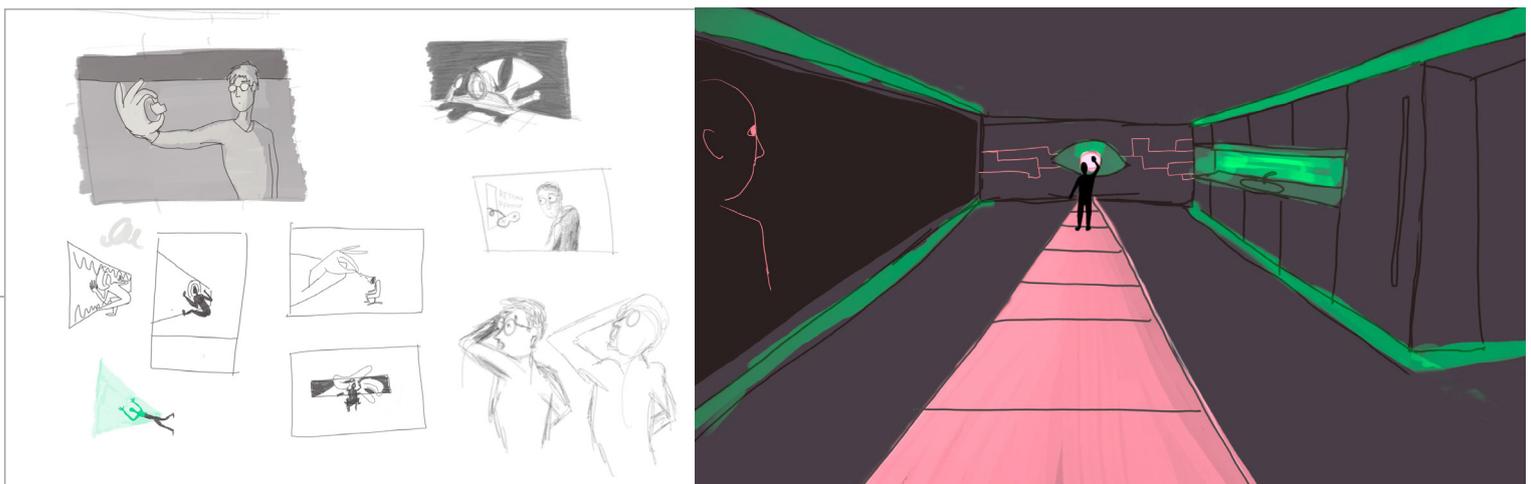
Um dos desafios de representação foi introduzir o dispositivo que quebra a tela, já que não há diálogos na história para explicar sua função. Seu design então cumpre a função de demonstrar sua funcionalidade através do desenho em sua superfície, que simula dentes prestes a mastigar um olho, símbolo da inteligência artificial da tela (ver figura 4).



Figura 4: Geração de alternativas para artefato.
Fonte: Acervo do autor (2021).

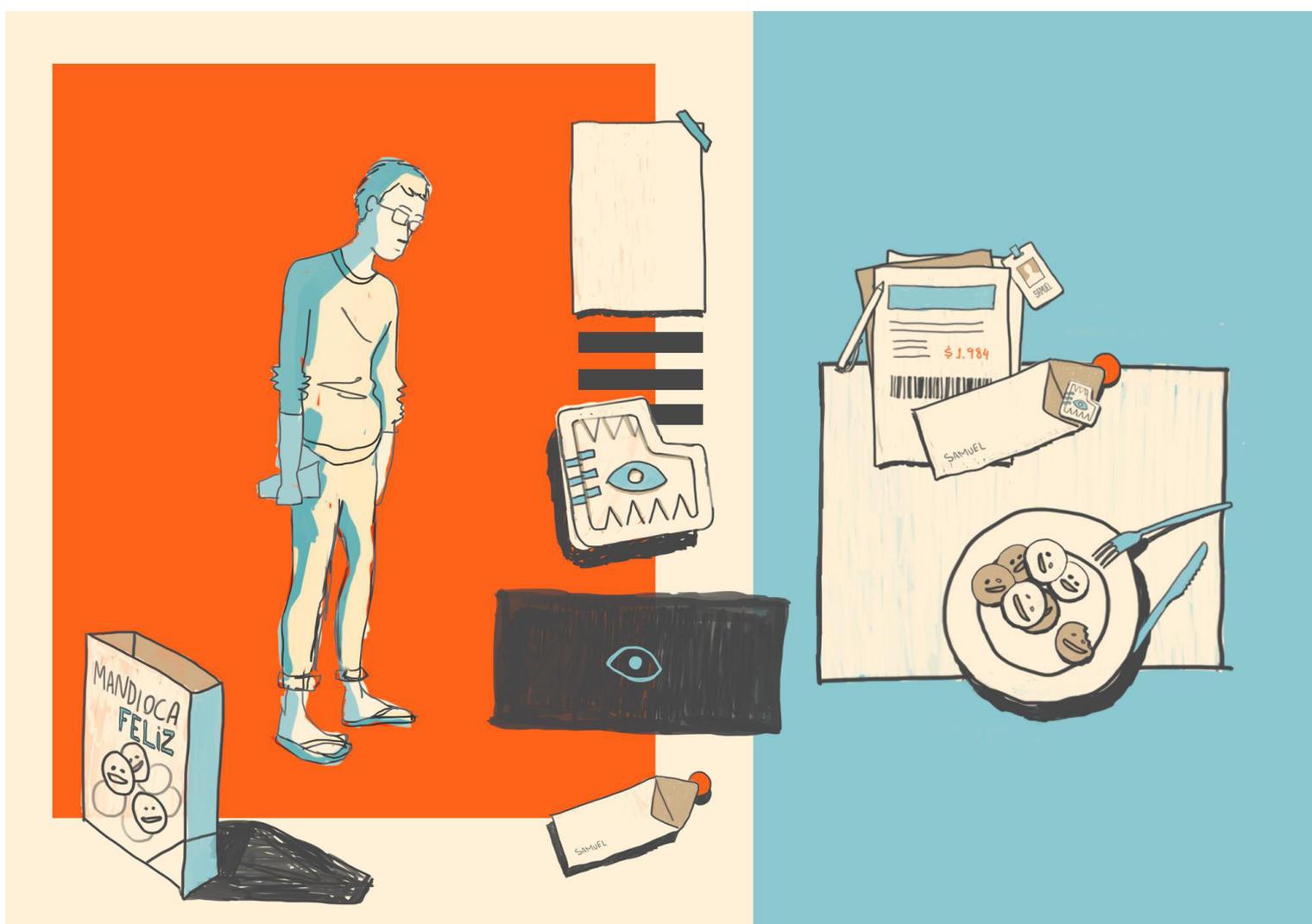
Com relação a construção do cenário principal, apartamento do protagonista, havia a preocupação de trazer características espaciais que remetesse ao futuro, mas que não aparentassem ser uma nave espacial. O cenário deveria ser reconhecível como o lar do personagem, e deveria ter elementos fixos que marcam geograficamente a coreografia da cena, como o momento de interação com a grande tela, por exemplo.

Figuras 5 e 6: Geração de alternativas para cenário.
Fonte: Acervo do autor (2021).



As alternativas geradas foram retomadas, onde se analisou a continuidade da história, o tempo disponível para produção e o resultado esperado ao final. No caso desse projeto, não se tinha intenção de desenvolver um filme de fato, mas apenas o *storyboard*, e para isso a visualidade foi definida pelos desenhos conceituais (ver figura 7). A personagem teve um tratamento simples, assim poderia ser representada variadas vezes em diferentes quadros, sem envolver grandes detalhes. Isso pouparia tempo de produção e facilidade de identificação em sua representação reduzida, quando seu tamanho fosse pequeno com relação ao quadro.

Figura 7: Desenho conceitual personagem Fonte: Acervo do autor (2021).



O cenário principal, um apartamento com sala e cozinha integrada, ganhou uma ilha que divide os ambientes (ver figura 8). Esse detalhe permitiria que a personagem estivesse de costas para a tela enquanto usa sua superfície, e essa posição é importante para o desenrolar da história.

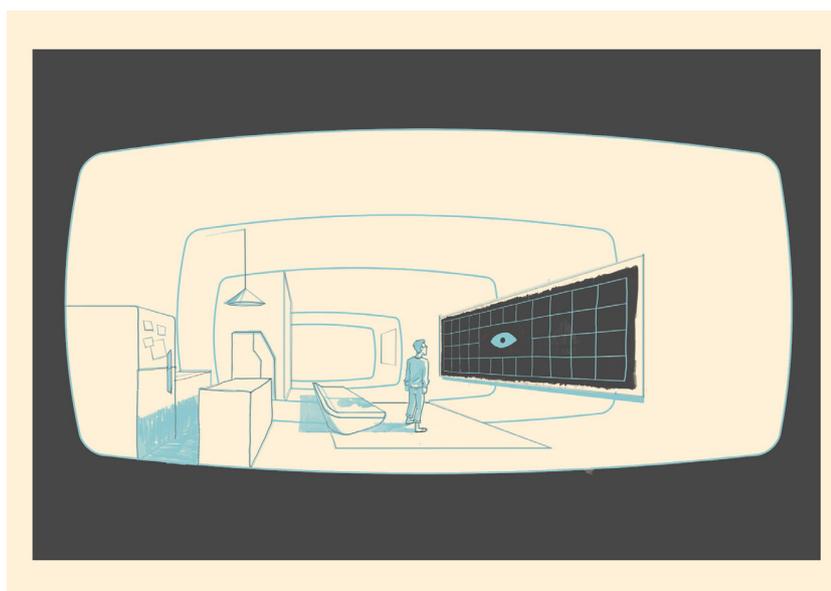


Figura 8: Desenho conceitual cenário. Fonte: Acervo do autor (2021).

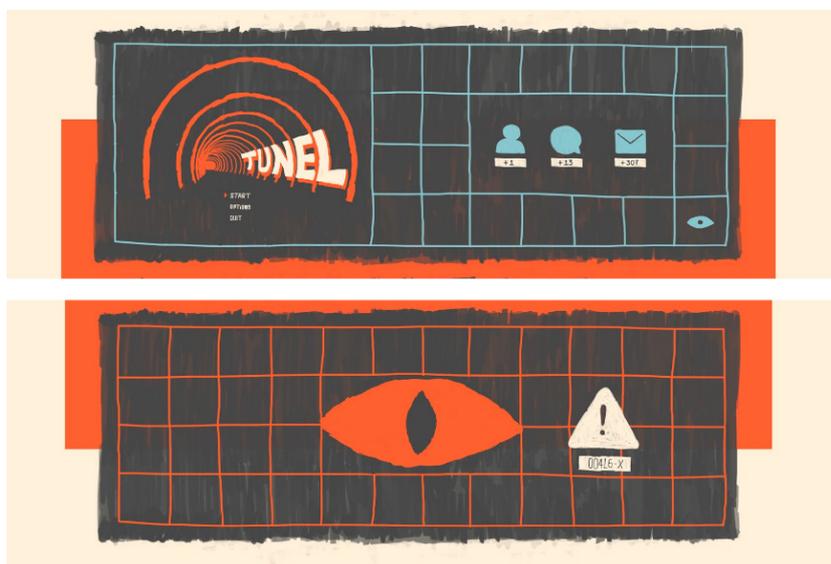


Figura 9: Desenho conceitual da tela. Fonte: Acervo do autor (2021).

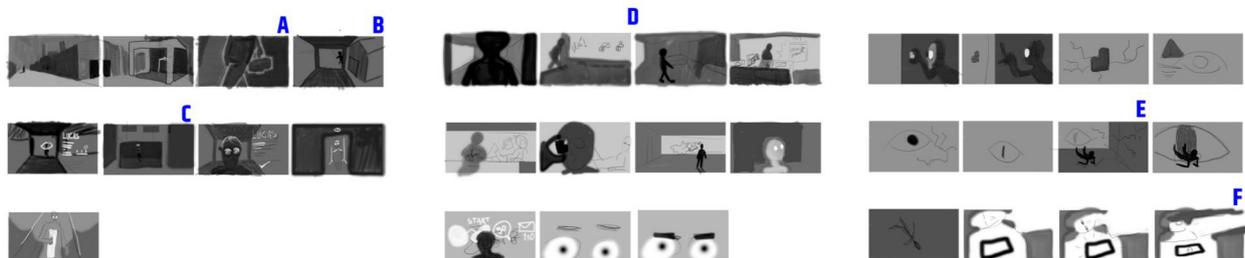
ETAPA 7 – EXPERIMENTAÇÃO

Em favor de uma rápida compreensão da cena, Mateu-Mestre (2010) sugere que os planos devem ser compostos por elementos básicos, como formas e linhas. Deve-se ter claro qual o nível de intensidade a cena deve passar dado seu propósito na história, e deve-se determinar sobre o que é exatamente a ação, e o motivo para acontecer. Em uma versão esboçada, foi possível executar o primeiro tratamento do *storyboard*, e assim se identificou a necessidade de ajustes de seis cenas (indicadas em A, B, C, D, E e F) para que seu propósito estivesse mais claro (ver figura 9).

Como é possível observar nas figuras vermelhas, a cena A teve a inclusão de um cartaz na rua, antes da personagem chegar à sua casa. Nele, vemos alguém hipnotizado por uma tela, antecipando o conflito e contextualizando o universo fictício.

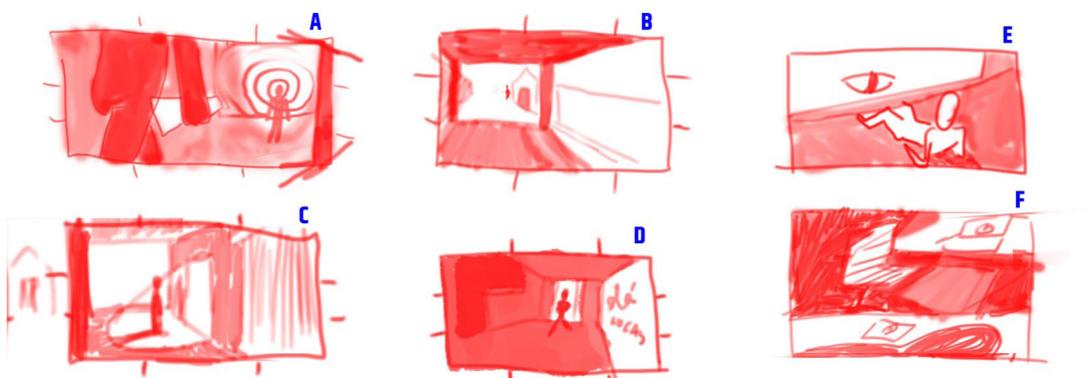
O restante das cenas tiveram ajustes de posicionamento de câmera, para demonstrar de maneira mais clara a posição dos elementos em cena, evitando de se sobreporem.

Figura 10: primeiros tratamentos do storyboard.
Fonte: Acervo do autor (2021).



desafio
mistério
suspeito

dúvida



ETAPA 8 – MODELO

A partir dos esboços da etapa anterior, foi possível ajustar algumas cenas e chegar a um modelo de três páginas que serve de teste, possibilitando que fosse verificado mais adiante.

A história começa mostrando o protagonista andando por uma rua escura onde vemos um cartaz que mostra alguém hipnotizado por uma grande tela (ver figura 11). A escolha por esse início se dá pela orientação de Mateu-Mestre (2010), que atribui às primeiras cenas o papel de estabelecer o tom emocional da história, além de marcar geograficamente o percurso da personagem. Quando chega na portaria, o protagonista é reconhecido pelo sistema, que libera seu acesso ao elevador.

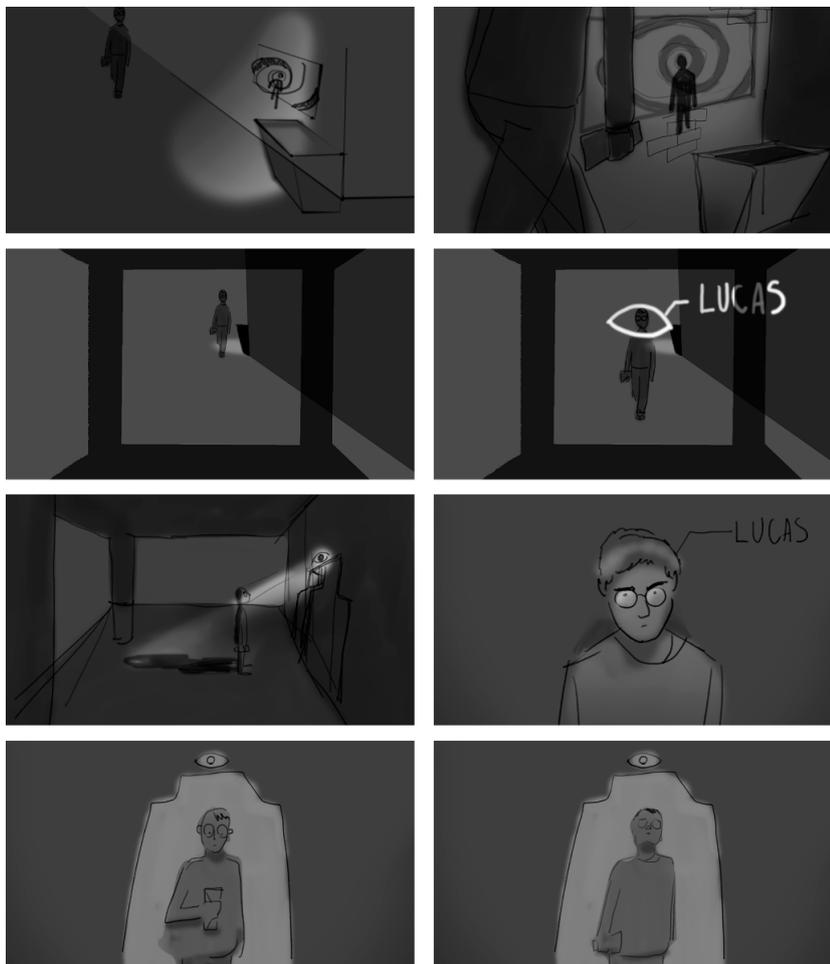


Figura 11: Página 01 do teste de Storyboard. Fonte: Acervo do autor (2021).

Na segunda página (ver figura 11), vemos a personagem dentro do apartamento, onde há uma grande tela. Ao abrir o pacote, a inteligência artificial personificada no modelo da propaganda reconhece o pequeno objeto, marcando o começo da tensão que levaria ao clímax.

O sistema inicia um jogo, sugerindo retomada de uma partida como maneira de distrair o garoto, mas ele retoma sua objetividade ao observar as notificações de mensagens.

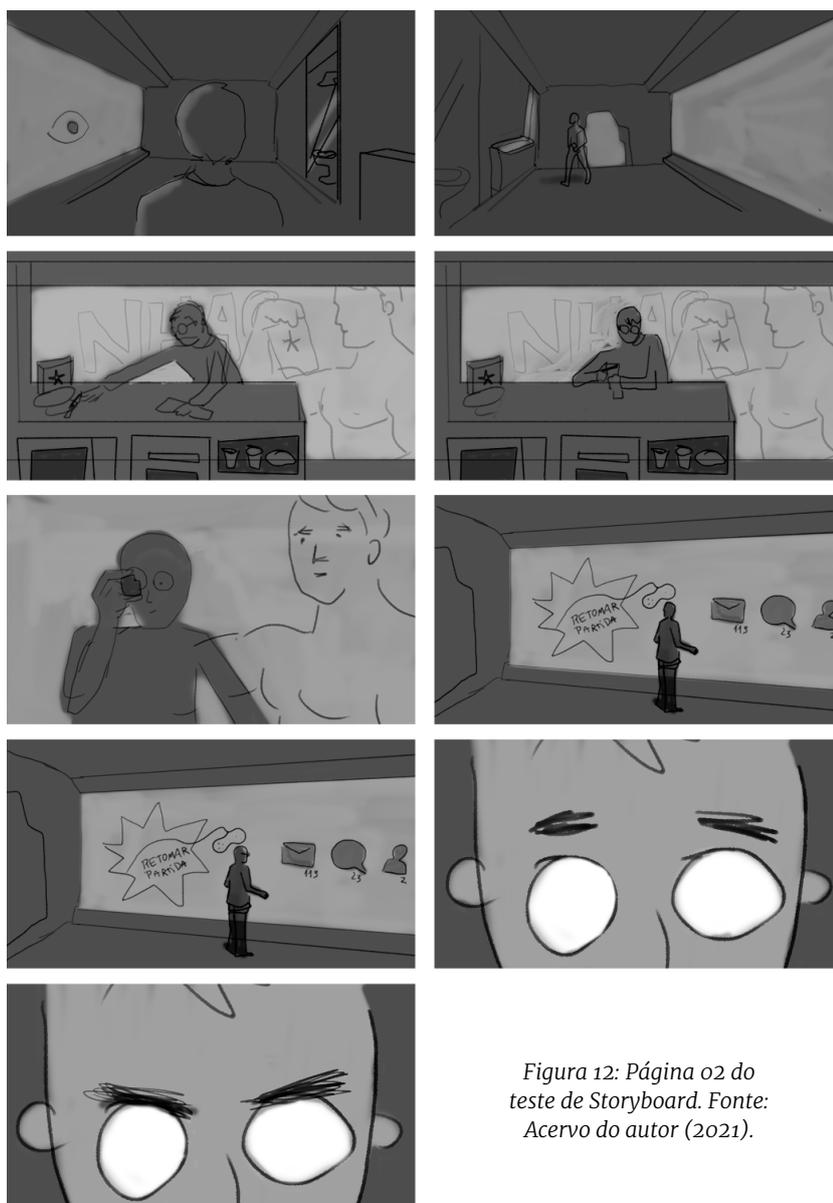


Figura 12: Página 02 do teste de Storyboard. Fonte: Acervo do autor (2021).

Na página final (ver figura 13), o protagonista se aproxima da tela e solta o pequeno objeto magnético, que pela figura em sua superfície se revela como um dispositivo que ataca o sistema, o que provoca a quebra da tela. O olho que representa o sistema muda sua forma, onde a íris ganha a aparência de fenda vertical, como é representado o olho das serpentes comumente, e ganha tamanho até engolir o protagonista. Na cena seguinte ele acorda de um sonho, mas o símbolo do olho é visto no celular que o acompanha na cama.

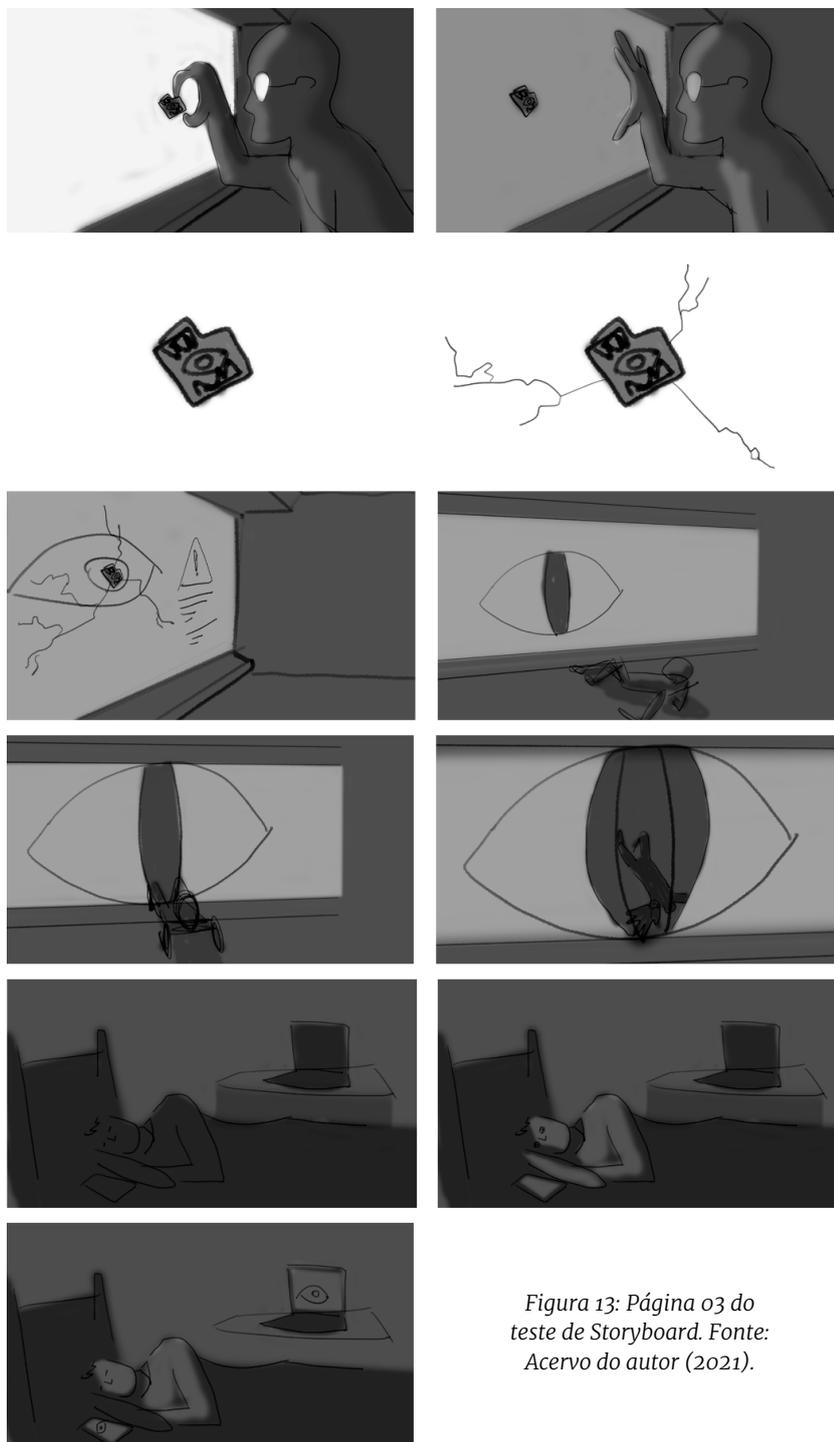


Figura 13: Página 03 do teste de Storyboard. Fonte: Acervo do autor (2021).

ETAPA 9 – VERIFICAÇÃO

Entende-se que a validação do *storyboard* como modelo, atribuído dentro da lógica da metodologia de Munari, se dá de maneira independente do filme. Assim, o modelo criado passa por avaliação que busca amenizar ruídos que poderiam afetar a comunicação visual de cada cena, para que possa gerar interpretações comuns ao maior número de pessoas.

Há uma tentativa de direcionamento do olhar através da perspectiva nos primeiros quadros, onde a linha entre o muro e o chão levam ao personagem ao fundo (ver figura 14). Avaliando a cena, percebemos que o baixo contraste impede o reconhecimento da personagem, o que leva a necessidade de repensar a construção para que seja mais fácil compreender a cena.

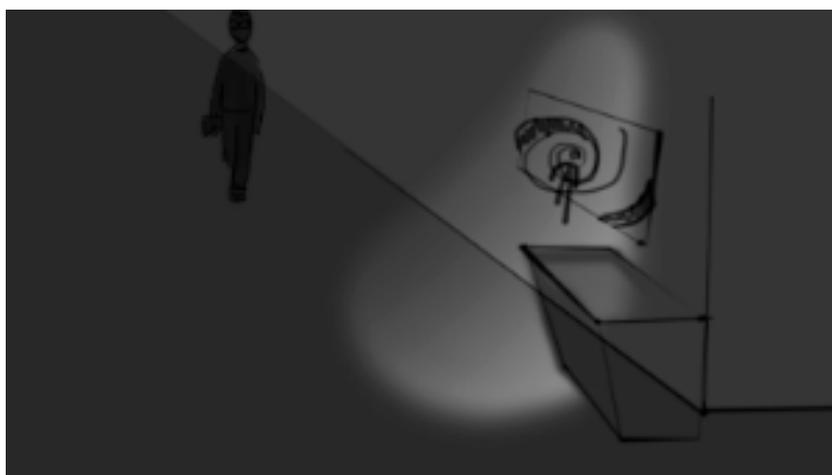


Figura 14: Cena do teste do storyboard. Fonte: Acervo do autor (2021).

Nas cenas onde o sistema reconhece o dispositivo e dá início a um jogo, sugerindo retomada de partida, o garoto se distrai e fica um momento em dúvida sobre como agir, mas retoma sua objetividade ao observar as notificações de mensagens. Nesse momento, a cena da dúvida causada pelo jogo deveria ganhar mais tensão, já que quase tirou o protagonista de seu objetivo.

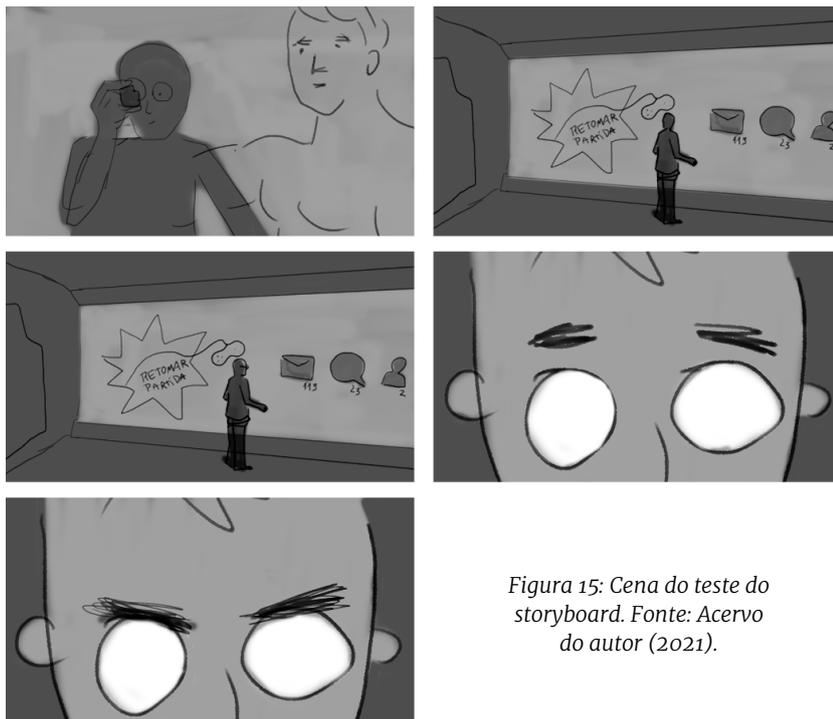


Figura 15: Cena do teste do storyboard. Fonte: Acervo do autor (2021).

Com relação aos efeitos da composição, as cenas seguintes apresentam pouca tensão para essa parte final que deveria ser o clímax (ver figura 16). Quando o personagem solta o dispositivo na tela, o quadro está dividido por linha simétrica, o que traz estabilidade e equilíbrio para um momento que antecipa caos, se mostrando uma escolha inadequada.

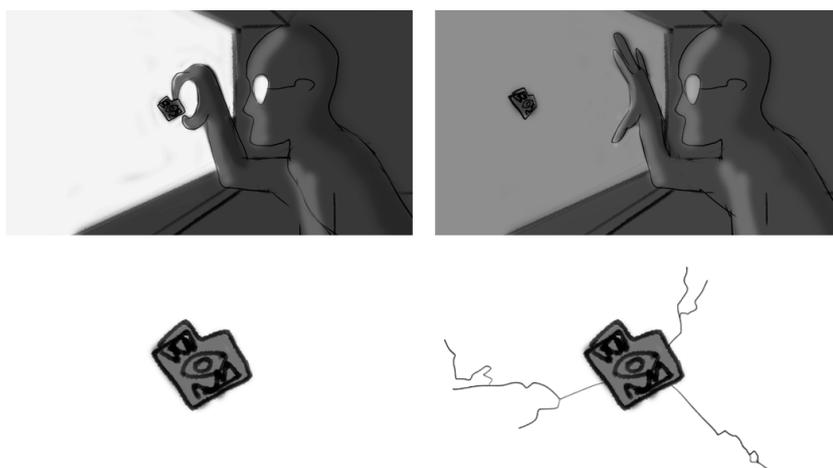


Figura 16: Cena do teste do storyboard. Fonte: Acervo do autor (2021).

Se avaliado quanto a progressão, a primeira página apresenta forte contraste e amplo uso de perspectiva que acaba por carregar visualmente as cenas iniciais, atribuindo tensão no momento inapropriado, visto que no clímax a imagem é bem menos expressiva (ver figura 17). Segundo Block (2008), a alta intensidade visual pode ser representada através do alto contraste e da perspectiva forçada, enquanto cenas planas e de baixo contraste são relacionadas à baixa intensidade. Há necessidade de ajustes no *storyboard* para que a intensidade visual seja retrabalhada ao considerar a estrutura narrativa, empregando mais tensão visual no clímax, e menor tensão no início da história, momento considerado de normalidade.

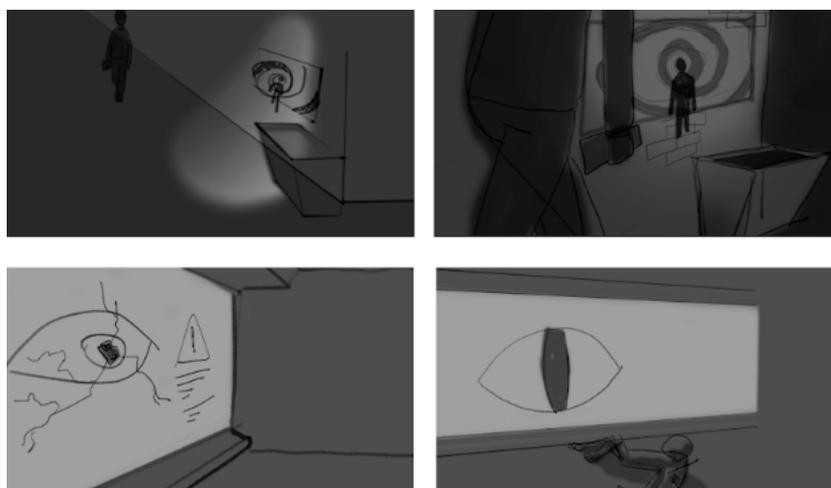


Figura 17: Comparação das cenas iniciais com o clímax do teste do storyboard. Fonte: Acervo do autor (2021).

ETAPA 10 – MODELO FINAL

Fez-se outro modelo, de cinco páginas, para readequar a composição dos quadros com base nos pontos levantados na etapa de validação. Apesar do ajuste na composição, o conteúdo das cenas continua o mesmo, mas a visualidade adotou a estética definida da etapa de criatividade, com base nos desenhos conceituais feitos.

Nas primeiras cenas, visando diminuir o contraste e o uso exagerado da perspectiva, repetiu-se o conteúdo dos quadros, mas dessa vez se apresentam de forma mais planas e com menor variação tonal. Esse ajuste acontece para que o início da história se estabeleça como um momento ainda sem conflito, retratando a normalidade (ver figura 18).

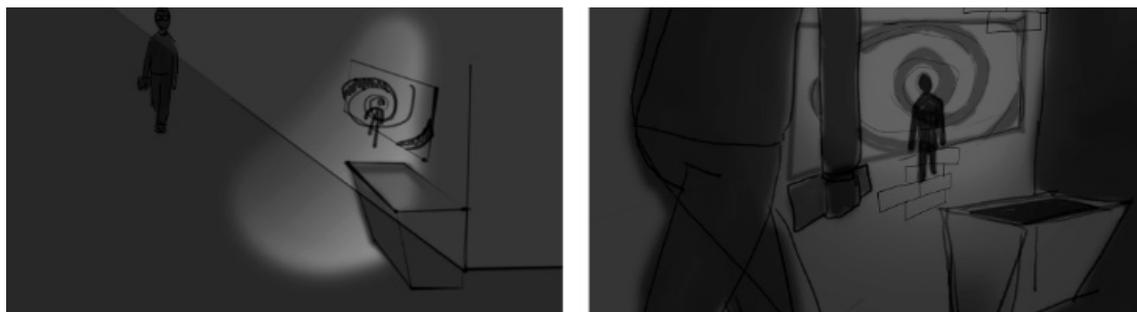
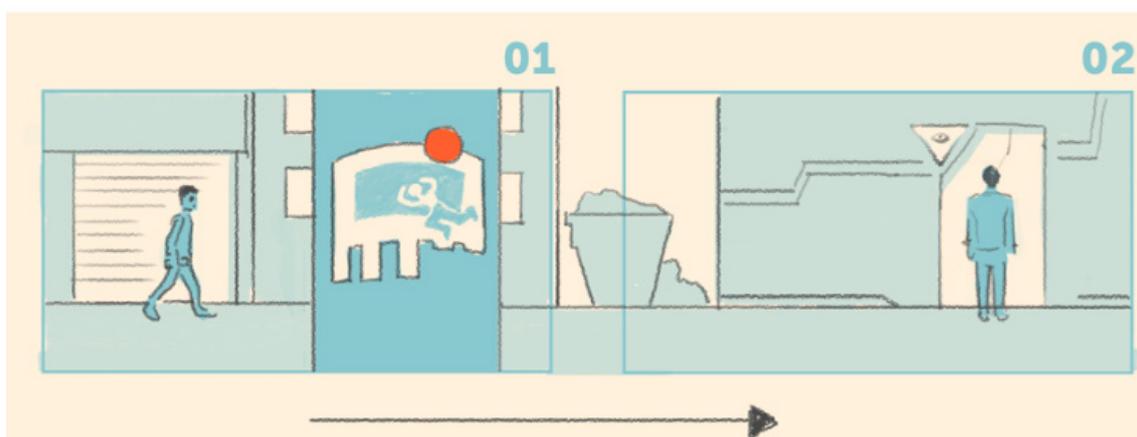


Figura 18: Comparação das cenas iniciais do modelo teste e modelo final. Fonte: Acervo do autor (2021).



O contraste mais marcado aparece apenas na cena 12, quando o jovem se assusta com o jogo que se inicia sem seu comando na tela. Esse momento representa o início do conflito, e a partir daí o contraste carregado continua a ser utilizado até seu ápice (ver figura 19).

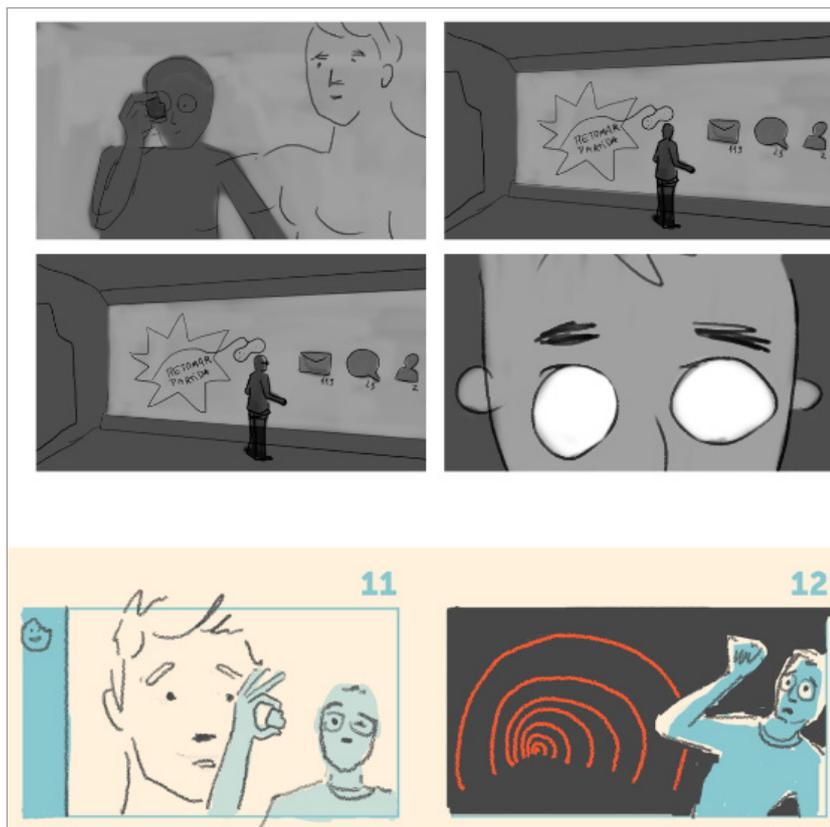


Figura 19: Comparação de cenas do modelo teste e modelo final. Fonte: Acervo do autor (2021).

Para atribuir efeito de perspectiva, o jogo na tela usa arcos que criam um túnel e ajudam a direcionar o olhar, uma vez que a tensão é causada por uma grande tela plana. Depois que o dispositivo é lançado (cenas 17 a 21) a tensão é trabalhada através das rachaduras na tela, o uso da cor vermelha e a desorientação da linha do horizonte, que empregam intensidade ao momento mais dramático da história.

Na resolução, momento tratado por Block (2008) como retorno à normalidade, empregou-se as cores e a planificação usadas nas primeiras cenas, afastando os elementos que conotam o conflito.

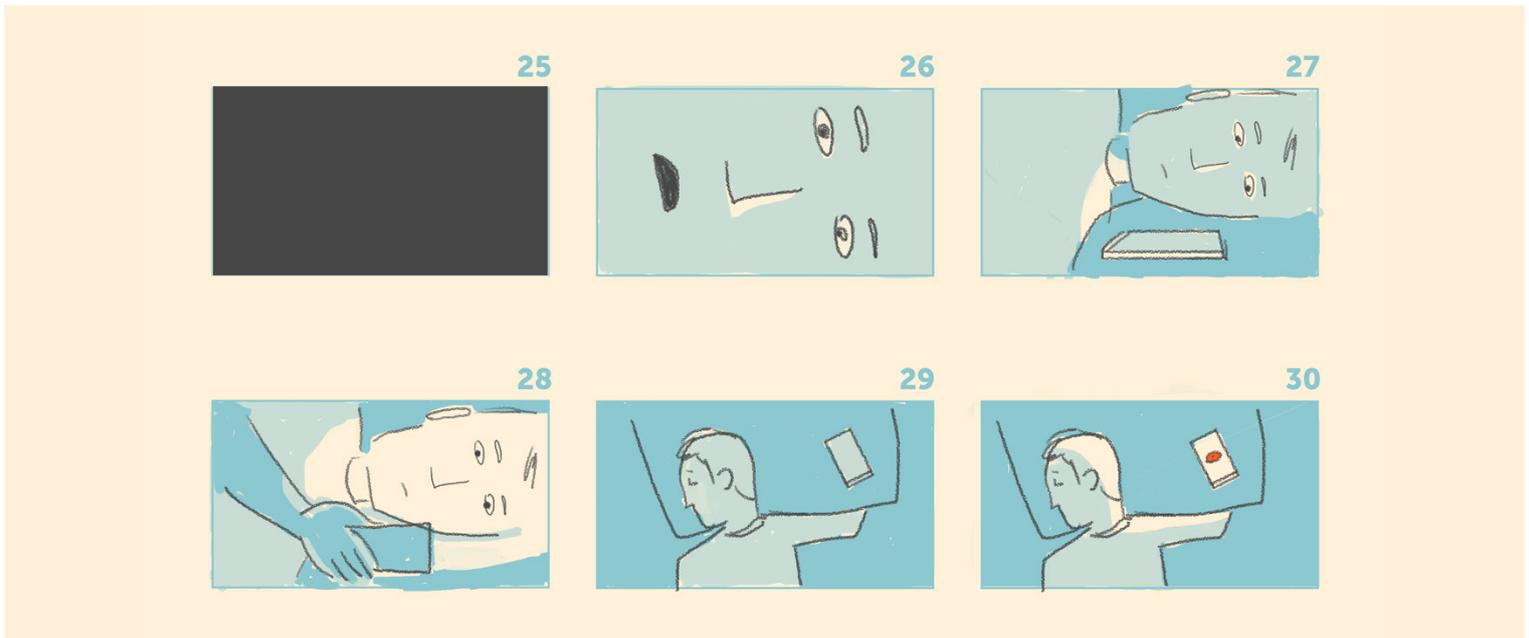
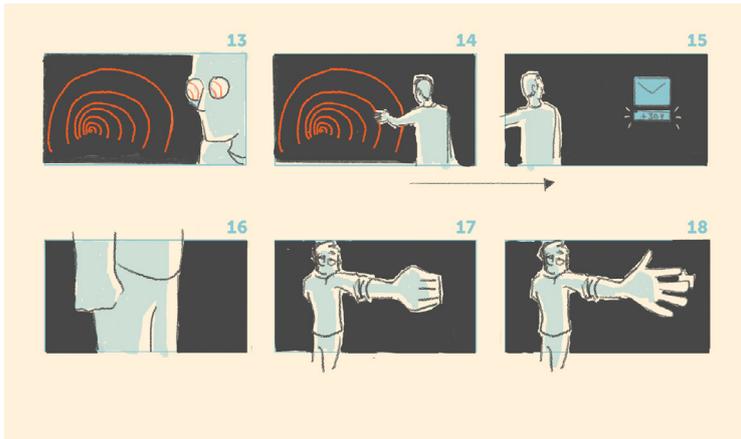
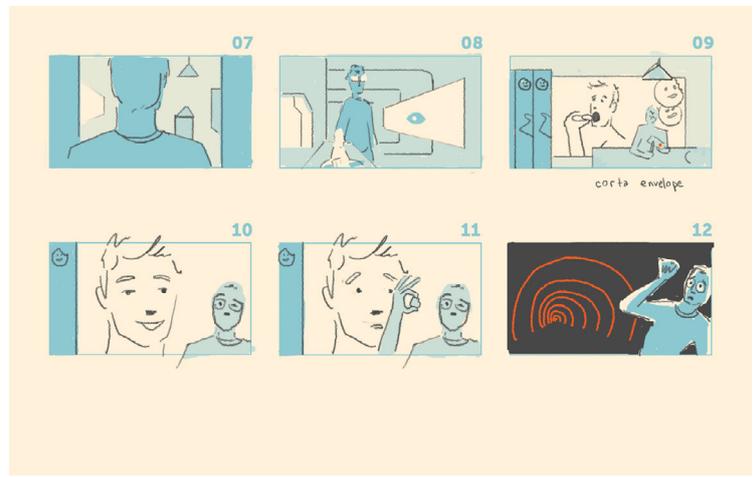
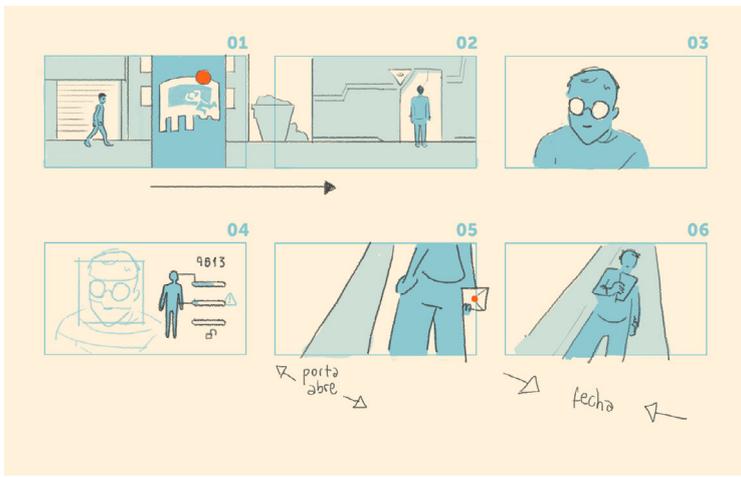


Figura 20: Modelo Final. Fonte: Acervo do autor (2021).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenho faz parte da construção dos cenários, objetos e figurinos ao explorar formas, cores, e informações que forneçam dados para a construção da visualidade planejada. Os desenhos conceituais mostram um estilo e informações estéticas, enquanto os desenhos técnicos informam diretrizes mais específicas. O planejamento da narrativa visual, expresso no *storyboard*, permite se antecipar ao momento da gravação ao testar as possibilidades de composição de cena, motivando análise que confirme sua viabilidade e preparação da filmagem.

Nesse sentido, a atividade do designer contribui para o mercado cinematográfico na captação dos recursos, na pré-visualização do que pode ser o roteiro e na comunicação interna de seus realizadores.

Com o protótipo deste trabalho, percebeu-se que as etapas da realização do *storyboard* poderiam se moldar às metodologias já conhecidas pelos designers, onde o desenvolvimento visual se apresenta como um projeto. A busca por referências é atividade comum ao universo do designer, mas a feitura de uma narrativa em progressão exigiu consumo e investigação particulares, em níveis que o autor ainda não tinha experienciado. A composição de uma cena dá conta de propósitos além da estética, pois precisam situar o universo imaginado, conferir intensidade dramática e representar o objetivo da cena dentro de uma cadeia de acontecimentos.

De tudo é possível afirmar que os designers também aprendem pelo caminho inverso, onde o próprio cinema fornece as referências, retroalimentando os mecanismos de soluções e ampliando os seus repertórios. Além disso é necessário reafirmar, igualmente, o potencial da atividade do designer como contribuinte das produções cinematográficas por meio de suas criações e métodos, dentre elas, os ***storyboards***.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACHER, Hans. **Dream Worlds: Production design** in animation. Burlington: Focal Press, 2008.

BLOCK, Bruce. **Narrativa visual:** creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales. Barcelona: Omega, 2008.

GLEBAS, Francis. **Directing the story.** Burlington: Elsevier, 2009.

LOBRUTTO, Vincent. **The Filmmaker's Guide to Production Design.** New York: Allworth Press, 2002.

MATEU-MESTRE, Marcos. **Framed ink:** Drawing and composition for visual storytellers. Culver city: Design studio press, 2010.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas.** Tradução de José Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual.** Tradução de Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

SILVA, Rafael Rocha. **Storyboard:** Expressão gráfica no projeto cinematográfico norte-americano a partir de 1960. Universidade Federal de Sergipe. 2017

TAVARES, Paula. O desenho como ferramenta universal. O contributo do processo do desenho na metodologia projectual. **Revista de Estudos Politécnicos Polytechnical Studies Review**, 2009, Vol VII, nº 12, 007-024.

TEIXEIRA, P. M. et al. **Análise do storyboard na metodologia projetual do cinema de animação e dos motion graphics.** Designa 2016, Conferência Internacional de Investigação em Design: Erro / Error – Proceedings, Universidade da Beira Interior. pp. 265-275. ISBN: 978-989-654-361-7. Link <http://labcom-ifp.ubi.pt/book/294>

WELLS, Paul. **Scriptwriting.** Lausanne: AVA Publishing SA, 2007. WELLS, Paul. Drawing for animation. Lausanne: AVA Publishing SA, 2009.