

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

Centro de Educação e Ciências Humanas  
Departamento de Comunicação Social  
Curso de Cinema e Audiovisual

*A invenção de Erbatã*

Processo encantado de criação

Proposta de curta-metragem de animação 2D

São Cristóvão – SE

2023

Milena Araujo de Souza

“A Invenção de *Erbatã*”  
Processo encantado de criação  
Proposta de curta-metragem de animação 2D

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de Sergipe, para a obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual, sob a orientação da Prof. Dr. Ana Ângela Farias Gomes e coorientação do Prof. Dr. Arthur Felipe Fiel.

São Cristóvão – SE

2023



*Às infâncias do meu pai Lindolfo e de  
minha mãe Rita.*

## AGRADECIMENTOS

Ainda que a escrita seja um processo um tanto solitário, a realização deste trabalho só foi possível graças a uma rede de afeto sem a qual jamais conseguiria chegar tão longe. Acredito verdadeiramente que os processos criativos só são possíveis a partir da experimentação do mundo, e que essa experiência se constrói a partir da relação com o outro. Minhas experiências, felizmente, são de amor e acolhimento.

Em primeiro lugar, volto meus agradecimentos à educação pública, capaz senão de modificar as estruturas de poder, de permitir que tantas crianças, jovens e adultos se encontrem com experiências de formação diferentes daquelas ofertadas pela educação liberal, e assim construam de forma gradual e constante seus processos de emancipação individual e coletiva.

Agradeço ao cinema e à animação, artes de experimento, por me transportarem com sua magia encantadora, com toda a sua potencialidade, e me apresentarem a um mundo ao mesmo tempo espelho e janela.

Agradeço aos meus pais Lindolfo e Maria Rita, que antes da escola e da universidade, foram meus primeiros agentes da emancipação, que de forma tão sábia e amorosa me mostraram as coisas essenciais por uma jornada ética da felicidade e do conhecimento.

Agradeço à minha avó Dalva, fonte precedente do meu amor pela arte e pelo mundo das imagens.

Agradeço à minha irmã Viviane, minha inspiração, e em nome dela, a todos os meus amigos e amigas, por tantas vezes me reerguerem, me apoiarem, estarem comigo nessa jornada, com um amor que cura.

Agradeço à Guilherme, meu companheiro de vida, por todo o amor, apoio e carinho nesses dias de luta, por sempre me incentivar a insistir e persistir.

Agradeço à Ton (*in memória*), meu coordenador de estágio e amigo, por ter me ensinado tanto em tão pouco tempo, por ter acreditado em mim e por continuar sendo uma fonte de luz e inspiração.

Agradeço pôr fim a todos os professores e professoras da minha jornada, em especial a Maria Beatriz Colucci e meus orientadores Ana Ângela Farias e Arthur Fiel, que tanto me acompanharam e fortaleceram nesta etapa de formação profissional e pessoal, e me mostraram que a educação formal também pode ser cercada por afetos.

## RESUMO

Considerando que as obras de arte, em diferentes gêneros e linguagens, percorrem antes um trajeto de hipóteses, descobertas, testes e experimentos para sua construção, e observando a obra de arte como mais uma das etapas criativas, este trabalho busca apresentar um memorial artístico do processo inicial do desenvolvimento de *A invenção de Erbatã*, projeto de curta metragem animado. Para isso, recorre aos estudos sobre processo criativo abordados por Cecília Almeida Salles, além do levantamento de referências do processo de produção artística de outras obras e autores, analisando os documentos do processo com os quais é possível identificar as estratégias, escolhas e etapas do fazer artístico.

**Palavras-chave:** Processo criativo, animação, infância.

## ABSTRACT

Considering that artworks, in different genres and languages, go through a path of hypotheses, discoveries, tests and experiments for their construction, and observing the artwork as one more of the creative stages, this work aims to present an artistic memorial of the initial process of development of *A invenção de Erbatã*, an animated short film project. For this, it resorts to the studies on creative process approached by Cecília Almeida Salles, besides the survey of references of the artistic production process of other works and authors, analyzing the documents of the process with which it is possible to identify the strategies, choices, and stages of artistic making.

**Keywords:** creative process, animation, infancy.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1</b> – Making of de Perlimps (2023) .....	14
<b>Figura 2</b> – O Menino e o mundo (2013) .....	15
<b>Figura 3</b> – Oríkì (2020) .....	18
<b>Figura 4</b> – Iemanjá Yemojá: A criação das ondas (2016) .....	22
<b>Figura 5</b> – Kirikou et la sorcière (1998) .....	23
<b>Figura 6</b> – 1ª Página do storyboard .....	32
<b>Figura 7</b> – The Ollie & Moon Show (2017 – presente).....	33
<b>Figura 8</b> – The lost word (1925).....	34
<b>Figura 9</b> – Mitos Indígenas em Travessia (2019).....	34
<b>Figura 10</b> – Cachoeira dos Índios, Boninal – BA.....	35
<b>Figura 11</b> – Margens do Rio Palmares, Boninal – BA .....	35
<b>Figura 12</b> – Produções do Studio Ghibli .....	37
<b>Figura 13</b> – Luca (2021) .....	38
<b>Figura 14</b> – Proposta de cores .....	38
<b>Figura 15</b> – Esboços para a cabeça.....	40
<b>Figura 16</b> – Primeiro esboço do personagem Erbatã.....	40
<b>Figura 17</b> – Segundo design de Erbatã. Duas Variações de Figurino .....	41
<b>Figura 18</b> – Esboços de silhueta e silhueta selecionada para o design do personagem. 41	
<b>Figura 19</b> – Character Design - Erbatã .....	42
<b>Figura 20</b> – Model sheet .....	42
<b>Figura 21</b> – Expression sheet.....	43
<b>Figura 22</b> – Esboço de Medi na forma de pássaro .....	44
<b>Figura 23</b> – Character Design - Medi .....	44
<b>Figura 24</b> – Pé de Mulungu, Boninal - BA.....	45
<b>Figura 25</b> – Esboços da árvore .....	45
<b>Figura 26</b> – Props (coxy, caderno e lápis) .....	46
<b>Figura 27</b> – Técnicas de Animação .....	47
<b>Figura 28</b> – Caminho dos Gigantes (2016) . .....	49

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2. CINEMA E PROCESSOS DE CRIAÇÃO .....</b>	<b>11</b>
2.1. Inventar o Mundo: gesto criativo em cena nas mãos de uma criança .....	17
<b>3. CONCEPÇÃO DO ROTEIRO .....</b>	<b>21</b>
3.1. Logline .....	25
3.2. Argumento.....	25
3.3. Escaleta .....	26
<b>4. ROTEIRO LITERÁRIO .....</b>	<b>28</b>
<b>5. STORYBOARD.....</b>	<b>32</b>
<b>6. PROPOSTA DE FOTOGRAFIA .....</b>	<b>33</b>
6.1. Cinematografia .....	35
6.2. Cor e luz .....	37
<b>7. DESENVOLVIMENTO VISUAL .....</b>	<b>39</b>
7.1. Protagonista: vida interior .....	39
7.2. Design do personagem .....	39
7.3. Desenvolvimento de <i>Medi</i> .....	43
7.4. Objetos e cenário.....	44
<b>8. ANIMAÇÃO .....</b>	<b>47</b>
<b>9. PROPOSTA DE SOM .....</b>	<b>49</b>
<b>10. PRODUÇÃO.....</b>	<b>50</b>
10.1. Cronograma.....	50
<b>11. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>52</b>
<b>12. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>54</b>
<b>APÊNDICE .....</b>	<b>56</b>

## 1. INTRODUÇÃO

*Há um menino, há um moleque  
morando sempre no meu coração  
Toda vez que o adulto balança ele  
vem pra me dar a mão*

*Milton Nascimento e Fernando Brant*

Este trabalho é a criação de uma história sobre criação. Nele, caminhamos pelos processos de concepção do projeto de curta-metragem *A invenção de Erbatã*, elencando as etapas, mais ou menos lineares, que possibilitaram a construção desta *obra inacabada*. Passando pelo argumento em formato de conto, tratamentos de roteiro e arquivos complementares, *design* e *redesign* do personagem, estudos de referências e inspirações, escolhas estéticas e técnicas, objetivas e subjetivas. Ao mesmo tempo, busca-se discutir processos de criação como tema narrativo, a partir da jornada criativa do personagem principal – *Erbatã* – na concepção de seu primeiro invento.

Para dar luz à proposta, o processo de criação é levantado tomando como principal embasamento teórico as abordagens de Cecilia Almeida Salles nos trabalhos *Gesto inacabado* (2009) e *Arquivos de criação* (2014). Ambos os textos buscam promover discussões sobre o gesto criador, observando a obra de arte a partir de sua construção. Outras obras também foram importantes referências para o andamento do projeto, em especial, destaco as obras literárias de Ailton Krenak e Amadou Hampâté Bâ; e cinematográficas de Hayao Miyasaki e Alê Abreu.

*A invenção de Erbatã* é um projeto de curta-metragem de animação experimental, que insere personagens e ilustrações 2D tradicionais em cenários *live action*. O projeto se inspira nos contos de religiões de matriz africana, histórias indígenas latino-americanas e épicos gregos, para criar um conto épico infantil a partir de um universo ficcional. Na narrativa, os *Ixanarã* (entidades) passeiam pelos planetas desenvolvendo seus conhecimentos e protegendo o universo. *Erbatã* é um *Ixanarã* de 540 anos (ou nove anos de uma criança humana) que sai da casa de sua mãe *Tenesi* para começar sua primeira jornada de aprendizado pelo universo, mas acaba chegando em um planeta que parece já ter todas as coisas. *Erbatã* gosta daquele mundo e passa dias refletindo à beira do rio e por entre a floresta, mas não pode voltar ao encontro de *Tenesi* antes de conseguir realizar seu primeiro invento.

Para os *Ixanarã*, o tempo é diferente, muito mais cíclico e estendido. *Ixanarãs* vivem em média 60 vezes mais que humanos e contam o tempo nas cordas de *Tenesi*, até poderem voltar ao *Angurá*<sup>1</sup>. Por isso, observar e aprender com o tempo é um dos maiores aprendizados de *Erbatã*, enquanto busca resposta da pergunta que não conhece. Seus dias de meditação são determinantes para compreender o carinho que sente pelo novo mundo, e da árvore que cresce acompanhando o seu processo, *Erbatã* descobre o que lhe falta para concluir seus primeiros ensinamentos.

Há muito que a animação vem sendo porta de experimentação e expressão para cineastas e ilustradores, tecendo releituras de obras do imaginário popular – *Alice* (Jan Svankmajer, 1988); abrindo portas do universo onírico – *Paprika* (Satoshi Kon, 2006); mediando leituras poéticas e subjetivas da realidade – *O menino e o mundo* (Alê Abreu, 2013), ou ainda, explorando a própria materialidade dos dispositivos fílmicos – *Begone dull care* (Norman McLaren, 1949). Durante a pandemia de Covid-19, com o isolamento social e a dificuldade em realizar produções *in loco*, o cinema de animação ganhou ainda outros lugares de experimentação criativa e independente, como na produção brasileira *Oríkì* (2020), de Pâmela Peregrino, que aborda a pandemia e seus desdobramentos sobre a ótica dos povos tradicionais do terreiro.

Este momento também influenciou no desenvolvimento da proposta aqui apresentada, que teve seu início durante o período de ensino remoto e isolamento social, onde a noção de ócio, tempo e espera ganharam novos e subjetivos significados. Nesse sentido, ainda que a obra não trate diretamente da pandemia, busca refletir acerca das ideias de processo e tempo sobre a ótica de um deus-menino. A relação que *Erbatã* desenvolve com o lugar ao longo do tempo é essencial tanto para criar proximidade e encantamento com o planeta, quanto para desenvolver, objetiva e subjetivamente, o invento que o fará cumprir seu propósito. Ao fim, o processo se torna a principal ponte de amadurecimento do personagem em sua jornada.

---

<sup>1</sup> Na história, o *Angurá* é a casa de *Tenesi*, casa das crianças e dos velhos, onde os *Ixanarãs* nascem e se desenvolvem antes de conhecerem o universo. Após certa idade, os *Ixanarãs* já idosos retornam ao *Angurá* e preparam, com ajuda dos mais novos, seu rito de passagem.

## 2. CINEMA E PROCESSOS DE CRIAÇÃO

*As vezes busco o assovio do coqui,  
busco a força inspiradora, busco o  
mote. Observo, observo e nada, sou  
empurrada à constatação inerente  
do trabalho, que é o processo.  
A autora*

Ao analisar criticamente uma obra de arte, é comum que seus estudos se desdobrem sobre o que entendemos pelo seu resultado, aquilo que o artista, em geral, entrega ao mundo para apreciação: o quadro, a performance, a peça de teatro encenada, a música composta, a obra arquitetônica, o filme finalizado. Neste material, estão presentes os elementos estéticos respectivos a sua categoria artística, analisados por estudiosos, apreciadores e outros artistas. Mas também é comum que no processo de investigação de um trabalho, sejam buscados os procedimentos e elementos de sua construção. Através da poética do processo criador, encontra-se a dimensão processual da obra.

Cecília Almeida Salles<sup>2</sup> aponta para o que se entende, nas reflexões sobre este processo criador, como crítica genética, “uma investigação que vê a obra de arte a partir de sua construção” (SALLES, 2009, p. 16). Esse campo de estudo nasce ao final dos anos 1960 na França, a partir da reunião e organização de manuscritos de Heinrich Heine, poeta alemão falecido na década anterior. Posteriormente, os pesquisadores responsáveis pelo estudo fundaram o *Institut de Textes et Manuscrits Modernes* - ITEM<sup>3</sup>, que segue contribuindo para os estudos sobre processos de criação na contemporaneidade.

Com o tempo, a crítica genética se concretiza na análise do processo criativo literário, estando o crítico envolto na investigação das palavras deixadas pelo escritor no caminho de sua obra. Contudo, logo surgiram pesquisas interessadas em ampliar o leque de possibilidades de estudo para outras artes, como o teatro, a música e o cinema. Nessa análise, o pesquisador busca aprofundar-se nas inúmeras variações, estudos, testes e hipóteses para concretização do trabalho de criação, não para compreender em sua

---

<sup>2</sup> Prof.<sup>a</sup> Dra. em Linguística Aplicada e Estudos de Línguas pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1990). Atualmente é coordenadora do grupo de pesquisa em processos de criação (PUC – SP).

<sup>3</sup> “Instituto de Textos e Manuscritos Modernos (ITEM), dirigido por Paolo D'Iorio, é uma unidade de pesquisa do *Centre National de la Recherche Scientifique* e da *École normale supérieure* (UMR 8132 CNRS / ENS), em parceria com a Universidade de Poitiers, que se dedica ao estudo da gênese das obras da mente, na literatura, linguística, filosofia, arte e ciência, a partir de vestígios empíricos deixados durante o processo criativo.” – Tradução livre. Disponível em: [www.item.ens.fr/thematique/](http://www.item.ens.fr/thematique/). Acesso em 02 de setembro de 2023.

totalidade os caminhos percorridos pelo artista, mas para tecer observações das marcas deixadas neste processo. Salles indica as possibilidades desta observação.

Muitos aspectos da criação artística aparecem a seus fruidores envolvidos em uma aura que mais mitifica do que explica esse engenhoso labirinto da mente humana. Por outro lado, surgem, às vezes, explicações simplistas que poderosamente transformam o labirinto em uma trajetória linear, que não apresenta nem sequer pequenas curvas, que guardem alguma espécie de mistério: distorcendo a complexa lógica que envolve o ato criador.

Não há a pretensão de que, como por encanto, seja encontrada a saída do labirinto. Essa busca acompanha o desenvolvimento do homem, assim como a compreensão de que sua total explicação nunca será alcançada. (SALLES, 2009, p. 16)

Nessa complexa trajetória, artistas desenvolvem suas metodologias, adaptando suas ferramentas e condições de trabalho, mas há espaço considerável no desenvolvimento de uma obra para o lugar subjetivo e interno, onde criatividade, desejo e fruição se manifestam, sem que possam ser claramente traduzidos objetivamente. O poeta austríaco Rainer Maria Rilke, em resposta a uma carta do então jovem poeta Franz Xavier Kappus, aponta este lugar abstrato da arte:

As coisas não são todas tão palpáveis e dizíveis como normalmente querem nos fazer crer; a maioria dos acontecimentos é indizível, acontece em um espaço que nunca foi visitado por uma palavra, e mais indizíveis que tudo são as obras de arte, essas existências misteriosas cuja vida é perene, ao lado da nossa, que é perecível. (RILKE, 2022, p. 21)

Essa subjetividade pode ser evidenciada já na observação do que seria o começo de uma produção artística, e estende-se a questionamentos sobre o próprio conceito de obra acabada. Partindo antes de uma observação da arte enquanto movimento de constante transformação, “Admite-se, portanto, a impossibilidade em se determinar com nitidez o instante primeiro que desencadeou o processo e o momento de seu ponto final.” (SALLES, 2009, p. 30).

Em materiais de bastidores, entrevistas ou escritos, artistas descrevem o processo de descoberta da obra das mais variadas formas: são fragmentos que se observam a partir do vislumbre de um personagem, de um diálogo captado com atenção, de um olhar atento

a situações cotidianas, da colagem de ideias ou mesmo da junção de memórias reais e/ou imaginadas. Por vezes, artistas relatam terem sido atingidos pela consciência de uma pré-existência de suas obras, como se já morassem em seu subconsciente antes de se apresentarem como tais.

O diretor e animador brasileiro Alê Abreu relatou em material para *making off* do filme de animação *O menino e o mundo* (2013) a experiência singular do projeto. “O desenvolvimento desta história foi quase como um quebra-cabeça [...] a gente encontrava as peças soltas que a gente nem sabia se eram peças do filme ou não e como elas iriam se encaixar nessa história” (2015). Na mesma entrevista, o diretor também relatou que Cuca, personagem principal do longa, surgiu a partir das anotações de um projeto anterior, nove anos antes da produção do filme.

Já em *Perlimps* (2022), animação que sucedeu *O menino e o mundo*, Alê Abreu descreve seu encontro com as ideias que mais tarde se transformariam no longa a partir de imagens de um bosque iluminado atravessando sua imaginação. O diretor registra este encontro em um diário, onde anotações e ilustrações se misturam, todos registros de um lugar poético em que a obra se desenvolve.

Neste diário começarei os registros da produção de *Viajantes do bosque encantado*. Estou no avião seguindo a Munique para a apresentação de *O menino e o mundo*. Agora passados dez meses da produção de meu segundo longa, começo a ter a mesma sensação de desligamento espiritual que tive com *O garoto cósmico*. Na medida em que novos impulsos criativos vão me transportando para um outro lugar, para dentro de um bosque iluminado pela luz da manhã. (ABREU, 2023)

O diário utilizado pelo diretor para comportar ideias e investigações é também um registro importante do trajeto que o filme percorreu. Nos processos artísticos, as obras de arte carregam consigo arquivos de vestígio de suas etapas de desenvolvimento. São manuscritos, rascunhos, croquis, anotações, coleções de referência ou quaisquer outros registros aos quais o artista se debruçou em seu trabalho.

**Figura 1** – *Making of* de *Perlimps* (2023). A esquerda, o diretor Alê Abreu segura o diário com ilustrações de desenvolvimento do projeto. A direita, uma das ilustrações do bosque.



Fonte: canal do *Youtube* de Alê Abreu.<sup>4</sup>

Esses arquivos são, como pontua Salles, os *documentos de processo* (SALES, 2009). A expressão amplia o horizonte de registros para além do manuscrito literário abordado como objeto de análise da crítica genética. Em *Arquivos de criação*, Salles discute essas terminologias e suas aplicações.

Em virtude dos problemas suscitados pelos estudos de crítica genética, para além da literatura, falar de manuscrito em sentido amplo passou a encontrar seus limites, daí o uso do termo “documentos”, que não está atrelado à materialidade do registro, mas a sua função. Sob esse ponto de vista, o manuscrito literário é um dos documentos do processo. (SALLES, 2010, p. 15)

Por parte dos artistas, há diferentes formas de organizar o caminhar de um fazer artístico e, portanto, diferentes documentos gerados. Os gestos e organizações singulares estão relacionados tanto às especificidades desenvolvidas pelo artista, de forma objetiva ou não – intenções; metodologias adotadas; matérias-primas etc. – quanto pelos contextos externos aos quais ele está submetido – contexto histórico; localidade; condições de acesso a ferramentas, materiais e estudos etc.

Também é possível identificar diferenciações desses documentos a partir da linguagem artística. Para um cineasta, o argumento e roteiro literário serão materiais fundamentais, bem como sua decupagem (e algumas vezes, o *storyboard*), traçando direcionamentos que mais tarde serão refinados pela direção e demais componentes da produção. Já na arquitetura, os croquis desempenham papel relevante para o início de um projeto, pois são o primeiro esboço, isentos de precisão nos traços e proporções matemáticas e focados em dar materialidade à imaginação do artista.

<sup>4</sup> Disponível em: [youtu.be/BubV6aQwgY4?si=iBN6oCk4MaXsAhaK](https://youtu.be/BubV6aQwgY4?si=iBN6oCk4MaXsAhaK). Acesso em 20 de setembro de 2023.

No entanto, mesmo em uma linguagem, esses documentos são suscetíveis a diferenciações de formato e relevância a partir das intenções e necessidades criativas. Em *O menino e o mundo* (2013), por exemplo, a produção foi realizada praticamente sem a mediação de um roteiro. As relações dos personagens, cenários e outras escolhas estéticas eram desenvolvidas durante a produção do filme<sup>5</sup>.

**Figura 2** – O Menino e o mundo (2013) Direção de Alê Abreu



Fonte: frames do filme.

Neste projeto, que utilizou diferentes técnicas e experimentos de pintura, desenho e colagem, o diretor acumula em diário anotações focadas principalmente no desenvolvimento visual. São testes de ferramentas, texturas, traços, formas e suas dimensões estilísticas atribuindo sentido ao longo do processo criador.

Estes documentos, mesmo com suas singularidades de formas e técnicas, realizam duas funções básicas na construção da obra: o armazenamento e a experimentação (SALLES, 2009, p. 22). Para reunir pensamentos, referências ou comentários que poderiam ser facilmente perdidos ou descontinuados no campo das ideias, artistas recorrem ao armazenamento deste material em mídias analógicas ou digitais. Em especial, diários costumam ser constantemente referenciados na análise dos processos de artistas, atuando, em modo geral, como companheiros de trabalho e mediadores das reflexões criativas.

Atualmente, com o advento das novas tecnologias, espaços de armazenamento digital ganham cada vez mais lugar no processo criativo, com ferramentas voltadas ou adaptadas para essa função. Elas se somam a outras formas de registro analógicos, como cadernos, álbuns ou gravadores. Seu conteúdo, apesar de bastante diversificado, cumpre funções parecidas, como aponta Salles.

---

<sup>5</sup> Disponível em: <https://youtu.be/tKwWkYL8aMs?si=0e30uKGeh-V UtoG>. Acesso em 04 de setembro de 2023.

Nessas diferentes formas de registro são encontradas ideias em estado germinal, reflexões de toda ordem, fotos ou artigos de jornal. É claro que essa lista é praticamente infinita: cada artista em cada processo poderá fornecer um novo item. De um modo geral, pode-se dizer que o artista faz provisões: recolhe, junta e acumula o que lhe parece necessário. São registros verbais, visuais ou sonoros de apropriação do mundo, ou melhor, registros na forma mais acessível naquele momento. (SALLES, 2009, p. 123)

Além do armazenamento de ideias e referências, o artista também busca realizar e reunir testes e hipóteses para a obra. Muitas vezes, a quantidade de testes é muito superior ao que de fato permanece na arte finalizada, mas estas experimentações são essenciais para compreender os direcionamentos e intenções artísticas que guiam o trabalho ou que serão deixadas de fora. “É nesse momento de testagem que novas realidades são configuradas, excluindo outras. E, assim, dá-se a metamorfose: o movimento criador. Tudo é mutável, mas nem sempre é mudado.” (SALLES, 2009, p. 142).

Nos rascunhos, a liberdade do fazer artístico se expressa em caráter investigativo, onde a ideia experimenta a forma, e vice e versa. Estes documentos, revisitados, excluídos e incorporados várias vezes ao longo de um projeto, são evidências de um fazer artístico que não se desenvolve em linha reta. Tão pouco pode ser traduzido como tal. Há, nessa jornada, constantes reencontros; idas e vindas; ligaduras que somam razão e emoção, ação e pensamento. Ao abordar o exercício criativo, o músico e educador norte-americano Stephen Nachmanovitch reflete sobre estas características que cercam o processo.

Nosso tema é inerentemente um mistério. Não pode ser plenamente expresso em palavras, porque diz respeito a profundos níveis espirituais pré-verbais. Nenhum tipo de organização linear poder fazer justiça a esse tema; por sua própria natureza, ele não pode ser contido absolutamente em uma folha de papel. Olhar para o processo criativo é como olhar para dentro de um cristal: quando fixamos os olhos numa face, vemos todas as outras refletidas. (NACHOMANOVITH, 1993, p. 23)

Para o autor, os processos criativos se relacionam com um lugar espiritual, de tensões e experimentações, de riscos e entregas. Os limites e direcionamentos estabelecidos pelo artista perpassam pela brincadeira da improvisação. Nas palavras do autor, “se perdemos a alegria, nosso trabalho se torna grave e formal. Se abandonamos o

sagrado, nosso trabalho perde contato com a terra em que vivemos” (1993, p. 23). Não por acaso, em *A invenção de Erbatã*, muito do que direcionou os processos de criação estava envolto em reflexões pessoais sobre espiritualidade, criatividade e sobre o próprio fazer artístico, que mais tarde se tornaria o principal tema narrativo. A escolha por um protagonista criança não teve apenas o intuito de gerar identificação com o público-alvo, mas também buscou aproximar-se do lugar poético da infância, em que criação, brincadeira e espiritualidade não se dissociam.

### **2.1. Inventar o Mundo: gesto criativo em cena nas mãos de uma criança**

A intencionalidade de uma história sobre processos criativos surgiu de forma indireta e subjetiva, em um momento bastante específico de reflexão pessoal e profissional. O projeto começou a ser elaborado em 2020, durante a disciplina de Direção do curso de Cinema e Audiovisual. Em fevereiro daquele ano, o Ministério da Saúde confirmava os primeiros casos de infecção por covid-19 no Brasil<sup>6</sup>. A doença logo assumiria um crescimento exponencial e desencadearia uma série de mudanças sanitárias, sociais, econômicas e comportamentais cujo caráter recente dos fatos abre precedente para novos e variados desdobramentos.

Pessoalmente, o isolamento social e a ameaça da doença, além de intensificarem sentimentos de insegurança e ansiedade, também se refletiram em questionamentos, enquanto artista, acerca dos processos e percursos da criação artística. Em especial, a sensação de urgência atribuída a um “desenvolvimento” da sociedade moderna parecia não carregar mais tanto sentido, e tão pouco a produção artística a serviço deste modelo de consumo, preenchendo barras de rolagem de redes sociais em ritmo cada vez mais acelerado.

Em dado momento, deparei-me com a animação brasileira *Oríki* (2020), de Pâmela Peregrino. A produção, com duração de pouco mais de cinco minutos, se apresenta como filme de quarentena e reflete sobre tempo, cura, morte e esperança a partir da cosmovisão poética do Candomblé. A batalha dos Orixás contra a “febre”, além de simbólica, direciona o olhar espectador há perspectivas não hegemônicas de reflexão sobre o momento que o mundo atravessava. Após Ossanha encontrar a cura e Oxumaré dividi-la com os homens, a animação finaliza sobre a vista da copa de uma árvore, enquanto se repetem os dizeres “haverá tempo”.

---

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.unasus.gov.br/noticia/coronavirus-brasil-confirma-primeiro-caso-da-doenca>. Acesso em 21 de setembro de 2023.

**Figura 3** – *Oríki* (2020). Direção de Pâmela Peregrino



Fonte: frames do filme

Essas reflexões ecoaram mais tarde sobre a percepção do tempo e da espera, e fortaleceram o desejo inconsciente de imaginar novas e diferentes realidades, onde, talvez, fosse possível voltar ao início e reinventar a vida. Ailton Krenak<sup>7</sup> já observa estes “outros mundos possíveis” em culturas diversas, questionando as formas modernas de relação com o mundo e voltando-se para aquilo que chama de *Futuro Ancestral*.

Os humanos estão aceitando a humilhante condição de consumir a Terra. Os orixás, assim como os ancestrais indígenas e de outras tradições, instituíram mundos onde a gente pudesse experimentar a vida, cantar e dançar, mas parece que a vontade do capital é empobrecer a existência. O capitalismo quer um mundo triste e monótono em que operamos como robôs e não podemos aceitar isso. (KRENAK, 2022, p.38).

Nesse desenfreado sistema de produção e consumo, que também afeta a arte como produto de seu meio, as experiências vão sendo engolidas, gerando uma dissolução da poética na medida em que trabalhos artísticos são mecanizados. Valoriza-se o resultado em detrimento do processo. Tudo é urgente.

Mas como repensar essas estruturas? De que modo valorizar os processos e alargar os prazos? É certo que talvez não haja para essas questões respostas simples, mas sim, ideias múltiplas que podem, por exemplo, observar o passado para repensar o futuro, como nos ensina Krenak. E talvez a própria arte contribua com propostas.

Em certo momento, o estabelecimento do estudo de criação a partir destes dois espaços – criação do filme e criação no filme – se entrecruzam. Na história de *A Invenção de Erbatã*, o personagem chega ao novo mundo como um imigrante. Toda a paisagem é nova e diferente, ao mesmo tempo em que acolhe com carinho o visitante. *Erbatã* carrega

---

<sup>7</sup> Ailton Krenak é um professor, escritor e pensador contemporâneo, Doutor Honoris Causa pela Universidade Federal de Minas Gerais e pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Ativista do movimento de defesa dos povos indígenas e do meio ambiente, discute em seu trabalho temas como capitalismo, colonialismo, cultura e história indígena. Disponível em: [academiamineiradeletras.org.br/academicos/ailtonkrenak/](http://academiamineiradeletras.org.br/academicos/ailtonkrenak/), acesso em 25 de setembro de 2023.

consigo a importante missão de criar algo, mas em seu desenvolvimento o exercício de observação antecede o exercício de criação.

Para o personagem, gesto criativo e brincadeira se misturam, a experimentação está relacionada à observação ativa do mundo e de seus elementos. São as cores, as formas, os sons, as experiências e desafios (como a dificuldade em achar um local e posição adequados para dormir) que impulsionam o personagem em sua criação. No roteiro, a inserção de uma sequência de cenas dedicada a apresentar as experiências de *Erbatã* em seu contato com o mundo é pensada não somente para representar passagem de tempo, mas também para apresentar os percursos antecessores a obra em si, tão importantes quanto a sua feitura. Por isso também, a relação com o tempo se estabelece de maneira lúdica e não-linear.

Em um momento da escrita do roteiro, cogitei adicionar dentro da bolsa do personagem um relógio que indicasse o prazo para a conclusão do invento, aumentando as dificuldades e a complexidade de sua jornada. Felizmente, logo mudei de ideia. O tempo era importante demais na narrativa para incrementá-lo como sinônimo de urgência, melhor seria representá-lo como elo do processo criativo. Esse tempo desapressado que *Erbatã* dispõe faz com que seu percurso seja movido não a partir de uma necessidade demarcada cronologicamente, mas se construa cotidianamente, maturando no personagem o “momento de conclusão” como mais uma das etapas de criação.

A relação que o pequeno *Ixanarã* estabelece com a natureza também influencia nessa observação do tempo. Do curso dos rios ao crescimento das árvores, tudo carrega sentido em seu próprio processo. Mas para que se possa observar este delicado metabolismo é necessário romper a dualidade humano-natureza. Segundo Krenak:

Estamos vivendo num mundo onde somos obrigados a mergulhar profundamente na Terra para sermos capazes de recriar mundos possíveis. Acontece que, nas narrativas do mundo onde só o humano age, essa centralidade silencia todas as outras presenças. [...] Faz um tempo que nos convencemos de que somos essa coisa excelente chamada gente e ficamos sem querer nos espriar em outros organismos para além dessa sanitária e higiênica figura humana. Essa configuração do corpo acatada hoje por muitos é apenas uma instituição pobre fabricada por uma civilização sem imaginação. (KRENAK, 2022, p. 37)

O exercício do personagem também é o do respeito com o mundo que lhe recebe, com seus ritmos, seres e cursos. Aos poucos, o *Ixanarã* vai se percebendo também como

parte deste grande organismo que lhe cerca. É desse encontro transpassado pelo rito da brincadeira que se desenvolvem as relações de afeto. É desse afeto que se criam as possibilidades imaginativas e, por fim, é com essa imaginação que *Erbatã* percorre o exercício da criação.

### 3. CONCEPÇÃO DO ROTEIRO

Os primeiros documentos de vestígio da jornada de Erbatã surgiram em uma manhã do início de novembro de 2020, quando o vislumbre de um deus vagando pelo universo e encontrando um planeta coberto por terra vermelha irrompeu o ciclo de estudos. Como de costume – quando por sorte, angústia ou agitação, essas passagens atravessam o pensamento distraído – parei o que estava fazendo e me concentrei em escrever sobre a história que se formava: um conto de criação onde deuses transformavam, com seus conhecimentos e corpos, todo um planeta.

Nas horas que se seguiram, a pequena história, intitulada *O novo mundo dos Ixanarãs* (APENDICE A), ganhou palavras de um vocabulário próprio, inspirado pela sonoridade de línguas indígenas. Dentre as expressões criadas é possível destacar: o próprio termo *Ixanarã*, para designar os deuses que protagonizam a história; *coxy*, sendo um tipo de bolsa tiracolo que os *Ixanarã* utilizam; *maytá*, um elemento de criação, um “fruto da vida”; *unycará*, irmãos e irmãs e *camaruê*, o sol. Estas palavras foram incorporadas e se mantiveram durante todo o projeto, inclusive no roteiro literário e decupado, para fortalecer a compreensão na narrativa como parte de um universo particular. Os personagens, por sua vez, também ganharam nomes próprios e funções narrativas, com destaques para Tuê como protagonista do conto e Tenesi tendo maior destaque entre os personagens secundários.

*Erbatã*, até esse momento, aparecia como um personagem secundário unidimensional, sendo apenas citado como parceiro das criações de Tenesi. Seu nome, no entanto, convidou a uma inquietude positiva, permanecendo por mais tempo como morador do inconsciente criativo, um possível convite ao desenvolvimento de uma história própria. Para suprir este anseio elaborei nos dias seguintes o texto *A invenção de Erbatã*, onde o personagem, agora protagonista de seu próprio conto, passou por maior desenvolvimento e modificações consideráveis, em especial na sua idade, sendo reelaborado como um deus ainda criança, amadurecendo suas habilidades e conhecimentos em um mundo novo.

Apesar de manter aspectos da forma nos dois contos, como a proposta de uma história de criação, o conteúdo da nova narrativa sofreu importantes modificações, como a dimensão temporal dos acontecimentos e o cenário em que se desenvolve. Enquanto *O novo mundo dos Ixanarãs* tem como palco um planeta “vazio”, coberto apenas por montanhas de terra vermelha, *A invenção de Erbatã* se desenvolve em um planeta com

ecossistema próprio, rico e autossustentável. *Erbatã* é visitante, acolhido pela terra, pelas plantas e bichos. É morador temporário, ansioso justamente pela dificuldade em criar algo diante de um planeta/organismo vivo que se nutre em essência.

A nova história foi pensada mantendo-se alinhada ao universo previamente criado, mas com delineamentos que facilitassem adaptações para a linguagem fílmica de animação e que dialogassem com a infância, tendo como propósito, naquele momento, direcioná-la para um projeto final da disciplina de Direção em Cinema e Vídeo. O conto curto, construído em três parágrafos ritmados, foi assumido no projeto como o argumento do roteiro. Ainda que o formato não seja tradicionalmente o mais utilizado em escritos do gênero, optei por preservá-lo no projeto em sua forma inicial por compreender que seu ritmo e seu caráter mítico carregam significância e apontam caminhos importantes à adaptação para o roteiro cinematográfico.

Com isso, a primeira versão do roteiro foi elaborada com a proposta de trazer o conto do personagem através da voz de um narrador onisciente, como na leitura de um livro infantil. Durante a pesquisa de referência, este formato foi encontrado em diversas produções audiovisuais que trabalham contos e lendas de religiões de matriz africana, como em *Iemanjá Yemojá: A criação das ondas* (Célia Harumi Seki, 2016), curta-metragem animado em técnica *stop motion* que narra a criação do mundo e a origem das ondas a partir de narrativas da cultura Iorubá.

**Figura 4** – *Iemanjá Yemojá: A criação das ondas* (2016). Direção de Célia Harumi Seki



Fonte: frames do Filme

Este formato evidencia dentro da produção fílmica aspectos de cultura oral, da transmissão de histórias, conhecimento e ancestralidade através da palavra pronunciada. Muitas populações, como as indígenas latino-americanas e africanas, têm na oralidade um dos mais antigos e importantes meios de preservação da memória e sintaxe cultural, além de se relacionar com a própria organização social e política a que está inserida. O

escritor malinês mestre da tradição oral africana Amadou Hampâté Bâ observa, em seu trabalho, os aspectos essenciais desta tradição para as culturas da África.

Quando falamos de tradição em relação à história africana, referimo-nos à tradição oral, e nenhuma tentativa de penetrar a história e o espírito dos povos africanos terá validade a menos que se apoie nessa herança de conhecimentos de toda espécie, pacientemente transmitidos de boca a ouvido, de mestre a discípulo, ao longo dos séculos. Essa herança ainda não se perdeu e reside na memória da última geração de grandes depositários, de quem se pode dizer *são* a memória viva da África. (HAMPÂTÉ BÂ, 2010, p. 167)

Para o autor, na tradição oral a palavra tem força sagrada, conectada ao mesmo tempo à vida e ao conhecimento palpável e etéreo. Nesse sentido, “o espiritual e o material não estão dissociados” (BÂ, 2010, p. 169). De maneira semelhante, *Erbatã* é aqui representado como um *Ixanarã* conectado diretamente à fisicalidade do mundo, relacionando brincadeira, aprendizado e espiritualidade em sua experiência na terra.

Ainda que a história não conte com diálogos verbais do personagem, as relações que se estabelecem na sua comunicação com o mundo se entrecruzam em formas e sentidos. Luísa Zanini Vargas, ao discorrer sobre as relações de cultura e oralidade nas obras *Kirikou et la sorcière* (Michel Ocelot, 1998) e *Ti Jean L'horizon* (Simone Schwarz-Bart, 1979) aponta ainda que “A oralidade [...] é uma das escolas humanas mais antigas, é meio de performance social: a voz, a palavra estando na origem, no próprio nascimento dos mitos.” (VARGAS, 2018, p. 92).

**Figura 5** – *Kirikou et la sorcière* (1998). Direção de Michel Ocelot



Fonte: frames do filme

A tradição oral também se conecta com a construção de saberes a partir de múltiplas linguagens que atravessam a dinamicidade histórico-cultural de diferentes populações, como o próprio processo de escrita. A escritora e poeta indígena Márcia

Wayna Kambeba relaciona a cultura oral à origem da literatura indígena brasileira, identificando o forte impacto da figura do narrador neste percurso:

A literatura na vida dos povos sempre se fez presente, a primeira forma foi através das rodas de conversa ao pé de uma árvore e sempre ao cair da noite. Ao redor dos mais velhos, as crianças ouviam as narrativas e os narradores iam se revezando na contação. Muitas dessas narrativas traziam figuras lendárias, como curupira, boto, matinta; outras traziam a cosmogonia do povo, as lutas, as resistências, mas o que importava era que todas tinham uma prática peculiar de informação presente na expressão de quem contava – o narrador. (KAMBEBA, 2018, p.41)

Já no cinema, onde a luz é matéria de performance, a oralidade como história narrada muitas vezes dá lugar à escrita a partir da imagem. Opta-se, em especial nas narrativas clássicas cinematográficas, por apresentar os elementos de construção da história através das imagens, suas composições, justaposições e montagens. Contudo, essas linguagens podem ser conectadas e coexistirem dentro da obra, fortalecendo a relação linguagem/arte/narrativa, ou atendendo à intencionalidade do artista. Mesmo em roteiros clássicos não são raras as produções que se utilizam da figura do narrador observador ou onisciente para introduzir, contextualizar, ou mesmo confrontar aquilo que se assume através da imagem filmada.

Por isso, após revisitar o roteiro de *A invenção de Erbatã* durante a disciplina eletiva Tópicos Especiais em Audiovisual V - Animação e Conteúdo Infantil (Universidade Federal do Espírito Santo-UFES), agora passados quase um ano desde sua primeira versão, optei por modificar a proposta inicial de contação de histórias e acolher a ideia de adaptação do conto de forma mais acentuada, norteadas pelas contribuições do professor Arthur Fiel e da diretora Gabriela Dalmaso ao projeto. Na segunda versão do roteiro, reformulado com a intenção de explorar as características da linguagem fílmica, mantive uma narração introdutória com o primeiro trecho do conto, inspirada na contação de histórias e na figura dos mestres *Griots*<sup>8</sup>, ao mesmo tempo em que aprimorei o desenvolvimento narrativo em busca de uma experiência sensível com a imagem.

---

<sup>8</sup> Segundo a pesquisadora Me. Luísa Zanini Vargas, “Uma figura central na tradição da África negra é o contador de histórias, o *griot*, que passa de vilarejo em vilarejo levando histórias para o povo. [...] Ele corresponde a uma categoria socioprofissional na sociedade mandinga tradicional e contemporânea encarnando o poder da fala, sendo narrador e personagem.” (VARGAS, 2018, p.20)

Por fim, o roteiro passou por mais dois tratamentos e uma decupagem técnica, ganhando novas cenas e adequando outras para melhor adequar-se em formato de animação. Vale ressaltar que, apesar de alguns encaminhamentos terem sido tomados já na concepção do projeto, foi só no processo de adaptação e pesquisa de referencial teórico que estas delimitações e conceituações tomaram formas mais concretas.

Nos próximos subcapítulos, serão apresentados os documentos constituintes do desenvolvimento do roteiro em suas versões mais recentes. São eles: (a) a logline, apresentando de forma resumida a principal premissa da trama; (b) o argumento do roteiro em formato de conto e (c) a escaleta, instrumento de visualização do roteiro a partir da estruturação de suas cenas e sequências.

### **3.1. Logline**

Um pequeno e astuto *Ixanarã* (uma entidade cósmica) tem uma missão simples de iniciação: criar seu primeiro invento. Mas isso pode se tornar um problema quando ele chega em um planetinha azul que parece já ter todas as coisas.

### **3.2. Argumento**

Quando *Erbatã* chega a um novo mundo, já coberto de tudo, quer fazer aquilo que não existe, que não seja nem planta nem bicho, nem água nem pedra, nem fogo nem nuvem. Busca impressionar *Tenesi* com sua inteligência. Então, passa a dedicar todo o seu tempo livre – que é muito, para um *Ixanarã* tão novo – a pensar sobre o seu invento.

De dia, caminha por entre as árvores buscando o que ainda não sabe, ou reflete ao lado do rio, tomando o som das águas como inspiração. À noite, com o deitar de *Camaruê* (o sol) dorme esticado entre as folhas e pedras. Mas com o tempo, *Erbatã* vai ficando desanimado e já não aguenta a dor nas costas. De dia não acha posição que lhe seja confortável para elaborar seu projeto; de noite, não encontra pedra ou folha ou chão que lhe possa dar bom descanso. Vai ficando entristecido e pensa em ir embora, voltar para casa de *Tenesi*, mesmo sem triunfo que pudesse contar, mas já está apegado ao som da mata, às cores dos bichos, ao barulho das águas.

Então, como um assobio de Coqui, que vem de repente e alto, *Erbatã* atina a solução para seu sufoco. Tira de sua *coxy* mágica, presente de *Tenesi*, metros e metros de fios e corda e põe-se a trabalhar três dias seguidos, tecendo, com suas mãos ágeis e delicadas, tecido colorido, desenhado como as cores da mata. Ao fim do terceiro dia, chama *Medi*, o vento, e pede que vá avisar *Tenesi* e os outros *Ixanarã* de sua feitura grandiosa. *Erbatã* havia criado a rede!

### **3.3. Escaleta**

#### **SEQUÊNCIA 1. A CHEGADA**

##### **1. EXT. MATA - NOITE**

Erbatã chega à floresta; lê a atividade descrita em seu caderno e se encontra com Medi, que o orienta a fazer a atividade sozinho.

#### **SEQUÊNCIA 2. MISSÃO, OU O PUNHANDO DE PEDRAS**

##### **2. EXT. BEIRA DO RIO - DIA**

Erbatã avista o pé de mulungu pela 1ª vez; arremessa uma pedra no rio, que é arremessada de volta por um peixe. Ele medita na beira do rio.

#### **SEQUÊNCIA 3. DE PASSAGEM, TUDO É CAMINHO**

##### **3. EXT. MATA - DIA**

Erbatã olha novamente a página de atividade. Depois acompanha o caminho de um besouro colorido.

##### **4. EXT. MATA - DIA**

Erbatã observa a construção de uma teia de aranha.

##### **5. EXT. MATA - NOITE**

Erbatã se aconchega entre folhas e pedras tentando dormir.

##### **6. EXT. MATA - DIA**

Erbatã medita sobre uma pedra.

##### **7. EXT. MATA - NOITE**

Erbatã tenta "afofar" as pedras que usa de travesseiro.

##### **8. EXT. MATA - DIA**

Erbatã olha novamente a página de atividades, muda para uma folha limpa e começa a desenhar.

##### **9. EXT. MATA - NOITE**

Erbatã junta várias folhas em formato de cama, mas afunda no monte assim que se deita.

##### **10. EXT. MATA - DIA**

Erbatã grita em um buraco no chão, que grita de volta.

##### **11. EXT. MATA - NOITE**

Erbatã está agora deitado com o tronco sobre as pedras. Muda de posição mais duas ou três vezes.

#### **SEQUÊNCIA 4. PROCESSO**

##### **12. EXT. BEIRA DO RIO - DIA**

O pé de árvore está maior. Uma folha se solta e começa a cair em primeiro plano. No fundo, uma sequência de cenas indica passagem de tempo.

##### **13. EXT. BEIRA DO RIO - DIA**

A folha cai na água. Erbatã mergulha e observa os peixes.

##### **14. EXT. BEIRA DO RIO - DIA**

Erbatã sai da água e se deita na beira do rio. Joga o caderno e quase acerta um pássaro que voa para a árvore vermelha, se aconchegando em seu ninho. Erbatã o observa. Então tem uma ideia e começa a tecer. *Camaruê* se põe e nasce três vezes.

#### **SEQUÊNCIA 5. DECISÃO**

##### **15. EXT. BEIRA DO RIO - DIA**

Erbatã chama Medi e lhe entrega o caderno. Os dois se despedem e Medi vai embora. Erbatã se deita em sua rede.

## 4. ROTEIRO LITERÁRIO

### A INVENÇÃO DE ERBATÃ

#### 4º tratamento

##### SEQUÊNCIA 1. A CHEGADA

##### 1. EXT - MATA - NOITE

Em uma clareira, no meio da mata a noite, bichos diurnos se aconchegam em galhos de árvore e tocas e bichos noturnos caminham por entre as folhagens.

Um clarão vindo do céu encontra a terra e o brilho assusta os bichos que se escondem. Erbatã desce em meio ao clarão, amarrado pela cintura por uma corda longa e brilhante, seu corpo pousa no chão. Ele se levanta e se desequilibra na primeira tentativa de ficar de pé, como que não acostumado com a gravidade do planeta, mas logo consegue se equilibrar e abana a roupa para tirar a terra das bordas. Erbatã desamarra com facilidade a corda da cintura, que se desfaz no ar.

Então retira de sua coxy (bolsa) alguns pertences - uma pedra colorida, duas agulhas de tricô, algumas cordas e um buraco negro, que com muito trabalho é devolvido para a coxy. Ele então vasculha a bolsa com uma das mãos e finalmente acha um caderno. Abre a primeira página e lê os dizeres em um alfabeto diferente. Na legenda é possível ler:

*(legenda)*

*Missão: Inventar algo!*

Erbatã olha em volta, sua feição é confusa e preocupada. Um vento atravessa a clareira e balança os adornos da roupa de Erbatã, que tilintam como sinos. O pequeno *ixanarã* acompanha o movimento com os olhos e de pronto, sua feição muda, esboçando um sorriso. Erbatã une os dedos polegar e indicador em um 'o' e lança um assovio, que sai abafado e sem força. Ele faz uma pausa concentrada, preenche os pulmões e assovia novamente, dessa vez emitindo som forte e agudo.

As folhas das árvores e do chão se movimentam com um vento cada vez mais forte, até que Medi aparece, o *ixanarã* do vento, mais velho que Erbatã. Seu corpo ganha forma e ele rodopia ao redor de Erbatã, que parece sentir cócegas. Os dois demonstram felicidade em se ver.

Erbatã mostra para Medi os dizeres do caderno e pede ajuda ao amigo, que faz que não com a cabeça e aponta para Erbatã. Ele respira e assente, os dois se despedem.

## **SEQUÊNCIA 2. MISSÃO, OU O PUNHANDO DE PEDRAS**

### **2. EXT. - BEIRA DO RIO - DIA**

Erbatã abre os olhos. Está sentado na beira do rio. Ao seu redor, árvores e folhas balançam com o vento, uma árvore pequenina está dando suas primeiras folhas vermelhas. Erbatã pega uma pedrinha no chão e joga no rio. Fecha os olhos. De repente, a pedrinha é arremessada de volta e lhe acerta o rosto. Um peixinho, de dentro da água, olha zangado para Erbatã, e mergulha, sumindo no fundo.

Erbatã suspira, ajeita a túnica e fecha os olhos em meditação. Abre um dos olhos para espiar o local e fecha novamente. Ao fundo as árvores e folhas se esmaecem.

[NARRAÇÃO EM OFF]

*Quando Erbatã chegou a um novo mundo, já coberto de tudo, quis fazer o que não tinha, que não fosse nem planta nem bicho, nem água nem pedra, nem fogo nem chuva. Queria impressionar Tenesi com sua inteligência.*

Abre os olhos, pega um punhado de terra na mão, deixando escorrer entre os dedos.

[NARRAÇÃO EM OFF]

*Então passou a dedicar todo o seu tempo livre - que era muito, para um ixanarã tão novo - a pensar sobre o seu invento.*

## **SEQUÊNCIA 3. DE PASSAGEM, TUDO É CAMINHO**

### **3. EXT - MATA - DIA**

Erbatã está olhando a página da atividade. Ele abaixa o caderno para ter a mata no seu campo de visão. Observa o espaço e, no chão, acha um besouro colorido. Erbatã guarda o caderno e acompanha o besouro com o olhar.

### **4. EXT - MATA - DIA**

Erbatã, pendurado em um galho, observa atento uma teia de aranha sendo construída. Fita os olhos do aracnídeo enquanto tenta se aproximar, esticando o corpo. Ouve-se o som de um estalo, que repete. O galho se rompe e Erbatã cai entre as folhas do chão.

### **5. EXT - MATA - NOITE**

Erbatã se aconchega entre folhas e pedras tentando dormir.

### **6. EXT - BEIRA DO RIO - DIA**

Erbatã caminha por entre as árvores, observa os sons, as cores, os bichos. Atrás dele, um pequeno pássaro segue em

pulos os seus passos. A árvore de folhas vermelhas está um pouco maior.

**7. EXT - MATA - DIA**

Erbatã medita sobre uma pedra.

**8. EXT - MATA - NOITE**

Erbatã tenta "afofar" as pedras que usa de travesseiro.

**9. EXT - BEIRA DO RIO - DIA**

Erbatã está deitado entre as folhas. Ele observa por um tempo a página da atividade, batucando nela com o lápis. Então muda para uma página limpa, e começa a desenhar o céu, as nuvens, *Camaruê* (o sol) e algumas folhas de árvore em seu caderno. O seu lápis muda de cor com um toque. Enquanto observa o desenho em construção, um passarinho pousa sobre o caderno e estica a cabeça para olhá-lo. O ixanarã retira o caderno da frente, revelando um retângulo não bronzeado em seu rosto.

**10. EXT - MATA - NOITE**

Erbatã junta várias folhas em formato de cama, mas afunda no monte assim que se deita.

**11. EXT - MATA - DIA**

Erbatã grita em um buraco no chão, que grita de volta.

**12. EXT - MATA - NOITE**

Erbatã está agora deitado com o tronco sobre as pedras, formando um semiarco com o corpo. Muda de posição mais duas ou três vezes.

**SEQUÊNCIA 4. PROCESSO**

**13. EXT - BEIRA DO RIO/ RIO - DIA**

O pé de árvore vermelho está maior, do tamanho de uma árvore jovem. Uma mariposa pousa em um dos galhos, uma folha se solta do galho e começa a cair lentamente em primeiro plano. Ao fundo, uma sequência de cenas de dia e de noite mostra Erbatã em diferentes ações (dormindo, brincando, correndo, mexendo no caderno).

A folha cai no rio e boia na superfície. Dentro da água peixes nadam tranquilos em direções diversas. Ouve-se o som abafado de um mergulho. Pouco depois, Erbatã aparece observando os peixes.

**14. EXT. BEIRA DO RIO - DIA**

Erbatã sai do rio e balança a roupa fazendo vários pingos d'água voarem em diferentes direções.

Ele se deita na grama, os olhos tristes, a cabeça repousada em uma pedra. Puxa o caderno e o lápis de dentro da sua coxa. Com o lápis na mão dá leves batidas repetidas na página da atividade, passa a página e evidencia vários esboços incompletos de inventos. Então, nervoso, fecha o caderno e o joga de lado, quase acertando um passarinho que bica duas ou três vezes a capa do caderno e alça voo.

Erbatã acompanha com os olhos enquanto ele voa em direção a uma árvore ao longe. É a árvore de folhas vermelhas que crescia ao lado do rio e agora já está enorme. Nela, o passarinho está ajeitando seu ninho com pequenos galhos e folhagens secas. Sua expressão muda, ele se levanta rapidamente e começa a puxar da bolsinha linhas e cordas. Suas mãos trabalham em uma tecelagem com agilidade. A imagem se eleva e vemos Camaruê, que se põe e nasce três vezes.

## **SEQUÊNCIA 5. DECISÃO**

### **15. EXT - BEIRA DO RIO - DIA**

Erbatã olha feliz em direção à árvore, para algo que ainda não é mostrado em tela. Satisfeito, guarda as sobras das linhas em sua bolsa e lança um forte assobio. O chamado é respondido por Medi, o vento, que chega depressa. Ele cochicha a Medi em tom de felicidade e entrega o caderno. Medi abre na página marcada com um pedaço de corda trançada, onde se vê circulado em verde a anotação sobre a missão, indicando que ela foi concluída.

Medi sorri e os dois se despedem. O Ixanarã mais velho alça voo com o caderno em mãos, sumindo no vento. Erbatã se vira para a árvore, onde - agora sim - podemos ver a grande e colorida rede de dormir, amarrada no tronco da árvore vermelha e de outra árvore menor. O Ixanarã vai até ela, se aconchega e balança com os braços atrás da cabeça.

Em um *traveling* vertical, a cena alcança a copa das árvores.

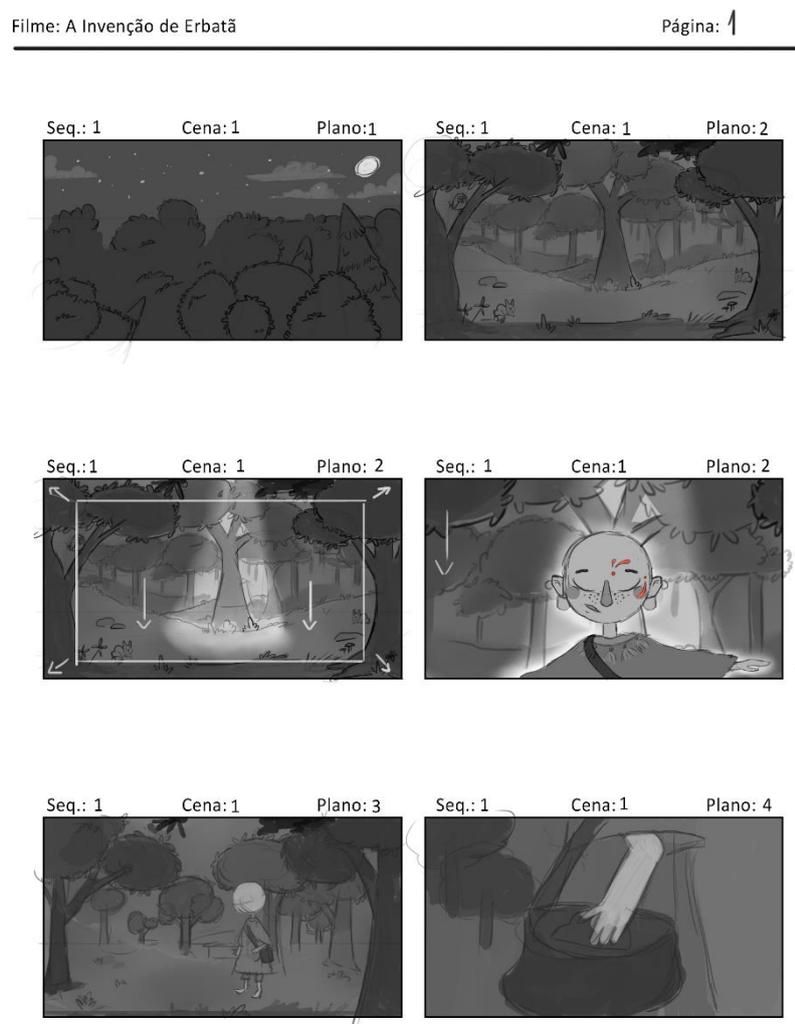
SOBEM OS CRÉDITOS.

## 5. STORYBOARD

Segundo o *Dicionário do audiovisual* da Bamboo Stock, o *storyboard* pode ser definido como uma “Série de ilustrações organizadas na sequência do roteiro, que orientam a produção e ajudam a visualizar o filme a ser produzido na pré-produção.” (2023, p. 73). Esse documento, que se comunica com o roteiro e a direção de fotografia, é peça essencial do desenvolvimento do filme de animação, pois direciona a construção dos planos – enquadramento, movimento de câmera, ângulo etc. – para o animador.

No projeto, a primeira versão do *storyboard* foi realizada seguindo o primeiro tratamento de roteiro, com apenas 24 planos e três cenas (APÊNDICE C). Ainda assim, foi um importante documento para dar início a sua segunda versão, agora desenvolvidos novos tratamentos de roteiro e uma decupagem técnica.

Figura 6 – 1ª Página do *storyboard*



Fonte: Autora (2023)

## 6. PROPOSTA DE FOTOGRAFIA

Inspirada na estética de trabalhos como as séries de animação *The Ollie & Moon Show* (Diane Kredensor e Robert Vargas, 2017 – presente), *Vivi viravento* (Alê Abreu, 2017 – presente) e na sequência de curtas-metragens *Mitos indígenas em travessia* (Julia Vellutini e Wesley Rodrigues, 2019), este projeto é uma proposta de animação híbrida que insere personagens e elementos de animação 2D tradicional em planos fotografados e filmados, trabalhando cor e iluminação a partir da composição de luz das imagens. Além dos personagens e dos objetos de valor narrativo para a trama, a intenção é animar ainda alguns elementos do cenário (pequenas ondas no rio, nuvens, folhas caindo, galhos etc.) para criar ideia de movimento, profundidade e conexão entre os elementos, atentando-se a cuidados com elementos como luz e sombra, para melhor representar o contato dos elementos em cena.

Essa proposta também busca estabelecer uma relação com a imagem como espaço de exploração imaginativa, onde realidade e fantasia se entrecruzam, característica comum a projetos de animação e a infância, mas que aqui pretende ser explorada também através da técnica de fotografia/animação adotada. Os elementos, reais e animados, coabitam o espaço da tela, moradores do mesmo universo inventado.

*Figura 7 – The Ollie & Moon Show (2017 – presente). Criação de Diane Kredensor e Robert Vargas. Na série, os personagens animados passeiam por paisagens e cenários reais.*



Fonte: frames do episódio

O processo de mesclagem entre *live action* e animação não é uma estratégia recente na história do cinema. No início do século XX, tecnologias como a retroprojeção já permitiam que cineastas explorassem a junção em cena de atores e bonecos articulados, animados em técnica *stop motion*, como os dinossauros de *The lost word* (1925), dirigido pelo norte-americano Harry O. Hoyt. Nas décadas seguintes, novas técnicas permitiram que outros formatos de animação, como a animação 2D tradicional, coabitassem e interagissem em cena com cenários e atores reais. Filmes como *Mary Poppins* (Robert

Stevenson, 1964) e *Uma cilada para Roger Rabbit* (Robert Zemeckis, 1988) consagraram este formato e se tornaram clássicos do gênero antes mesmo da criação e inserção da animação digital nos estúdios.

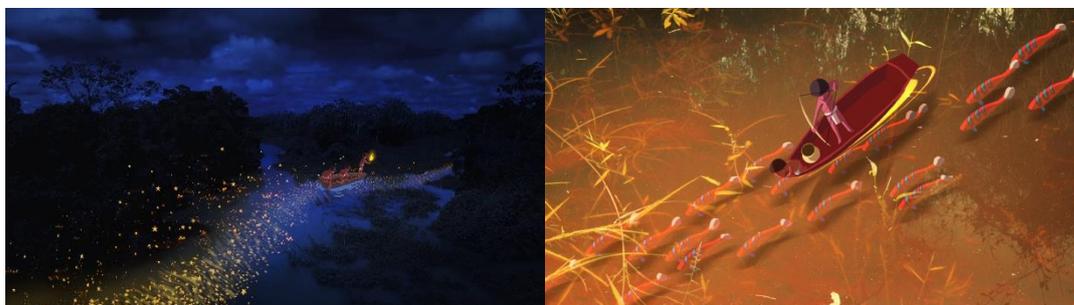
**Figura 8** – *The lost word* (1925) Harry O. Hoyt. Bonecos interagem em cena com atores.



Fonte: reprodução.

Atualmente, a técnica segue sendo utilizada tanto em projetos de alto orçamento, quanto em projetos experimentais e independentes. A série de curtas brasileira *Mitos indígenas em travessia* (2019), sob direção de Julia Vellutini e Wesley Rodrigues, tomou lugar especial na busca por referências de produções que adotaram a animação híbrida como escolha estética. Nela, o projeto mescla animações com imagens de reservas e aldeias dos povos Javaé, Kuikuro e Kadiweu, cujas antigas histórias são abordadas ao longo dos seis episódios, feitos em parceria com jovens das comunidades visitadas<sup>9</sup>. A escolha da técnica, neste caso, permitiu como resultado uma aproximação do espectador com a cultura dos povos não só a partir da narrativa, mas também através da paisagem, refletindo cenários naturalmente encantados por sua riqueza visual e simbólica enquanto apresenta histórias mágicas com o artifício da animação.

**Figura 9** – *Mitos Indígenas em Travessia* (2019). Direção de Julia Vellutini e Wesley Rodrigues.



Fonte: frames do filme.

<sup>9</sup> Disponível em <https://mitosindigenasemtravessia.com/>. Acesso em 1 de setembro de 2023

Por sua vez, em *A invenção de Erbatã*, onde a história não nasce a partir de uma cultura específica, mas mescla elementos da forma em um universo imaginado, a intencionalidade do uso de paisagens reais surge para realçar a ideia de “mundo existente e vivo”, explorado por um novo e curioso visitante. A relação do personagem com este mundo é um dos elementos mais importantes na narrativa, pois é através dela que *Erbatã* estabelece o seu processo de amadurecimento.

### 6.1. Cinematografia

A paisagem escolhida para dar vida ao mundo de *Erbatã* – fruto de uma relação pessoal com os “mundos imaginados” da infância – foi o território da Chapada Diamantina – BA, mais precisamente as paisagens da cidade de Boninal, em locais como a Cachoeira dos Índios e as margens do Rio Palmares. Estes foram os primeiros lugares visitados e fotografados para pensar as cenas do curta-metragem, ainda que possivelmente outros territórios da Chapada sejam observados para pensar os cenários do projeto.

**Figura 10** – Cachoeira dos Índios, Boninal – BA.



Fonte: arquivo pessoal.

**Figura 11** – Margens do Rio Palmares, comunidade do Capão do Jacu - Boninal – BA.



Fonte: arquivo pessoal.

A região, que apresenta biomas como a Caatinga, o Cerrado e a Mata Atlântica, inspirou o projeto tanto pela riqueza de sua biodiversidade, como pelo seu caráter simbólico como lugar ancestral, com formações geológicas que datam cerca de 1,8 milhão

de anos<sup>10</sup>, sítios arqueológicos de arte rupestre<sup>11</sup>, comunidades tradicionais e manifestações culturais e religiosas diversas. São paisagens que se mantêm em meu imaginário, como “lugar de criação”, e que fazem parte também do processo de criação de *Erbatã*.

Por isso, ao desenvolver os planos para a decupagem técnica do roteiro literário (APÊNDICE B), busquei explorar os cenários através de enquadramentos abertos, inserindo o personagem cada vez mais nas paisagens como parte da atmosfera do lugar, e aos poucos, aproximando sua imagem da tela. Também foram inseridos planos subjetivos e planos detalhes que representassem o olhar curioso de *Erbatã*, descobrindo seu próprio processo na observação ativa do mundo que se forma lentamente em sua frente.

Como parte importante do filme gira em torno desta passagem do tempo, uma vez que *Erbatã* é paciente com seu ciclo e o compreende como etapa fundamental de seu processo, foram estabelecidos ainda alguns planos contemplativos e abstratos, inspirados no uso do *Ma* nos filmes do diretor Hayo Miyazaki. Este complexo vocábulo japonês, que pode ser entendido em tradução livre e simplificada como vazio, ou espaço-intervalar, abre discussão para definições muito mais amplas utilizadas nas artes visuais, gráficas, na literatura, arquitetura, música, dança e cinema, algo como “o significado que se expressa na ausência de algo” (ENTREPLANOS, 2016). Segundo Michiko Okano<sup>12</sup> o *Ma* “representa um entre-espaço de onde e quando acontece o processo de comunicação” (OKANO, 2007, p. V).

Apesar de o vocábulo ser considerado de difícil ou mesmo impossível conceituação, constituinte de “um modo de pensar próprio dos japoneses” (OKANO, 2007, p.1), é possível observar e estudar sua presença e influência em muitas obras de arte, como nas produções cinematográficas do Studio Ghibli. Nestes filmes, Hayao Miyazaki equilibra ações e tensões da trama com planos de “não-ação”, momentos de silêncio que não buscam avançar na narrativa, mas carregam uma noção de pausa contemplativa, de observação do tempo e do aqui-agora. São cenas em que personagens fazem uma viagem de trem – *A viagem de Chihiro* (2001); observam montanhas enquanto

---

<sup>10</sup> Disponível em: [www.guiachapadadiamantina.com.br/sobre-a-chapada/biodiversidade/](http://www.guiachapadadiamantina.com.br/sobre-a-chapada/biodiversidade/)  
Acesso em 15 de agosto de 2023, às 22h

<sup>11</sup> Disponível em: <https://www.guiachapadadiamantina.com.br/uma-arte-milenar/> acesso em 15 de agosto de 2023

<sup>12</sup> Prof.<sup>a</sup> Dra. em Comunicação e Semiótica. PUC – SP (2007), atualmente seu trabalho é a principal referência em pesquisa sobre o *MA* no Brasil.

comem – *O castelo animado* (2004) ou apenas descansam em um gramado – *Serviço de Entregas da Kiki* (1989).

**Figura 12** – Produções do Studio Ghibli. Da esquerda para a direita: *A viagem de Chihiro* (2001); *O castelo animado* (2004) e *Serviço de Entregas da Kiki* (1989). direção de Hayao Miyazaki.



Fonte: Studio Ghibli.

Estas pausas cotidianas representadas por Miyazaki parecem contrapor o ritmo de uma sociedade moderna cada vez mais acelerada e pouco tolerante com a espera, com o “espaço vazio” através do tempo. Nesse sentido, a busca pela sua utilização nas obras do diretor como inspiração para o filme também é a busca pela simbologia da espera, pela construção do tempo e da experiência nos espaços de pausa. Ainda que o projeto seja um curta-metragem, o que limita a possibilidade de cenas mais longas, alguns momentos do roteiro foram pensados tomando como referência essa “não-ação” característica, como a cena de meditação a beira do rio, ou a observação de um inseto. São momentos em que o personagem se concentra em escutar, com cuidado, o que é dito no espaço do aqui-agora.

## 6.2. Cor e luz

Como o filme é ambientado majoritariamente em uma mata e a beira de um rio, espaços aqui preservados de grandes modificações humanas, busca-se explorar a luz e cor dos elementos – reais e animados – de forma mais saturada, a fim de evidenciar a variedade e vivacidade de suas cores, evidenciando os tons quentes.

A ideia de utilizar cores mais saturadas advém da intenção inicial em representar a sensação de admiração e descoberta do mundo, tanto pelo contexto do personagem enquanto visitante “recém-chegado”, quanto pelo próprio lugar de descoberta característico a infância. Uma das referências para essa abordagem das cores é a animação *Luca* (Enrico Casarosa, 2021). Na história, Luca é um jovem monstro marinho que vive uma vida camponesa com sua família no oceano, até conhecer Alberto, seu novo e aventureiro amigo, e descobrir que tem a capacidade de assumir a forma humana em terra. Empolgado com a descoberta, Luca passa a explorar com seu amigo o universo novo que se apresenta para ele em uma pequena vila costeira da Riviera italiana.

**Figura 13** – *Luca* (2021). Direção de Enrico Casarosa.



Fonte: Pixar Studio.

O filme, cujos planos em grande parte se passam em cenários externos e durante o dia, emprega uma luz solar contrastante e viva e destaca os tons de verde, azul e vermelho, transmitindo uma atmosfera de infância em um verão italiano.

Para *A invenção de Erbatã*, onde a paisagem se constrói em região montanhosa e quente, algumas cores também se evidenciam. Em especial, os tons de verde são muito presentes na composição dos planos. É a cor das árvores, plantas e bichos.

Na floresta, *Erbatã* se encanta com todas as cores e suas misturas. Além do verde, que faz parte da tríade de cores primárias aditivas, o azul, vermelho e amarelo compõem a tríade das cores primárias subtrativas. O vermelho é a cor de *Erbatã*, a cor dos Ixanarãs crianças. Está presente em seus adornos e suas tatuagens. Também é a cor da árvore que *Erbatã* vê crescer e por isso se destaca das demais. O ciano e o amarelo estão presentes no céu e nos insetos, nas folhas caídas e flores.

**Figura 14** – Proposta de cores



Fonte: Autora (2020).

A iluminação pretende evidenciar também os tons quentes e contrastantes da paisagem, para transmitir sentimentos de acolhimento de *Erbatã* pelo mundo novo, ainda que ele traga também os receios característicos de um período de descoberta. O personagem conta ainda com uma aura luminosa vermelha, que o cerca em momentos específicos de fortes sentimentos ou grandes mudanças: no plano inicial em que *Erbatã* chega ao planeta; em seu momento de meditação ou enquanto trabalha imerso em seu invento.

## 7. DESENVOLVIMENTO VISUAL

Na animação, o desenvolvimento visual é a etapa responsável pela concepção da identidade visual do projeto e dos elementos que compõem o *concept art*. De caráter exploratório, esta etapa reúne referências, estudos de cor e forma, esboços e demais componentes necessários para consolidar o estilo visual da obra.

Neste capítulo, apresentarei os elementos e etapas de desenvolvimento do personagem principal, personagem secundário, objetos de cena com os quais o personagem interage (*props*) e elementos do cenário. Este material passou, no decorrer da proposta, por mudanças consideráveis, aprimorando características, formas e técnicas a fim de corresponder aos caminhos estéticos adotados. Entretanto, como parte de um trabalho em desenvolvimento, as escolhas adotadas aqui são passíveis de novas mudanças à medida que novas referências e estudos são incorporados ao projeto.

### 7.1. Protagonista: vida interior

*Erbatã* é uma entidade mística de 540 anos (o equivalente a nove anos humanos). Apesar da “pouca idade”, é uma criança curiosa, exploradora, habilidosa e delicada, de emoções e sentimentos aflorados. É alegre, inocente e um pouco medroso e inseguro. Mesmo assim, encara o desafio de se aventurar em um novo planeta. O personagem faz parte dos *Ixanarãs*: deuses/entidades que passeiam pelos planetas, desenvolvendo seus conhecimentos e cuidando do universo. Ele tem uma relação muito carinhosa e de admiração com *Tenesi*, sua mãe *Ixanarã*, e mãe de todos os *Ixanarãs*: a grande guardiã dos caminhos.

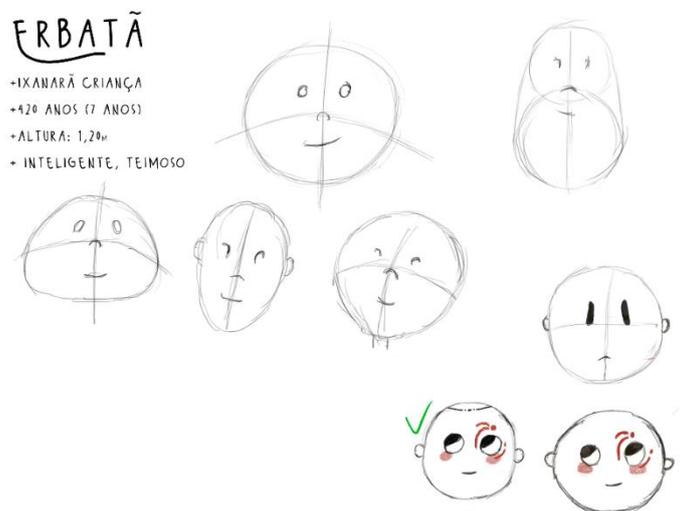
O *Ixanarã* é baixinho, tem aproximadamente um metro e trinta centímetros de altura, magro e de feições redondas. Sua pele azul contrasta com a tatuagem vermelha brilhante que lhe cobre parte do rosto e com os adornos que enfeitam sua roupa e bolsa. Possui ainda um jeito levemente atrapalhado e desengonçado, mas quando se concentra adquire uma postura leve, podendo quase flutuar sobre a terra.

### 7.2. Design do personagem

O primeiro esboço do design de *Erbatã* foi realizado ainda em 2020, logo após o desenvolvimento do argumento e o estabelecimento de algumas características da personalidade que deveriam ser transmitidas através de sua estética, como inocência e destreza. Inicialmente, foram feitos desenhos simplificados para o *shape* da cabeça do personagem. A forma arredondada, nesse caso, foi escolhida por relacionar-se a noções

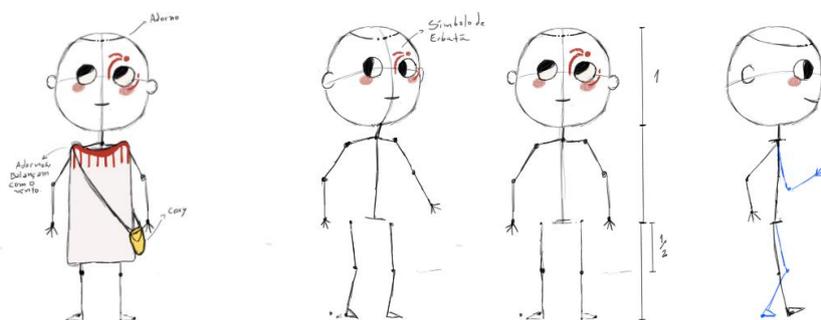
como suavidade, maleabilidade, afeição e com a própria ideia de inocência. O personagem ganhou rosto levemente alongado, com bochechas rosadas e adornos. Com esse formato definido, estabeleci alguns critérios de proporção para o corpo e figurino.

Figura 15 – Esboços para a cabeça



Fonte: Autora (2020).

Figura 16 – Primeiro esboço do personagem Erbatã



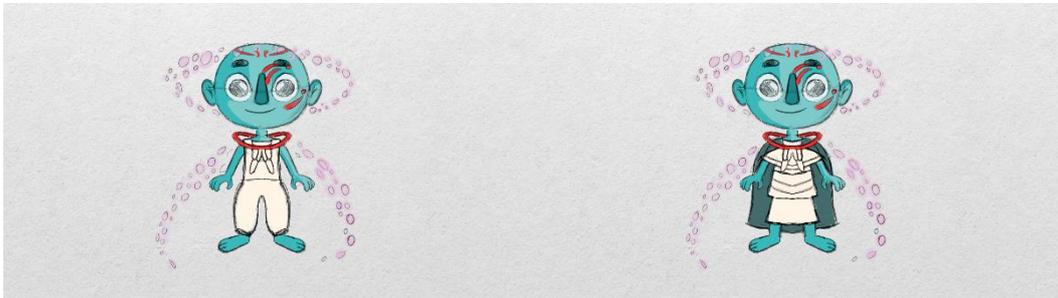
Fonte: Autora (2020).

Apesar da simplicidade do traço, algumas das propriedades mais importantes de *Erbatã* já estavam presentes em sua primeira versão. São características como: a roupa em forma de manto; a tatuagem ao redor do olho esquerdo, símbolo do personagem; os adornos vermelhos presentes na roupa e a ausência de cabelo.

No segundo design, mais estilizado, outros experimentos foram desenvolvidos. O personagem ganhou adornos mais elaborados, olhos maiores, um nariz angulado e variações de figurino, incluindo a opção de uma capa. Nesta versão, também foi incluído um primeiro teste de colorização e a presença de uma aura flutuante, em forma de círculos

roxos. As duas primeiras versões foram realizadas utilizando como ferramenta o *software* de ilustração *Krita*.

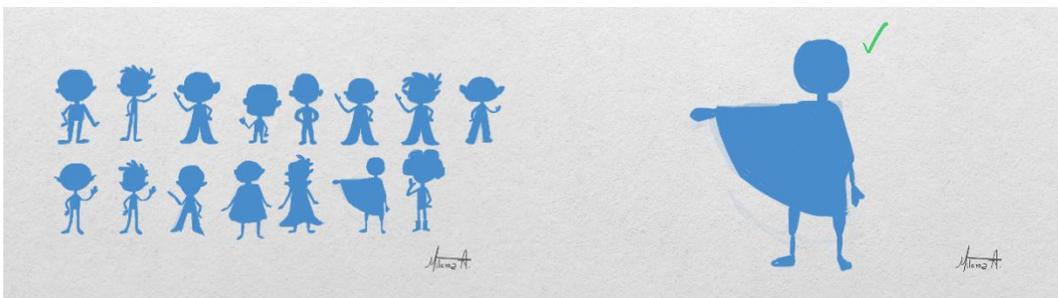
**Figura 17** – Segundo design de Erbatã. Duas Variações de Figurino



Fonte: Autora (2022).

No entanto, o estilo adotado para o personagem ainda não parecia comunicar-se corretamente com a proposta do roteiro. Por isso, para terceira e mais recente versão, foi preciso retornar às características iniciais do primeiro design, anotações e referências, e realizar uma série de esboços através da técnica de estudo de silhueta. Nesse caso, a forma do personagem é explorada antes de serem adicionadas suas demais características.

**Figura 18** – Esboços de silhueta e silhueta selecionada para o design do personagem



Fonte: Autora (2023).

Por se tratar de uma técnica focada nas formas, foi possível realizar uma série de quinze experimentações, em diferentes estaturas, estruturas corporais, vestimentas, além de testes com e sem cabelo. Destas, cinco foram desenvolvidas, tendo uma se destacado e comunicado melhor com a proposta do projeto. Nela, a forma triangular do corpo, acentuada pela vestimenta, busca traspor o senso de aventura e agilidade, somada as características presentes na forma escolhida para o rosto.

A versão atual somou elementos dos dois designs anteriores, retornando a um figurino mais simples, mas carregado de movimento, orelhas compridas, adornos e uma *coxy* maior e mais detalhada. A aura ganhou o tom de vermelho e um

aspecto de chama flamejante. Nesta etapa foi utilizado o *software Adobe Photoshop* para realização das ilustrações.

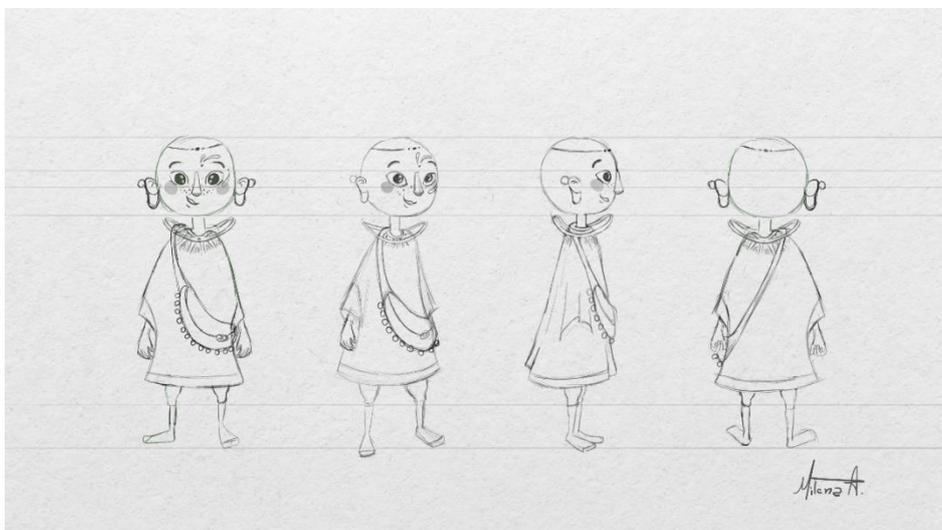
**Figura 19** – *Character Design - Erbatã*



Fonte: Autora (2023).

Além da silhueta e design, também foram realizados dois documentos importantes para o desenvolvimento da animação. São eles o *model sheet*, também conhecido como *turnaround*, e o *expression sheet*, ou folha de expressões. O primeiro documento é utilizado para compreender e padronizar o personagem em diferentes posições (frente, 3/4, perfil e costas), mantendo corretamente suas proporções e características e possibilitando diferentes angulações, mesmo em uma animação bidimensional. Nesse estudo, são utilizadas linhas guias, ajustando corretamente a altura do personagem e membros.

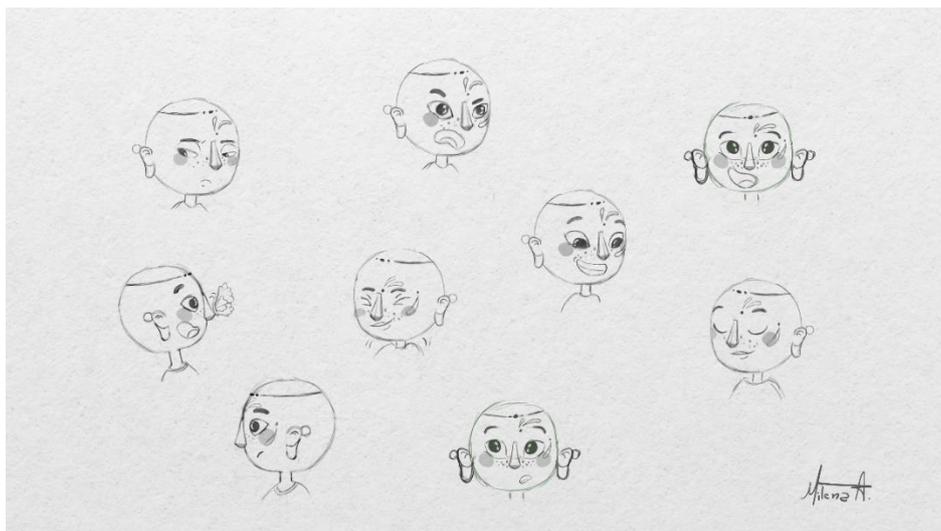
**Figura 20** – *Model sheet*



Fonte: Autora (2023).

O *expression sheet*, por sua vez, foca suas atenções nas expressões, em diferentes ângulos, para estudar a forma como o personagem transmite emoções e sentimentos como alegria, surpresa, raiva, medo, alívio e empolgação. Cada estudo pretende captar melhor a personalidade do personagem e o modo como ele a expressa, possibilitando ao animador uma melhor compreensão de suas aplicações nas cenas.

**Figura 21** – *Expression sheet*



Fonte: Autora (2023).

### **7.3. Desenvolvimento de *Medi***

Na história, *Medi* é um *Ixanarã* mais velho que comanda o vento e se materializa como uma ave. Carrega em suas asas experiência, mansidão e alegria, com a qual transporta os ares de um lado a outro do planeta. O personagem é amigo de *Erbatã* e aparece na primeira e última cena do roteiro, auxiliando-o em seu início de processo e transportando seu caderno para o encontro de *Tenesi* quando este é concluído.

Para dar início ao design do personagem, foi realizado um esboço de sua forma enquanto pássaro, explorando os movimentos das asas no voo. O estudo de caráter exploratório buscou não se ater tanto ao rigor técnico das formas, mas representar a fluidez do movimento do personagem.

Finalizado o esboço, foi realizado o design do personagem, adicionando a sua forma alguns elementos característicos dos *Ixanarã*, como a tatuagem no rosto (em forma de pena, no caso de *Medi*) e o adorno da cabeça. O personagem também ganhou uma capa e um cajado adornado com penas e frutos.

**Figura 22** – Esboço de *Medi* na forma de pássaro



Fonte: Autora (2023).

**Figura 23** – *Character Design - Medi*



Fonte: Autora (2023)

#### **7.4. Objetos e cenário**

Um dos elementos mais importantes do cenário para a narrativa é o pé de árvore que cresce ao longo do filme. Esta árvore se destaca das demais tanto por ser animada em um cenário fotografado, quanto pela cor vermelha de sua copa, que se intensifica com seu crescimento, denotando passagem de tempo e tendo papel importante para o desdobramento da trama. Na busca por uma árvore que carregasse estas características,

cheguei ao pé de Mulungu, árvore de copa larga, presente nas regiões nordeste e sudeste do Brasil e que floresce entre o inverno e a primavera, ficando completamente vermelho<sup>13</sup>.

**Figura 24** – Pé de Mulungu, Boninal - BA



Fonte: Arquivo pessoal

**Figura 25** – Esboços da árvore



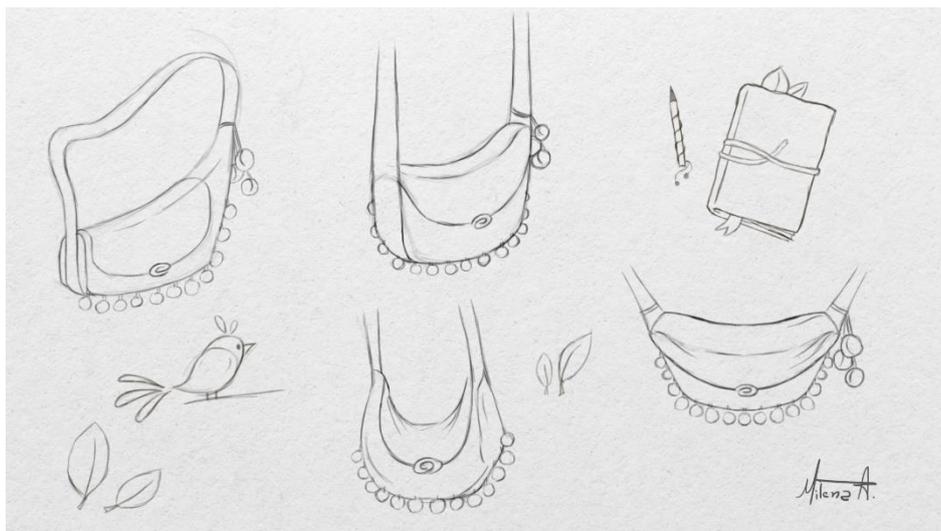
Fonte: Autora (2023).

Além da árvore, também foram desenvolvidos estudos para o caderno, o lápis e a coxy de *Erbatã*. Estes objetos mágicos carregam características artesanais, a partir da referência de materiais como tecidos e texturas naturais (algodão, linho, juta, madeira, folhas e papel). Mas também incluem elementos em metais e outros materiais luminosos.

---

<sup>13</sup> Disponível em: <https://www.ibflorestas.org.br/lista-de-especies-nativas/mulungu>, acesso em 22 de setembro de 2023.

**Figura 26** – Props (coxy, caderno e lápis)



Fonte: Autora (2023)

No entanto, como *Erbatã* e os outros *Ixanarãs* convivem em uma cultura que não utiliza outros animais na produção alimento ou vestuário, os objetos e figurinos não possuem materiais como couro ou lã.

## 8. ANIMAÇÃO

No universo da animação 2D, existe uma variedade de técnicas desenvolvidas e adaptadas ao longo dos anos por entusiastas, escolas de animação e estúdios. Dentre as principais, podemos destacar a rotoscopia, que consiste, resumidamente, na ação de redesenhar o movimento sobre a película filmada (ou sobre o *frame*, no caso de animações digitais), a fim de criar movimentos ao mesmo tempo realistas e estilizados.

O *cut out*, por sua vez, é uma técnica que gera movimento com personagens e objetos recortados. Ela pode ser desenvolvida de forma analógica – através de materiais como papel e fotografias – ou digitalmente, com personagens e objetos seccionados em partes (no caso de personagens, geralmente os membros são separados) e animados. Atualmente, a animação *cut out* é uma alternativa mais rápida e barata de produzir animação, por isso é frequentemente adotada no mercado em produções para séries, filmes ou conteúdo publicitário.

**Figura 27** – Técnicas de Animação. Da esquerda para a direita: *Valsa com Bashir* (2008). Direção de Ari Folman; *We Boom* (2019). Criação de Jonas Brandão



Fonte: Reprodução.

Mas talvez, a principal e mais conhecida técnica de animação 2D seja a animação tradicional, também conhecida como *frame-a-frame* ou *full animation*. Esta técnica, que precede em muito a criação dos computadores e se consolidou como forma clássica de dar *vida* através do movimento, tem seus precursores registros contemporâneos à própria criação do cinema, com obras como *Fantasmagorie* (Émile Cohl, 1908) e *Gertie the Dinossaur* (Winsor McCay, 1914). Mais tarde, estúdios como a *Walt Disney Company* e *Fleischer Studios* consolidaram o formato, aprimorando técnicas e princípios básicos utilizados até hoje como pilares para a animação.

Em essência, a animação tradicional consiste na criação de movimento através da projeção sequencial de desenhos feitos quadro a quadro (THOMAS, F.; JOHNSTON, O. 1981, p. 13). Este formato eleva em complexidade e tempo (e conseqüentemente, em

custo) a produção de uma animação, mas permite maior liberdade criativa de movimentos e a criação de cenas fluidas e impactantes.

Para melhor conferir à animação as características buscadas no *concept art*, e observando ainda a própria reflexão sobre o tempo que o roteiro carrega, optei por propor o estilo *frame-a-frame* como principal técnica adotada para o projeto. Essa proposta se manteve desde a primeira versão do roteiro, e inicialmente foi pensada utilizando como ferramenta de animação o *software* Krita. No entanto, como o *software* dispunha de recursos limitados, busquei somar para o projeto os *softwares* *Adobe Photoshop* e *Toon Boom Harmony*, sendo este último um dos principais programas de animação 2D do mercado, bastante utilizado em produções nacionais.

Após o desenvolvimento do *storyboard*, captação de som e da fotografia, a animação se divide em algumas principais etapas. Em primeiro lugar, é produzido o *animatic*, uma montagem do *storyboard* em vídeo, de forma mais detalhada, acompanhada da trilha de áudio e que define os tempos de duração dos planos. Esse material dá suporte para que o animador compreenda a construção das cenas e inicie o processo de animação.

Richard Williams, ilustrador e animador canadense, apresenta três maneiras de se animar uma cena em uma animação tradicional. O primeiro modo é a partir da chamada animação direta, onde o animador inicia os quadros e desenvolve a animação sem um planejamento prévio do movimento. Com ele, é possível desenvolver uma animação espontânea, mas corre-se o risco de o movimento “perder o rumo”, além de aumentar o tempo e custo do projeto. A segunda opção seria a chamada *pose a pose*, onde se mantém uma organização do desenvolvimento do plano, seguindo uma ordem de produção dos desenhos (*poses-chave*; *extremos*; *breakdowns* e *intervalação*). Nesse caso, a produção é muito mais objetiva e estruturada, porém a animação perde em fluidez e naturalidade (WILLIAMS, 2016).

Por fim, Williams indica aquela que considera a melhor maneira de se animar tradicionalmente, “uma combinação entre animação direta e *pose a pose*” (WILLIAMS, 2016, p. 63). Nesse caso, rascunhos e *poses-chave* definem a direção do movimento, enquanto a fluidez se desenvolve no trabalho do animador.

Após essa etapa de animação, inicia-se o *clean up*, onde o trabalho do animador passa por um refinamento do traço e ajustes finos. Esta etapa deve ser realizada com olhar criterioso, a fim de evitar inconstância nas formas e linhas. Por fim, é realizada a colorização das cenas e inserção de efeitos especiais e iluminação.

## 9. PROPOSTA DE SOM

Como a história de *Erbatã* é introduzida por um narrador onisciente em voz *off*, como na leitura de um livro infantil ou no exercício de contação de histórias, propõe-se utilizar uma narração feminina adulta, que também sugira a ideia de contação vinda da própria *Tenesi*, mãe dos *Ixanarãs*. Este é o único diálogo verbal do roteiro, que busca apresentar a comunicação de *Erbatã* a partir de gestualidades, expressões faciais e sons não verbais como resmungos, risos e suspiros. Ao fundo, todo o filme traz efeitos sonoros (*foleys*) ambientes, compondo a paisagem sonora com o som de pássaros, animais da floresta, barulhos da água e do vento. Estes sons se destacam à medida que *Erbatã* direciona sua atenção para eles, como quando observa insetos, onde os ouvidos apostos acompanham o olhar aguçado.

Como o planeta não têm civilizações humanas e, portanto, também não dispõe de ferramentas ou instrumentos complexos em sua construção, a trilha sonora toma como referência estética trilhas instrumentais de percussão, instrumentos de sopro e percussão corporal, como o trabalho do grupo Barbatuques<sup>14</sup> em animações como *O menino e o mundo* (Alê Abreu, 2013) e *Rio 2* (Carlos Saldanha, 2014) e composições de Tito La Rosa<sup>15</sup> para o curta-metragem *Caminho dos gigantes* (Alois Di Leo, 2016).

Figura 28 – *Caminho dos Gigantes* (2016). Direção de Alois Di Leo.



Fonte: frames do filme

Este curta, que também compõe a referência visual e narrativa para o projeto, desenvolve um trabalho cuidadoso em sua trilha, parte essencial da história, ao explorá-la como elemento espiritual, numa simbólica passagem da vida para a morte. Em *A invenção de Erbatã*, a trilha buscará estabelecer conexões emocionais com o personagem e suas aventuras, mesclando-se com os sons diegéticos da natureza.

---

<sup>14</sup> O grupo musical nasceu em São Paulo em 1995. Desde sua criação, vem explorando técnicas de percussão corporal e contribuindo para sua difusão no campo musical e educacional. Disponível em: <https://www.barbatuques.com.br>, acesso em 11 de setembro de 2023.

<sup>15</sup> Tito La Rosa é um músico e pesquisador peruano, descendente dos povos indígenas quéchuas. Seu trabalho com instrumentos de sopro autorais é referência nos estudos da música ancestral peruana. Disponível em: <https://www.last.fm/es/music/Tito+La+Rosa/+wiki>, acesso em 13 de setembro de 2023.

## 10. PRODUÇÃO

O formato mais utilizado de produção audiovisual divide o desenvolvimento do trabalho em três etapas principais: pré-produção, produção e pós-produção. Na animação, esta divisão também é utilizada, agregando diferentes processos que correspondam as necessidades específicas do projeto.

A pré-produção é a etapa de criação e organização do projeto. Nela, são produzidos os referenciais de pesquisa, roteiro, definições estéticas e técnicas e demais documentos necessários para prepará-lo para a etapa de produção. Esta, por sua vez, corresponde à etapa de execução das escolhas realizadas na pré-produção, suas correções e adaptações. Em geral esta etapa tende a ser mais longa do que em uma produção *live action*, pela complexidade que envolve o trabalho de animação. A pós-produção é a última etapa do projeto, onde é realizada a montagem e edição do material, correções e estratégias de divulgação e fomento.

Atualmente, o projeto conta com parte dos materiais da etapa de pré-produção desenvolvidos, em especial a pesquisa, roteiro e desenvolvimento visual. No entanto, muitas outras ainda serão realizadas ou adaptadas, e algumas incertezas permeiam o caminho. Por isso, foi pensado uma proposta de cronograma de treze meses, organizando as principais atividades a partir do momento atual de desenvolvimento. Como o projeto conta com cenários em *live action*, também foi preciso adicionar à produção um cronograma para captação e edição de imagens, que podem ser realizadas em paralelo a algumas etapas de produção da animação.

Vale destacar que outras etapas do projeto que antecedem ou precedem o desenvolvimento da obra também caracterizam parte da produção executiva, como o orçamento, plano de financiamento, desenvolvimento e circulação. No projeto, estas etapas pretendem ser elaboradas a partir do levantamento de janelas de exibição, editais de incentivo e fomento e pesquisas orçamentárias que possibilitem uma maior coerência e exequibilidade do cronograma proposto.

### 10.1. Cronograma

Etapa / Mês	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Pré-produção</b>													
Definição e contratação de equipe técnica													
Storyboard													

Produção de locação	■	■												
Filmagens		■												
Captação de <i>foleys</i>		■												
Dublagem		■												
Edição de som e mixagem			■											
<i>Animatic</i>				■										
<i>Concept Art</i>		■	■	■										
<b>Produção</b>					■	■	■	■	■					
Animação					■	■	■	■						
<i>Clean Up</i> e Cor						■	■	■	■	■				
Iluminação e Efeitos									■	■				
<b>Pós-produção</b>											■	■	■	
Montagem (imagem e som)											■			
Trilha Sonora											■	■		
Edição												■		
Correção de Cor												■	■	
Finalização														■

## 11. CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Se as coisas são inatingíveis... ora!  
não é motivo para não querê-las.  
Que tristes os caminhos, se não fora  
a mágica presença das estrelas!*

*Mario Quintana*

Elaborar os primeiros passos de uma produção audiovisual é um desafio. Muitas dúvidas cercam o trabalho na medida em que as ideias são postas a prova através dos inúmeros testes, rascunhos e versões. Mas percorrer este trajeto a partir da perspectiva do processo possibilitou “reconfigurar a rota”, observando cada etapa com minúcia, sem temer a imprevisibilidade que o fazer artístico proporciona. Cada escolha que se assume no projeto é uma renúncia de outras várias possibilidades criativas, mas é na definição dessas limitações que se pode desenvolver com clareza e liberdade o rumo da obra, ainda que as janelas permaneçam abertas para que as paisagens inspirem cada etapa do processo.

Quando busquei “repensar o mundo” através dos olhos de um personagem infantil, queria conectar-me de alguma forma a este lugar da arte como brincadeira, no sentido essencial da palavra. Brincar é aprender, divertir-se, mas também é relacionar-se com o mundo, criar laços, aproximar-se<sup>16</sup>. (não) Por acaso, no mais recente tratamento do roteiro, adicionei uma corda com a qual *Erbatã* desce para o planeta terra. O que buscava representar um rompimento metafórico de cordão umbilical, também pode ser compreendido como o desfazer de um laço – a casa de *Tenesi* – para a criação de outro com o novo planeta.

Nesse sentido, retorno aos ensinamentos de Ailton Krenak, no exercício de olhar para o movimento sinuoso dos rios e aprender com eles, olhar para o passado como quem compreende que o futuro acontece no lugar ancestral. Me recordo de ouvir várias vezes de meus pais e avós, sobre a prática de fazer farinha enquanto se entoavam músicas, de brincar com as palhas enquanto se debulhava o milho e de cantar no ritmo do pilão, na produção do fubá. Talvez o exercício criativo esteja também em aprender com os antigos a unir o ócio e o ofício, a brincadeira como parte fundamental do trabalho.

---

<sup>16</sup> Disponível em: <https://www.dicionarioetimologico.com.br/brincar/>. Acesso em 28 de setembro de 2023

*A invenção de Erbatã* segue aberta às variadas possibilidades que se formam no processo da obra, e sobretudo na contribuição de outros profissionais técnicos e teóricos, seja diretamente, com as contribuições avaliativas e a formação futura de uma equipe de trabalho; seja indiretamente, com toda a contribuição que os estudos e referências oferecem. Este trabalho parte de um universo muito particular, mas apenas se constrói porque é feito em muitas mãos.

## 12. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Alê. **O Menino e o Mundo- Making of Completo- PARTE 1 de 2.** Youtube, 15 de agosto de 2015. Disponível em: <https://youtu.be/tKwWkYL8aMs?si=GDy-ULLeWV8eAOXz>, acesso em 01 de outubro de 2023

ABREU, Alê. **O Menino e o Mundo- Making of Completo- PARTE 2 de 2.** Youtube, 4 de novembro de 2013. Disponível em: <https://youtu.be/dWL40XjLhv0?si=itIRO2wthS-9VSn0>, acesso em 01 de outubro de 2023

ABREU, Alê. **PERLIMPS- Making of completo,** Youtube, 9 de fevereiro de 2023. Disponível em <https://youtu.be/BubV6aQwgY4?si=e-aNYHt666zqlgB0>, acesso em 30 de setembro de 2023

BAMBOOSTOCK. **Dicionário audiovisual:** O guia definitivo para você nunca mais passar vergonha no set de filmagem sem saber o que está acontecendo. 85 p. 2023

BÂ, Amadou Hampaté. **A tradição viva.** História geral da África, I Metodologia e pré-história da África, 2.ed. rev. – Brasília. pp. 167-212. 2010

CAMINHO dos gigantes. Direção: Alois de Leo. Produção: Sinlogo Animation. Brasil, 2016. 11min. Disponível em <https://vimeo.com/302154312>, acesso em 30 de setembro de 2023

COSTA, A. C. G.; BARBOSA, J. C. A. **Tradição e oralidade dos povos Xavante:** o uso da câmera como transmissão de saberes. Revista Alterjor, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 1-13, 2013. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/alterjor/article/view/88275>. Acesso em: 9 de abril de 2023.

DORRICO, Julie; DANER, et. al. (org.). **Literatura Indígena Brasileira Contemporânea:** criação, crítica e recepção. Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2018. 424 p. ISBN: 978-85-5696-438-0, disponível em: <https://www.editorafi.org/438indigena>, acesso em 15 de setembro de 2023

ENTREPLANOS. **Hayao Miyazaki: A Importância do Vazio.** YouTube, 16 de junho de 2016. Disponível em: <https://youtu.be/Kyp3YV2t0gQ?si=Jun-6i1jVqK7zwtF>, Acesso em 20 de setembro de 2023

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto:** elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo, SP: SENAC, c2006. 222 p.

IEMANJÁ Yemojá: A criação das ondas. Animação: Célia Harumi Seki. Produção: Primavera Filmes. Brasil, 2016, 9min.

KIRIKOU et la Sorcière. Direção: Michel Ocelot. Produção: Les Armateus. França, 1998, 70 min.

LUCA. Direção: Enrico Casarosa. Produção: Pixar Studio. EUA, 2021. 95 min. Disney+

MITOS indígenas em travessia. Direção: Julia Vellutini, Wesley Rodrigues. Produção: Zureta. Brasil, 2019. 22min. Disponível em: <https://youtu.be/zoaoIY2fCEQ?si=k5ewS8lWkr7rgwcn>, acesso em 30 de setembro de 2023

MITOS INDIGENAS EM TRAVESSIA. **Site do projeto**, 2019. Zureta Filmes. Disponível em: <https://mitosindigenasemtravessia.com/projeto/>. Acesso em: 02 de outubro de 2023

OKANO, Michiko. **Ma: entre-espaço da comunicação no Japão**: um estudo acerca dos diálogos entre Oriente e Ocidente. 180 f. Tese (Doutorado) – Curso de Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC – SP), São Paulo, 2007

O MENINO e o Mundo. Direção: Alê Abreu. Produção: Filme de Papel. Brasil, 2014. 80min

ORÍKÌ. Direção: Pamela Peregrino. Produção: Valdéria Souza. Brasil, 2020. 6min. Disponível em: <https://youtu.be/85ue3G-BKRc>, acesso em 29 de setembro de 2023

RILKE, Rainer Maria. **Cartas a um jovem poeta**. Editora Planeta do Brasil LTDA. São Paulo SP, 2022. 208 p.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. 4. ed. São Paulo, SP: Annablume, 2009. 172 p.

SALLES, Cecília Almeida. **Arquivos de criação**: arte e curadoria. Vinhedo, SP: Horizonte, 2010. 236 p.

SCHNEIDER, Carla; HERZOG, Vivian. **O menino e o mundo**: quando o filme de animação emerge da poética do gesto entre o visual e o audiovisual. Universidade Federal de Pelotas (UFPEl). Orson - Revista dos Cursos de Cinema do CEARTE, ed. 6, pp. 142-153. 2014. Disponível em: <https://orson.ufpel.edu.br/content/06/anterior06.html> Acesso em: 13 de agosto de 2023

SHIOYA, Katherinne Aymi **A Representação Visual do Ma nas obras de Hayao Miyazaki**. Universidade Estadual Paulista (Unesp), 2022. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/234452>. Acesso em: 30 de agosto de 2023

SINLOGO Animation. **Making of - Caminho dos Gigantes (Way of Giants)**. Vimeo, 1 de fevereiro de 2017. Disponível em: <https://vimeo.com/202118275>, acesso em 01 de outubro de 2023

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Live**: Disney Animation. New York – NY, Walt Disney Productions. 1981. 576 p.

VARGAS, Luísa Zanini. **Oralidade e cultura em Kirikou et la sorciere e Ti jean l'horizon**. Universidade Federal Fluminense (UFF), 2018. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/6662>. Acesso em 15 de setembro de 2023

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de *stop motion* e de internet. Editora Senac São Paulo. São Paulo – SP. 2016. 382 p.

## APÊNDICE

### APÊNDICE A – Conto *O novo mundo dos Ixanarãs*

*Tuê vagava pelo mundo vazio que encontrou perdido em suas andanças, eram bonitas suas cores avermelhadas, suas voltas, mas faltava algo naquele vazio, algo que fizesse Tuê lembrar de todas as coisas que Tenesi cultivara, junto a Erbatã. Tuê então correu por todo canto, dando voltas e voltas procurando o que pudesse usar como ferramenta para sua construção até não lhe sobrarem forças, mas só encontrou a terra vermelha. Então ficou triste, deitou-se no chão, e deixou que suas lágrimas e suor se espalhassem, formando primeiro lagos, que se juntaram e formaram rios, e mares, e oceanos entre as fendas e depressões daquela terra vermelha.*

*Ao acordar, com o brilho de Camaruê (o sol) Tuê ficou maravilhado ao ver que, de sua tristeza, havia se formado uma bela criação. Então chamou Medi, o vento, e pediu que fosse longe avisar Tenesi e todos os seus outros unykara (irmãos e irmãs). Chegaram depressa, vindos de todos os cantos e, orgulhosos de Tuê, lhe enfeitaram com belos adornos. Reuniram-se ao lado do mar à que Tuê chamou Babá e foram, um a um, apresentando suas ideias para o novo mundo.*

*Matu, de sua coxy (bolsa), trouxe sementes do seu mundo, e espalhou pelo solo formando rapidamente (para o tempo dos Yxanarã) árvores de altas copas, de várias cores, de muitas frutas. Tenesi e Erbatã de seus coxys tiraram várias outras sementes e cores de terra, e forraram o chão conforme os caminhos das águas, criando mangues, campos, caatingas. Lemayã, junto a Boryã tirou maytás de seus coxys e moldaram animais, de todos os tamanhos e cores, de todas as formas, de pelos, de penas, de cascos, grandes e pequenos. Logo os animais se formaram, foram beber das águas que Tuê criará, e comer as frutas de Tenesi e Erbatã. Medi viu que a luz de Camaruê fazia a água aos poucos subir, e tratou logo de juntar as águas que subiam, formando nuvens que logo enchiam, derramando sobre a terra. Assim, as plantas e animais sempre teriam de beber.*

*Por fim, vendo que a luz de Camaruê só atingia uma parte do mundo que tinham criado, Tuê chamou seus irmãos, e todos prostaram-se a correr depressa, fazendo o mundo girar e girar, e assim Camaruê podia iluminar cada parte daquele lugar. Mas, com a corrida, os Yxanarã foram ficando muito cansados, e já não tinham mais força para voltar para suas antigas casas. Por isso, foram aos poucos deitando-se na terra e deixando seu corpo descansar, enquanto observavam as criações.*

*Alguns se isolaram, em contemplação, e formaram serras e montanhas. Outros se deitaram juntos, como Angurá, Boryã e Lemayã, que eram apaixonados, e formaram cordilheiras e vales. Outros se deitaram perto de rios, e com a chuva foram formando cachoeiras. Outros ainda quiseram deitar-se no meio das águas de Tuê, e formaram ilhas. Só Medi - o vento - não se deitou, seguiu trabalhando, levando as nuvens a molhar a terra em vários cantos.*

*O mundo seguiu girando, e protegido pela força dos Yxanarã, e iluminado pela luz de Camaruê, seguiu enfeitado de cores e formas, como Tuê jamais imaginara tão bom.*

## APÊNDICE B – Decupagem Técnica

Pg.: 1

SEQ.	CENA	PLANO	INT./EXT.	DESCRIÇÃO	FOTOGRAFIA	CENÁRIO	VOZ / LEGENDA	SOM
1	1	1	EXT. Clareira – Noite	Céu da floresta; animais dormem em galhos e tocas, outros se movimentam pela clareira.	PG; ângulo normal; frontal; <i>treveling</i> vertical	Clareira	-	<i>Foley</i> : ambiência floresta (árvores em movimento; sons de animais; grilo)
1	1	2	EXT. Clareira – Noite	Clarão corta a clareira; bichos se escondem. Erbatã desce em meio ao clarão; se equilibra;	PG; ângulo normal; frontal;	Clareira	Erbatã emite sons ao se equilibrar	<i>Foley</i> : ambiência floresta; vento forte
1	1	3	EXT. Clareira – Noite	Erbatã tira a terra da roupa; desamarra o nó da cintura e começa a retirar coisas da coxy (bolsa)	PM; ângulo normal; frontal	Clareira	-	<i>Foley</i> : terra caindo; barulho da bolsa; ambiência floresta
1	1	4	EXT. Clareira – Noite	Erbatã retira e recoloca na bolsa uma pedra; duas agulhas e algumas cordas	PD; Câmera subjetiva; plongée	Clareira	-	<i>Foley</i> : Barulho objetos da bolsa; ambiência floresta
1	1	5	EXT. Clareira – Noite	Erbatã puxa um buraco negro; devolve para a bolsa e busca mais fundo, até encontrar um caderno; Erbatã abre o caderno	PM; ângulo normal. ¾;	Clareira	-	“som de buraco negro”; ou som de movimento circular; vento

SEQ.	CENA	PLANO	INT./EXT.	DESCRIÇÃO	FOTOGRAFIA	CENÁRIO	VOZ / LEGENDA	SOM
1	1	6	EXT. Clareira – Noite	Plano do caderno com a atividade;	PD; Plongée; câmera subjetiva	Clareira	<b>Legenda:</b> <i>Primeira atividade: inventar algo!</i>	<i>Foley:</i> ambiência floresta
1	1	7	EXT. Clareira – Noite	Erbatã abaixa o caderno; olha de um lado para o outro; um vento balança seus adornos e ele esboça um sorriso; assovia a primeira vez, enche os pulmões	PP; ângulo normal; frontal;	Clareira	Assovio fraco	<i>Foley:</i> ambiência floresta
1	1	8	EXT. Clareira – Noite	Erbatã assovia com força; um vento forte se inicia; medi desce; os dois se cumprimentam;	PG; contra plongée; frontal;	Clareira	Assovio	<i>Foley:</i> ambiência; vento forte se transforma em música
1	1	9	EXT. Clareira – Noite	Erbatã mostra o caderno a medi com cara de dúvida; Medi faz que não com a cabeça e aponta para Erbatã. Erbatã respira e assente	PM conjunto; ângulo normal; ¾ ou perfil	Clareira	<b>Medi:</b> <i>Um, um!</i>	<i>Foley:</i> ambiência floresta
1	1	10	EXT. Clareira – Noite	Os dois se despedem; Medi se materializa em vento e sobe sumindo entre as nuvens; Título do filme;	PG; <i>traveling</i> vertical; frontal	Clareira	-	<i>Foley:</i> ambiência floresta; vento forte

SEQ.	CENA	PLANO	INT./EXT.	DESCRIÇÃO	FOTOGRAFIA	CENÁRIO	VOZ	SOM
2	2	1	EXT. Beira do Rio – Dia	Olhos se abrindo (como a abertura de um binóculo); Erbatã observa o rio	PG; Câmera subjetiva; Contra-Plongée (movimento de cabeça); frontal.	Beira do Rio	-	Ambiência beira do rio (água corrente; pássaros; movimento de folhas com o vento)
2	2	2	EXT. Beira do Rio – Dia	Árvores balançam com o vento	PM; câmera subjetiva; ângulo normal; <i>traveling</i> horizontal (leve)	Beira do rio	-	Ambiência beira do rio
2	2	3	EXT. Beira do Rio – Dia	Um coelho some em meio a grama e pedras	PM; câmera subjetiva; ângulo normal	Beira do rio	-	Ambiência beira do rio;
2	2	4	EXT. Beira do Rio – Dia	Árvore pequena dando folhas vermelhas	PM; câmera subjetiva; ângulo normal	Beira do rio	-	Ambiência beira do rio;
2	2	5	EXT. Beira do Rio – Dia	Erbatã sentado a margem, joga uma pedra no rio e fecha os olhos. A pedra é jogada de volta	PM; contra plongée (leve); frontal;	Beira do rio	-	Ambiência beira do rio; pedrinha caindo na água; pedrinha batendo no rosto de Erbatã

SEQ.	CENA	PLANO	INT./EXT.	DESCRIÇÃO	FOTOGRAFIA	CENÁRIO	VOZ	SOM
2	2	6	EXT. Beira do Rio – Dia	Peixe zangado encara Erbatã e mergulha no rio	PG; Câmera subjetiva; Plongée; frontal	Beira do Rio	<b>Peixinho (bravo):</b> Hum!	Ambiência beira do rio; som de mergulho
2	2	7	EXT. Beira do Rio – Dia	Erbatã suspira e volta a fechar os olhos em. Ao fundo as árvores e folhas se esmaecem;	PM; ângulo normal; frontal; Zoom-In.	Beira do Rio	<b>Narração:</b> <i>Quando Erbatã chegou à um novo mundo, já coberto de tudo, quis fazer o que não tinha, que não fosse nem planta nem bicho, nem água nem pedra, nem fogo nem chuva. Queria impressionar. Tensi com sua inteligência</i>	Ambiência beira do rio esmaece junto a imagem
2	2	8	EXT. Beira do Rio – Dia	Mão de Erbatã pegando terra	PD; ângulo normal; frontal	Beira do Rio	<b>Narração:</b> <i>Então passou a dedicar todo o seu tempo, que era muito para...</i>	-
2	2	9	EXT. Beira do Rio – Dia	Rosto de Erbatã entristecido/reflexivo; volta a fechar os olhos	PP; ângulo normal; frontal;	Flor a beira do rio	<b>Narração:</b> <i>(cont.) um ixanã tão novo – a pensar sobre seu novo invento.</i>	Ambiência beira do rio volta a aparecer

SEQ.	CENA	PLANO	INT./EXT.	DESCRIÇÃO	FOTOGRAFIA	CENÁRIO	VOZ	SOM
3	3	1	EXT. Mata - Dia	Página do caderno com a atividade.	PD; câmera subjetiva; ângulo normal	Mata	-	<i>Foley</i> : ambiência mata (árvores em movimento; sons de pássaros); Trilha sonora
3	3	2	EXT. Mata - Dia	Erbatã está deitado na grama, mãos segurando o caderno na altura dos olhos; abaixa o caderno e tem a mata no campo de visão	PP; ângulo normal; frontal;	Mata	-	<i>Foley</i> : ambiência mata; Trilha sonora
3	3	3	EXT. Mata - Dia	Erbatã observa um besouro colorido que fica em primeiro plano; folha cai no chão próximo ao besouro, voa com o vento e "" o plano	PP > PD; ângulo normal (altura do chão); frontal	Mata	-	<i>Foley</i> : ambiência mata; Trilha sonora
3	4	1	EXT. Mata - Dia	Erbatã está pendurado em um galho, observando uma teia de aranha em primeiro plano; estica o corpo para ver mais de perto e o galho se rompe.	PP>PD; ângulo normal; frontal	Mata	Grito de Erbatã	<i>Foley</i> : ambiência mata; galho quebrando; Trilha sonora

SEQ.	CENA	PLANO	INT./EXT.	DESCRIÇÃO	FOTOGRAFIA	CENÁRIO	VOZ	SOM
3	5	1	EXT. Mata - Noite	Erbatã se aconchega entre folhas e pedras tentando dormir	PG; Zenital; <i>Zoom In</i> ;	Mata	-	<i>Foley</i> : ambiência mata à noite (árvores em movimento; sons de grilos, corujas etc.); Trilha sonora
3	6	1	EXT. Beira do Rio - Dia	Erbatã caminha entre as árvores, um pássaro o segue; a árvore vermelha está um pouco maior	PG; ângulo normal; perfil	Beira do Rio	-	<i>Foley</i> : Ambiência beira do rio; assovio do pássaro; Trilha sonora
3	7	1	EXT. Mata - Dia	Erbatã medita sobre uma pedra	PM; ângulo normal; frontal;	Mata	-	<i>Foley</i> : ambiência mata; Trilha sonora
3	8	1	EXT. Mata - Noite	Erbatã tenta “afofar” as pedras que usa de travesseiro.	PG; Zenital; <i>Zoom out</i>	Mata	-	<i>Foley</i> : ambiência mata a noite; batidas nas pedras; Trilha sonora

SEQ.	CENA	PLANO	INT./EXT.	DESCRIÇÃO	FOTOGRAFIA	CENÁRIO	VOZ	SOM
3	9	1	EXT. Beira do rio - Dia	Deitado, Erbatã batuca com o lápis o caderno com a atividade; muda a página e começa a desenhar a paisagem	PD; <i>contra-plongée</i> ; $\frac{3}{4}$ costas	Beira do Rio	-	<i>Foley</i> : Ambiência beira do rio; Trilha sonora
3	9	2	EXT. Beira do Rio – Dia	Camaruê (Sol) e nuvens no céu	PG; <i>contra-plongée</i> ; frontal	Beira do Rio	-	<i>Foley</i> : Ambiência beira do rio; Trilha sonora
3	9	3	EXT. Mata –Dia	Árvore vermelha ao vento	PM; ângulo normal; frontal;	Beira do Rio	-	<i>Foley</i> : Ambiência beira do rio; Trilha sonora
3	9	4	EXT. Mata – Dia	Caderno de Erbatã, onde ele desenha as folhas vermelhas da árvore; um pássaro se senta sobre o caderno	PD; <i>contra-plongée</i> ; frontal	Beira do Rio	-	<i>Foley</i> : Ambiência beira do rio; assovio do pássaro; Trilha sonora

SEQ.	CENA	PLANO	INT./EXT.	DESCRIÇÃO	FOTOGRAFIA	CENÁRIO	VOZ	SOM
3	9	5	EXT. Beira do rio - Dia	Erbatã retira o caderno da frente do rosto, revelando um retângulo não bronzeado	PG; <i>plongée</i> ; frontal	Beira do Rio	-	<i>Foley</i> : Ambiência beira do rio; Trilha sonora
3	10	1	EXT. Mata – Noite	Erbatã junta várias folhas para deitar-se, mas afunda assim que se deita	PG; Zenital; <i>Zoom In</i> ;	Mata	-	<i>Foley</i> : ambiência mata à noite; folhas; Trilha sonora
3	11	1	EXT. Mata - Dia	Erbatã grita em um buraco no chão, que grita de volta	PP; <i>contra-plongée</i> ; frontal	Mata	<b>Erbatã</b> : Ooooh;	<i>Foley</i> : Ambiência beira do rio; eco; Trilha sonora
3	12	1	EXT. Mata - Dia	Erbatã deitado com o tronco sobre as pedras, formando um semiarco com o corpo. / Muda de posição mais duas ou três vezes	PG; Zenital; <i>Zoom Out</i> ;	Mata	-	<i>Foley</i> : ambiência mata à noite; Trilha sonora

SEQ.	CENA	PLANO	INT./EXT.	DESCRIÇÃO	FOTOGRAFIA	CENÁRIO	VOZ	SOM
4	13	1	EXT. Beira do rio - Dia	Árvore vermelha balança com o vento	PG; frontal; ângulo normal	Beira do Rio	-	<i>Foley:</i> Ambiência beira do rio; Trilha sonora
4	13	2	EXT. Beira do rio - Dia	Mariposa pousa em um galho da árvore que balança. Uma folha se destaca e cai lentamente em primeiro plano. Ao fundo, cenas de dia e noite mostram Erbatã dormindo, brincando, mexendo no caderno, correndo. A folha cai na água e boia na superfície do rio	Plano sequência - PP; <i>traveling vertical</i> ; ¼	Beira do Rio	-	<i>Foley:</i> Ambiência beira do rio; Trilha sonora <i>fad out</i>
4	13	3	EXT. Rio - Dia	Dentro do rio peixes nadam em diferentes direções. Som de mergulho. Erbatã aparece observando os peixes	PG>PA; frontal; ângulo normal	Rio		<i>Foley:</i> Ambiência Rio (bolhas, balanço da água); som abafado de mergulho
4	14	1	EXT. Beira do Rio - Dia	Erbatã sai do rio e balança a roupa, pingos d'água voam em diferentes direções	PG; ângulo normal; ¼	Beira do Rio	-	<i>Foley:</i> ambiência beira do rio;

SEQ.	CENA	PLANO	INT./EXT.	DESCRIÇÃO	FOTOGRAFIA	CENÁRIO	VOZ	SOM
4	14	2	EXT. Beira do rio - Dia	Erbatã se deita na grama com a cabeça em uma pedra, puxa o caderno e o lápis de dentro da sua Coxy.	PA; zenital; frontal	Beira do Rio	-	<i>Foley:</i> Ambiência beira do rio;
4	14	3	EXT. Beira do rio - Dia	Erbatã dá algumas batidas com o lápis no caderno aberto, cuja página está cheia de esboços incompletos de inventos;	PD; <i>contra-plongée</i> ; frontal	Beira do Rio	-	<i>Foley:</i> Ambiência beira do rio;
4	14	4	EXT. Rio - Dia	Erbatã se irrita, fecha o caderno e o joga longe	PA; zenital; frontal	Beira do Rio	<b>Erbatã (irritado):</b> aaahhh!	<i>Foley:</i> Ambiência beira do rio;
4	14	5	EXT. Beira do Rio - Dia	Passarinho se assusta com o caderno; bica a capa e alça voo	PM; perfil; ângulo normal (altura do chão)	Beira do Rio	-	<i>Foley:</i> ambiência beira do rio; Batida do caderno; assovio

SEQ.	CENA	PLANO	INT./EXT.	DESCRIÇÃO	FOTOGRAFIA	CENÁRIO	VOZ	SOM
4	14	6	EXT. Beira do rio - Dia	Passarinho ajeita alguns gravetos e se aconchega em seu ninho na árvore vermelha	PM; 3/4; <i>contra-plongée</i>	Árvore	-	<i>Foley</i> : Ambiência beira do rio; assovios do passarinho
4	14	7	EXT. Beira do rio - Dia	Erbatã observa o pássaro	PG; perfil; ângulo normal	Beira do Rio	-	<i>Foley</i> : Ambiência beira do rio;
4	14	8	EXT. Rio - Dia	Erbatã sorri, suas tatuagens brilham	PP; <i>plongée</i> ; frontal	Beira do Rio	-	<i>Foley</i> : Ambiência beira do rio;
4	14	9	EXT. Beira do Rio - Dia	Tela preta. Erbatã abre a coxy e de dentro dela podemos ver seu rosto, ele coloca a mão buscando algo na bolsa	PP; <i>contra-plongée</i> ; frontal	Beira do Rio	-	<i>Foley</i> : ambiência beira do rio; barulho da bolsa

SEQ.	CENA	PLANO	INT./EXT.	DESCRIÇÃO	FOTOGRAFIA	CENÁRIO	VOZ	SOM
4	14	10	EXT. Beira do Rio - Dia	Erbatã sentado começa a puxar de sua coxy linhas e cordas	PM; ¾; Angulo normal, <i>zoon out</i>	Beira do Rio	-	<i>Foley</i> : ambiência beira do rio; Trilha sonora
4	14	11	EXT. Beira do rio - Dia	Mãos de Erbatã começando uma tecelagem	PD; ¾ costas; ângulo normal	Beira do Rio	-	<i>Foley</i> : Ambiência beira do rio; Trilha sonora
4	14	12	EXT. Beira do rio - Dia	Tecelagem colorida em andamento	PD; frontal; plongée	Beira do Rio	-	<i>Foley</i> : Ambiência beira do rio;
4	14	13	EXT. Beira do rio – Dia / Noite	Erbatã estica os braços trabalhando. A imagem se eleva até a altura do céu, onde Camaruê se põe e nasce três vezes	PG; ¾; ângulo normal; <i>fad out</i>	Beira do Rio	-	

SEQ.	CENA	PLANO	INT./EXT.	DESCRIÇÃO	FOTOGRAFIA	CENÁRIO	VOZ	SOM
5	15	1	EXT. Beira do Rio - Dia	Erbatã alonga os braços, olha para frente feliz e começa a guardar restos de linha e agulhas em sua bolsa e assovia	PA; frontal; ângulo normal	Beira do Rio	<b>Erbatã:</b> <i>assovio</i>	<i>Foley:</i> ambiência beira do rio; Trilha sonora <i>fad out</i>
5	15	2	EXT. Beira do rio - Dia	Assovio é respondido, uma ventania começa, Medi chega e ganha forma	PG; ¾; ângulo normal	Beira do Rio	<b>Medi:</b> <i>assovio</i>	<i>Foley:</i> Ambiência beira do rio;
5	15	3	EXT. Beira do rio - Dia	Erbatã cochicha para medi, que abre um sorriso	PP conjunto; ¾ ; ângulo normal	Beira do Rio		<i>Foley:</i> Ambiência beira do rio; Cochicho de Erbatã;
5	15	4	EXT. Beira do rio – Dia / Noite	Erbatã entrega o caderno para medi, que o abre	PM conjunto; ¾ ; ângulo normal	Beira do Rio	-	

SEQ.	CENA	PLANO	INT./EXT.	DESCRIÇÃO	FOTOGRAFIA	CENÁRIO	VOZ	SOM
5	15	5	EXT. Beira do Rio - Dia	Medi abre a página da atividade marcada por um pedaço de corda trançado. A atividade está circulada em verde. Medi abaixa o caderno e vê o rosto de Erbatã, que está empolgado e ansioso.	PD> PP - Plano subjetivo; frontal; <i>plongée</i> >ângulo normal	Beira do Rio		<i>Foley</i> : ambiência beira do rio;
5	15	6	EXT. Beira do rio - Dia	Medi Sorri, e abraça Erbatã. Então fecha o caderno e se despede, alçando voo e sumindo no vento. Erbatã fica um tempo olhando o céu	PG conjunto; ¾ ; ângulo normal	Beira do Rio	<b>Medi</b> : <i>assovio</i>	<i>Foley</i> : Ambiência beira do rio;
5	15	7	EXT. Beira do rio - Dia	Erbatã olha para frente e caminha, a imagem o acompanha até mostrar uma rede muito colorida, amarrada a árvore vermelha e outra árvore menor.	PP conjunto; ¾ ; ângulo normal	Beira do Rio		<i>Foley</i> : Ambiência beira do rio; Cochicho de Erbatã;
5	15	8	EXT. Beira do rio – Dia / Noite	A imagem mostra a rede de cima balançando levemente com o vento; Erbatã finalmente chega a árvore, com um pouco de dificuldade sobe na rede, fecha os olhos e se balança, com os braços atrás da cabeça.	PM Zenital;	Beira do Rio	-	

SEQ.	CENA	PLANO	INT./EXT.	DESCRIÇÃO	FOTOGRAFIA	CENÁRIO	VOZ	SOM
5	15	9	EXT. Beira do Rio - Dia	Câmera se afasta, atravessa a folhagem da árvore e mostra o passarinho em seu ninho. Continua subindo até alcançar a copa das árvores. Fad Out.	PM Zenital; Zoom out	Beira do Rio		<i>Foley</i> : ambiência beira do rio; folhagens
-	-	-	-	Créditos.	-	-	-	<i>Foley</i> : ambiência beira do rio fad out; Trilha sonora

## APÊNDICE C – Primeiro Storyboard

Pág.: 1

