



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**  
**CENTRO DE ARTES**  
**COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

VERÔNICA CABRAL

**LITERATURA E ANIMAÇÃO: PROCESSO DE ADAPTAÇÃO DO CURTA**  
**UNIVERSITÁRIO *A MORTE E O REI***

Pelotas/RS

2023

VERÔNICA CABRAL

**LITERATURA E ANIMAÇÃO: PROCESSO DE ADAPTAÇÃO DO CURTA  
UNIVERSITÁRIO *A MORTE E O REI***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Ribeiro Miranda Cotta

Pelotas

2023

VERÔNICA CABRAL

**LITERATURA E ANIMAÇÃO: PROCESSO DE ADAPTAÇÃO DO CURTA  
UNIVERSITÁRIO *A MORTE E O REI***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em (data da banca por extenso).

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. Roberto Ribeiro Miranda Cotta

---

Prof. Me. André Luis Porto Macedo

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Cíntia Langie Araújo

## **RESUMO**

A presente comunicação tem como objetivo relatar o processo de adaptação literária do conto *A Morte e o Rei*, da autora Marina Colasanti, para o curta-metragem de animação homônimo realizado pela pesquisadora deste artigo. Para tanto, o recorte processual direciona-se à investigação de como foi feita parte da pré-produção do filme, com enfoque em dois tratamentos de *storyboard* e o roteiro em formato *master scenes*. A obra é um trabalho de conclusão de curso prático no bacharelado em Cinema de Animação pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel), produzido em grupo e finalizado em 2023.

**PALAVRAS-CHAVE:** Literatura; Cinema; Adaptação; Processo criativo.

## **ABSTRACT**

This communication aims to report the process of literary adaptation of the short story *A Morte e o Rei*, by Marina Colasanti, for the homonymous animation short film made by the researcher of this article. To this end, the procedural cut is directed to the investigation of how part of the pre-production of the film was made, focusing on two storyboard treatments and the script in master scenes format. The short film is a conclusion work for a practical course in the bachelor's degree in Animation Film at the Federal University of Pelotas (UFPEl), produced in a group and finished in 2023.

**KEYWORDS:** Literature; Cinema; Adaptation; Creative process.

## LISTA DE FIGURAS

**Figura 1:** Frame do curta-metragem de animação *Vida Longa ao Jazz* (2018)

**Figura 2:** Frame do curta-metragem de animação *O Templo do Rei* (2021)

**Figura 3:** Imagem capturada do vídeo de Making of do filme *A Monster Call*. Demonstração da técnica aplicada que combinam 3D e 2D.

**Figura 4:** Referências de produções que utilizam mesclagem de técnicas 3D e 2D

**Figura 5:** Anotações que serviram de base para o *storyboard* bloqueado

**Figura 6:** Página 1 do *Storyboard* bloqueado

**Figura 7:** Página 2 segundo tratamento de *storyboard* desenvolvido em mídia tradicional

**Figura 8:** Ilustrações para testar as alterações de roteiro.

## SUMÁRIO

1. Introdução: a Morte e o Rei e outras mortes	8
2. Entre palavras e frames	11
3. A caveira e a coroa	15
4. Considerações finais	25
5. Referências bibliográficas	27
6. Anexo	30
6.1. Conto original	30
7. Apêndices	33
7.1. Storyboard bloqueado	33
7.2. Segundo tratamento (storyboard)	38
7.3. Roteiro em formato <i>master scenes</i>	42



## 1. Introdução: a Morte e o Rei e outras mortes

*A Morte e o Rei* é um curta-metragem animado, resultado de um trabalho de conclusão de curso prático em Cinema de Animação pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Trata-se de uma adaptação do conto de mesmo nome escrito por Marina Colasanti, publicado no livro *23 histórias de um viajante* (2005). O filme mistura técnicas de animação 2D e 3D. A autora deste artigo desenvolveu etapas como roteiro, concept de personagens, textura, animação e direção geral.

A narrativa apresenta um Rei que nos relata sobre sua experiência com a chegada da Morte. Relutante com a partida, ele passa a buscar justificativas para que permaneçam por mais um tempo, buscando justificativas cada vez mais elaboradas. Ambos acabam se aproximando durante esse tempo de convivência, resolvendo problemas no reino e lutando lado a lado em uma guerra, mas no fim, ao invés de cumprir o combinado, o Rei hesita em sua decisão de partir e foge montado no cavalo da Morte.

Este artigo busca apresentar o caminho percorrido no desenvolvimento do roteiro de adaptação literária dentro da pré-produção do projeto. Serão considerados os elementos: o conto original e suas características narrativas, etapas ilustradas que abrangem a construção dos storyboards e, por fim, o roteiro literário em formato *master scenes*<sup>1</sup>.

A ideia de produzir um curta-metragem baseado no conto *A Morte e o Rei* (2005) surgiu a partir de um interesse profundo pela figura da própria morte. Ela sempre me atraiu em qualquer formato narrativo, pois sua presença traz uma camada lúdica que equilibra fantasia e realidade numa mesma esfera. Afinal, ela é um fato importante da natureza, mas quando constitui uma forma “física”, uma poética se inicia no universo de representação de uma determinada obra. No decorrer do curso de Cinema de Animação, realizei curtas-metragens como *Vida longa ao jazz* (2018) e *O templo do Rei* (2021), ambos com a presença de um personagem em comum: a Morte.

O primeiro curta fala sobre um músico de jazz aposentado que tem a sua paz perturbada pela visita da Morte. Seguindo por um tom mais cômico no início, o protagonista se fecha em sua pequena casa e expulsa a indesejada de maneira hostil. No dia seguinte, após enfrentar vários obstáculos para entrar na casa, a ceifadora se compadece do velho e decide mudar a sua abordagem. Aqui temos uma morte gentil, que é inevitável e implacável, mas que

---

<sup>1</sup> Master Scenes é o nome dado ao padrão da formatação correta de roteiro. É o formato utilizado em filmes e séries.

entende que para muitas pessoas ela nunca será recebida com boa vontade. Sendo assim, o curta busca atenuar momentos sensíveis com comicidade para trazer leveza para a história.



**Figura 1:** Frame do curta-metragem de animação *Vida Longa ao Jazz* (2018)

No sexto semestre, durante a disciplina de Stop Motion, desenvolvi o curta-metragem *O Templo do Rei* (2021) realizado com recortes de desenho e fotografado em formato de table top<sup>2</sup>. O curta conta sobre o dia em que a paz dos pacíficos cidadãos da cidade fictícia de Jaguará tem a sua paz interrompida por uma velha profecia se tornando realidade. A profecia dizia que quando os sinos do templo do rei tocassem duas vezes o fim do mundo estaria anunciado. Nesse contexto, a figura da morte a princípio seria uma testemunha dos acontecimentos da história, mas durante os tratamentos de roteiro acabou ganhando um papel de destaque se tornando o plot da narrativa.

---

<sup>2</sup> Técnica em que a câmera fica suspensa sobre uma mesa na qual o trabalho está sendo executado na horizontal.



**Figura 2:** Frame do curta-metragem de animação *O Templo do Rei* (2021)

Refletindo sobre a maneira como a figura de tal personagem foi abordada de maneiras tão distintas em ambos os projetos, foi decidido que para concluir o curso de Cinema de Animação ela seria trazida novamente, construindo assim uma espécie de trilogia da Morte, sendo assim, ainda no clima de amizade entre um Rei e a Morte deixado pela última produção, chegamos em *A Morte e o Rei* (2023).

Assim, para iniciar essa pesquisa, levantam-se algumas questões iniciais. A primeira delas é sobre de que maneira é possível realizar uma adaptação literária para a linguagem de animação, considerando os detalhes do processo de transposição entre ambas as linguagens e tendo como base a minha própria experiência realizando uma adaptação dentro da universidade. A segunda delas diz respeito aos fatores limitantes presentes no âmbito universitário, através do qual está sendo realizado o Trabalho de Conclusão de Curso Prático *A Morte e o Rei* e como eles influenciam o processo criativo.

Portanto, decidi realizar esse relato do meu processo realizado no âmbito universitário e assim oferecer uma referência sobre o assunto para os estudantes de Cinema de Animação, visto que há uma escassez de adaptações literárias na produção audiovisual dos cursos, mesmo que no âmbito audiovisual esse processo criativo seja muito recorrente.

Na primeira seção, examinam-se os elementos que constituem uma adaptação literária. Para tanto, autores como Syd Field (2001), Vera Lúcia Follain Figueiredo (2010) e Doc Comparato (2009) são fundamentais para o entendimento da construção do roteiro em si e suas relações com a literatura e a adaptação cinematográfica.

Na seção seguinte, elucida-se o processo realizado e os métodos aplicados em cada etapa do processo de desenvolvimento, partindo de um *storyboard* realizado a partir da

primeira leitura do conto. Neste capítulo, autores como Marcelo Ikeda (2012), Roberto Guimarães (2009) e Sérgio Nesteriuk (2010) trarão pontos interessantes sobre fatores limitantes de produção que podem determinar as escolhas criativas realizadas no desenvolvimento do roteiro redigido do curta-metragem *A Morte e o Rei*.

## 2. Entre palavras e frames

A adaptação literária está muito presente no cinema desde o seu surgimento, ela consiste em um processo de transcrição que vai alterar o suporte linguístico utilizado para contar uma história, tornando o texto um roteiro cinematográfico. Isso implica em transformar a substância da história trabalhada, visto que ela por si só é uma unidade de conteúdo e forma (COMPARATO, 2009). Ao realizarmos um processo de transposição de linguagem, estamos obrigatoriamente iniciando um projeto de recriação, pois deve levar-se em consideração as particularidades de cada um dos suportes artísticos que estão em pauta e de que maneira elas irão dialogar sem perder a qualidade da obra adaptada.

Uma adaptação normalmente será desenvolvida de modo semelhante a um roteiro original, pois a sua construção terá a mesma estrutura. O que muda é o ponto de partida que pode ser um romance, livro, peça, conto ou até mesmo uma canção. “Quando você adapta um romance num roteiro, tem que ser uma experiência visual. Esse é o seu trabalho como roteirista. Você só pode se manter fiel à integridade da fonte original” (FIELD, 2001).

Comparato (2009) vai trazer alguns graus de adaptação pensando no maior ou menor aproveitamento dos elementos presentes na obra original. Deve-se levar em consideração três aspectos do material selecionado: as personagens, a narrativa e o tempo em que se passa a ação.

De acordo com esse autor, podem ser consideradas as seguintes formas de adaptação: “a adaptação em si”, “o baseado em...”, “inspirado em...”, “a recriação” e “a adaptação livre”.

A “adaptação em si” consiste numa categoria mais fiel possível ao texto original. Não há mudança de tempo e espaço e nem de personagens. É importante ressaltar que esse tipo de trabalho não é apenas uma cópia em formato audiovisual, pois às vezes é preciso fazer alterações para se manter fiel e eficaz.

Já o “baseado em...” diz respeito à história mantida na íntegra, embora seja possível alterar o final. Pode-se também mudar o nome das personagens e até mesmo algumas situações. A fidelidade é menor, mas a história original deve ser reconhecida. Os diversos

filmes sobre Drácula são bons exemplos disso, pois apesar de diferir muito entre si, são reconhecíveis por ainda serem fiéis a obra de Bram Stoker.

O “inspirado em...” tem como ponto de partida a trama. Seleciona-se uma personagem, uma situação dramática e desenvolve-se uma nova estrutura. O grau de fidelidade é menor e assim pode-se alterar a época em que a ação ocorre.

Na “recriação”, o roteirista trabalha livremente com o *plot* principal. Pode transformar personagens, deslocar a história para outro tempo e espaço e criar uma nova estrutura. O grau de fidelidade é mínimo. Deve-se cuidar para não desvirtuar a obra original. Desfigurar seu ethos<sup>3</sup> pode gerar tal conflito, portanto a recriação deve mantê-lo intacto.

Por fim, a “adaptação livre” é muito próxima da adaptação em si. Não há alteração de história, tempo e espaço e nem de personagens. Consiste em dar ênfase em algum aspecto dramático presente, criando uma nova estrutura para todo o conjunto. É explorar o original de uma outra maneira. A história continua íntegra, mas através de um outro ponto de vista.

*A Morte e o Rei* (2023) pode ser considerada uma adaptação livre, pois a narrativa do filme se encontra muito próxima à história de Marina Colasanti. O que foi feito em seu processo foi trazer um ênfase maior para a relação de proximidade que se constrói entre os protagonistas ao longo do desenvolvimento da trama. No mais, buscou-se trabalhar sutilmente o dinamismo dos eventos que se sucedem no conto através da montagem das sequências e construir a temporalidade da história através dos atributos visuais, como por exemplo o envelhecimento físico do Rei no final do filme.

A linguagem literária atua diretamente no imaginário do leitor por meio da descrição de imagens, sons e sentimentos, já que “Os modelos textuais descrevem apenas um pólo da situação comunicativa. Pois o repertório e as estratégias textuais se limitam a esboçar e pré-estruturar o potencial do texto; caberá ao leitor atualizá-lo para construir o objeto estético” (ISER, 1999, p.9). Essa liberdade imaginativa conversa com a linguagem da animação, que possui grande flexibilidade criativa.

A animação é um produto cultural que pode ser influenciado, como também pode influenciar as sociedades nas quais se encontra inserida. Além disso, tanto o seu pensamento quanto sua prática envolve complexas relações inter e transdisciplinares com as mais diversas áreas do saber, como a administração, as artes, a comunicação, o design, os estudos culturais, a narratologia, a psicologia e a tecnologia, entre outras. (NESTERIUK, 2010, p.11)

---

<sup>3</sup> *Ethos* é uma palavra com origem grega, que significa "caráter moral". É usada para descrever o conjunto de hábitos ou crenças que definem uma comunidade ou nação.

Sendo assim, ao estabelecer uma relação entre animação e literatura, estamos buscando no imaginário as imagens produzidas a partir da leitura do texto literário para estabelecer a transposição das linguagens. Em *A Morte e o Rei* (2023) houve uma grande dedicação na busca de traduzir a narrativa em imagens que conversam com a literatura fantástica, que é em muitos casos, contada através de livros ilustrados.

Outras escolhas que fizeram parte do desenvolvimento da adaptação bebem da fonte do que Figueiredo (2010) chama de imaginário popular. Ela aponta que havia um distanciamento entre literatura e cinema, colocando a literatura como uma alta cultura de cunho sério, enquanto o cinema estava no campo do entretenimento, do prazer, mas, em algum momento, ambas começaram a agregar aspectos uma da outra, principalmente no que diz respeito à gênero. A partir dessa relação surge um espaço importante dentro do imaginário popular, como esclarece a autora:

Como se vê, se o cinema sempre lançou mão do material literário, esse diálogo obedeceu a diferentes motivações, realizando-se de maneiras diversas conforme o momento. Muitas vezes, como observou Bazin (2001), o cinema se apropriou de personagens e aventuras que, embora oriundos da literatura, extrapolaram o universo literário, fazendo parte de uma memória ficcional mais ampla, de uma espécie de mitologia que se tornou independente do texto original, como é o caso de alguns personagens de Alexandre Dumas. (FIGUEIREDO, 2010, p. 17)

Portanto, quando lemos sobre um personagem que é um rei, já temos na mente a imagem criada pelo repertório de muitas produções audiovisuais. Geralmente temos um homem mais velho, com uma barba que representa a sabedoria obtida pela idade, vestindo mantos suntuosos e portando uma grande coroa. Ele também articula com polidez e firmeza em suas decisões. O mesmo acontece com a morte. A imagem da caveira trajada de um manto negro remete imediatamente ao sentimento de finitude das coisas. É essencial levar em consideração quais elementos fazem parte do imaginário coletivo do tema em que se está atuando para entender de quais maneiras a comunicação pode ser estabelecida com o público ao qual se destina a obra.

O cinema de animação está conectado desde suas raízes ao campo das histórias. Os exemplos são muitos, como nos mostra uma lista organizada pelo blog Nextale. Dentre eles está o clássico dos estúdios Walt Disney, *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), primeiro longa metragem do estúdio baseado no conto *Branca de Neve* (1812) dos Irmãos Grimm, um marco na história do cinema. *Pinóquio* (1940), também da Disney, é uma adaptação do conto do boneco de madeira que ganha vida escrita pelo italiano Carlo Collodi em 1881. *Cinderela*

(1950), inspirado em um conto popular que passou por diversas autorias ao longo da história<sup>4</sup>, também compõe o acervo de adaptações do estúdio.

Há também exemplos de produções adaptadas para o cinema de animação menos populares como *O nariz* (1963), baseado no conto publicado em 1836 de Nikolai Gogol, é um curta francês dirigido por Alexander Alexeieff e Claire Parker e se utiliza da técnica do *pinscreen*, em que pinos são movimentados para pressionar um objeto na tela. *O sonho de um homem ridículo* (1992) de Alexander Petrov, é uma adaptação do conto homônimo de Dostoiévski publicado em 1877, e foi realizada inteiramente com aquarelas sobre telas de vidro. Petrov é conhecido por outra animação adaptada diretamente da literatura de Ernest Hemingway, *O velho e o mar*, publicada em 1952. O filme foi lançado em 1999 e possui o mesmo título do livro. *A metamorfose do Sr. Samsa* (1977) é um curta canadense de animação em areia feito por Caroline Leaf inspirado na obra *A metamorfose* de Franz Kafka, publicada em 1915.

O cinema de animação brasileiro também possui adaptações literárias, como por exemplo o curta *Almofada de penas* (2018) produzido em Florianópolis e dirigido por Joseph Specker. O filme é uma adaptação do conto O travesseiro de penas do escritor latino Horacio Quiroga, publicado pela primeira vez em 1917. *As Aventuras do avião vermelho* (2012) é um longa-metragem dirigido por Frederico Pinto e José Maia baseado no livro infantil *As aventuras do avião vermelho* do escritor brasileiro Érico Veríssimo de 1936. Outra adaptação é o filme *Morte e vida severina (Em Desenho Animado)* (2011), dirigido por Afonso Serpa, baseado no poema *Morte e vida severina*, lançado em 1956 por João Cabral de Melo Neto.

No âmbito universitário, poucas foram as adaptações encontradas durante a pesquisa. No entanto, dentre elas, destaca-se o curta-metragem *Quindins* (2010), dirigido por David Mussel e Giuliana Danza, na Universidade Federal de Minas Gerais, adaptado do conto homônimo de Luis Fernando Veríssimo.

Nesse ínterim, *A Morte e o Rei* (2023) se classifica como uma produção universitária, realizada como trabalho de conclusão de curso. No capítulo a seguir será apresentado o caminho percorrido para o desenvolvimento do roteiro do filme.

---

<sup>4</sup> Uma das primeiras variantes da história surgiu na China, em 860 a.C. Depois, na Grécia Antiga, Strabo (63 a.C. - 24 d.C.) escreveu sobre uma escrava forçada a casar com o rei do Egito. Essa personagem também parece ser uma versão inicial da "Gata Borracheira". Já no século XVII, na Itália, existia um conto popular semelhante que parece ter inspirado a versão publicada por Giambattista Basile em 1634. Algumas décadas depois, o francês Charles Perrault, apontado como o "pai da literatura infantil", escreveu a variante que se tornou mais conhecida entre o público. Já no século XIX, os incomparáveis irmãos Grimm também escreveram a sua versão.

### 3. A caveira e a coroa

O seguinte capítulo busca relatar o processo de adaptação do conto *A Morte e o Rei* para um roteiro audiovisual de animação. Serão considerados tais elementos presentes na etapa de pré-produção: o conto original e suas características narrativas, etapas ilustradas que abrangem a construção dos storyboards e, por fim, o roteiro literário em formato *master scenes* que possibilitou a produção do curta-metragem *A Morte e o Rei* (2023).

O livro é uma narrativa moldura<sup>5</sup> onde um viajante desconhecido conta histórias dentro da própria história em que se encontra, sendo a primeira delas o conto *A Morte e o Rei*. No conto, a Morte se dirige ao castelo do Rei e informa que foi até lá para buscá-lo. O Rei pede que fique mais um dia, pois haverá um torneio e a presença da Morte trará mais valor à disputa. Passado o torneio, é informado que há conspiradores no reino e mais uma vez a jornada do Rei é adiada para que se resolva esse problema. Mortos os conspiradores, é declarada guerra aos países vizinhos e anos se passam em que Rei e Morte lutam lado a lado nos campos de batalha durante anos até que o último homem se vá. De volta ao castelo, o Rei implora por uma última noite em sua cama. Quando a Morte se retira para seus aposentos, ele desce aos estábulos, monta em um equino e vai embora. Quando a luz da lua ilumina o animal, descobrimos que ele está cavalgando no cavalo da Morte.

O conto tem uma característica muito particular em sua narrativa: ele acontece de maneira rápida e dinâmica. Os acontecimentos vão se entrelaçando com velocidade e mesmo com saltos temporais esse dinamismo narrativo é perceptível. Quando li a história pela primeira vez, em meados de 2018, associei essa descrição bastante fluída dos acontecimentos com um trecho do filme *A Monster Calls* (2016)<sup>6</sup> de Juan Antonio Bayona. O filme conta sobre um garoto muito jovem chamado Connor que tem muitos problemas na vida. Seu pai é muito ausente, a mãe sofre de um câncer em fase terminal, a avó e ele não se dão bem, e ele é maltratado na escola pelos colegas. No entanto, a partir de certa noite, Connor passa a se encontrar com um monstro feito de uma gigantesca árvore que decide contar duas histórias para ele, em troca de escutar uma terceira do garoto.

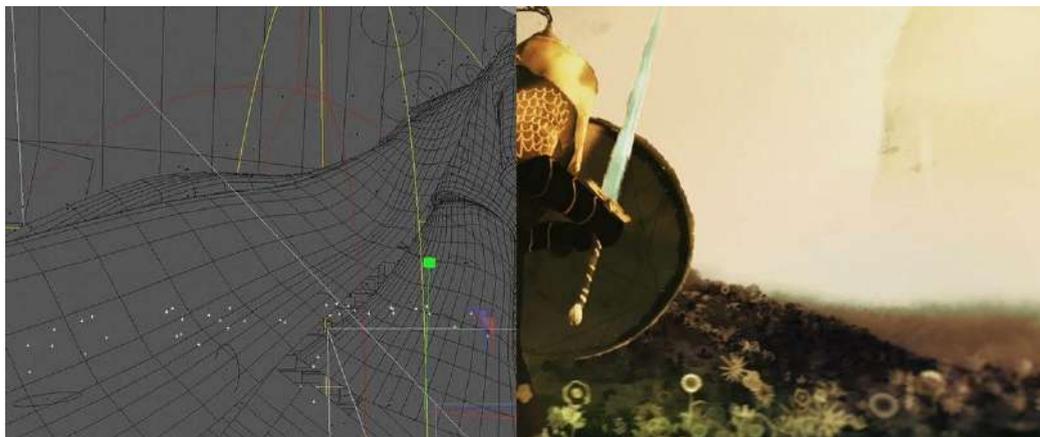
O trecho que pude associar ao conto de Marina Colasanti, pela forma dinâmica que a sequência dos acontecimentos se passa, foi a primeira história contada pelo monstro. O filme

---

<sup>5</sup> Narrativa moldura é uma técnica narrativa que se refere ao processo de inserir, dentro de uma história inicial, uma outra história. Geralmente pode-se ter como objetivo apresentar uma história introdutória como maneira de enfatizar uma segunda narrativa ou um conjunto de histórias curtas.

<sup>6</sup> Veio para o Brasil em 5 de janeiro de 2017 com o título *Sete Minutos Depois da Meia Noite*.

é um live action<sup>7</sup>, mas esses momentos em que o personagem conta uma história são sequências animadas. As cenas são muito dinâmicas, as transições são fluidas e trazem a sensação de movimento constante, com o cenário se construindo e modificando o tempo todo e uma câmera que acompanha o movimento dos personagens como se eles estivessem correndo por um cenário da vida real. Há outras similaridades também, como o fato de ambas as narrativas estarem em contextos medievais e de abrirem espaço para questionamentos morais sobre qual personagem está tendo a conduta mais “correta”. Pesquisando sobre os bastidores do filme descobriu-se que a principal técnica utilizada foi a fusão de tecnologia 3D<sup>8</sup> mesclada à animação e estética 2D<sup>9</sup>. A construção dos personagens e a animação foi realizada em 3D e a textura<sup>10</sup> foi produzida simulando uma pintura em 2D. A figura () exemplifica como aparenta o personagem 3D sem a textura na parte esquerda da imagem e na direita como a textura faz parecer que o personagem foi produzido somente em 2D.



**Figura 3:** Imagem capturada do vídeo de Making of do filme A Monster Call. Demonstração da técnica aplicada que combinam 3D e 2D. Disponível em: <https://vimeo.com/204207639>

<sup>7</sup> Live-action é o termo utilizado para se referir a filmes, jogos e outras produções que contam com pessoas reais interpretando os personagens. (animateriastudios.com, 2019)

<sup>8</sup> A animação 3D é uma técnica que utiliza computação gráfica com o objetivo de dar a sensação de que as imagens estão se movendo. Para isso, a técnica consiste na construção de objetos em três dimensões (largura, comprimento e profundidade) dentro de um software específico para que, posteriormente, as criações sejam animadas e possam se mover dentro de filmes ou jogos. (mentorama.com.br, 2021)

<sup>9</sup> A animação bidimensional (ou 2D) é uma técnica caracterizada por ter seus objetos e personagens criados no espaço bidimensional. Isso significa que eles possuem somente altura e largura. Ela é considerada como um estilo de animação tradicional, conhecida desde os anos 1800. Inicialmente, era criada através da junção de várias imagens seguidas por outras que se diferenciavam ligeiramente entre si. Cada segundo incluía 24 quadros/imagens. (renderforest.com, 2021)

<sup>10</sup> Para tornar as imagens ainda mais sofisticadas e o mais reais possível, é necessário aplicar texturas, materiais, imagens, testar tamanhos, estruturas e saber como utilizar a iluminação de forma que ela se encaixe perfeitamente com a ambientação. (mentorama.com.br, 2021)

Após adquirir essas informações, e fortemente inspirada pelas produções cinematográficas de animação mais recentes como o longa-metragem *Homem Aranha no Aranhaverso* (2018) dos diretores Patrick O'Keefe e Dean Gordon e os curta-metragens promocionais do jogo *League of Legends*<sup>11</sup>, conversei com um colega de turma muito habituado com produções em 3D, Otávio Prado, sobre a possibilidade de realizar um produto audiovisual que mesclasse animação 3D e 2D no nosso contexto universitário.



**Figura 4:** Referências de produções que utilizam mesclagem de técnicas 3D e 2D. Da esquerda para a direita, *Homem Aranha no Aranhaverso*; *Official Launch Video "BREATHE"*; *Cinematic Empires of the Ascended*.

Foi realizada uma reunião online para que fosse delimitado, de maneira superficial, quais seriam as possibilidades que poderiam ser exploradas dentro dos limites de produção disponíveis. Ikeda (2012) levanta que as questões econômicas vão influenciar, direta ou indiretamente, o teor do filme. Trazendo essa observação para dentro do nosso contexto, considera-se “questões econômicas” como o equipamento disponível para o desenvolvimento do projeto, os prazos estipulados pelo cronograma do semestre e os limites de conhecimento técnico e teórico adquiridos ao longo do curso de Cinema de Animação.

Otávio afirmou que seria possível produzir um curta-metragem utilizando a mesclagem de técnicas, mas que para tal seria necessário que mais pessoas atuassem no projeto. A partir desse primeiro encontro, começamos a reunir membros para formar um grupo de tamanho considerável para dar conta da produção do filme, que seria bastante trabalhoso. Recrutamos mais 4 colegas de turma, sendo eles Eduarda Nascimento, Giulia Reis, Mariane Machado e Ruben Ferreira, fechando a equipe em seis membros no total. Exceto por mim e por Eduarda, que já esteve comigo em outros projetos de animação 2D, o restante do grupo era mais experiente em 3D. Essa escolha foi pensada justamente pelo grau de dificuldade da produção, que demandaria conhecimentos de 3D que eu não possuía.

Para o recrutamento tirei fotos das páginas do livro *23 histórias de um viajante* e organizei em um PDF, assim todos teriam acesso ao conto e poderiam ler com calma para

<sup>11</sup> League of Legends é um jogo eletrônico do gênero multiplayer online battle arena desenvolvido e publicado pela Riot Games.

decidir se gostariam de participar do projeto. Porém, não havia percebido que ao montar o arquivo, a ordem das fotos estava invertida e os colegas leram a narrativa de trás para frente. Alguns ficaram confusos, mas depois que percebi o erro e os comuniquei, Mariane disse que havia achado interessante essa leitura dos acontecimentos fora de ordem e sugeriu que pensássemos sobre a possibilidade de mexer com a ordem dos acontecimentos em nossa adaptação, ideia que mantivemos por um bom tempo ao longo do desenvolvimento do roteiro. Já que havíamos decidido que a história seria contada pelo Rei, como se ele estivesse lembrando sobre o dia em que a Morte foi buscá-lo, o curta começaria na cena em que ele cavalga oculto nas sombras e cavalgando para longe ele começaria a contar o que o levou até ali. Posteriormente<sup>12</sup>, esse prelúdio foi descartado, mas ele está presente em todo o planejamento inicial apresentado neste trabalho.

Para o passo seguinte, comecei a pensar de que maneira iniciaria o desenvolvimento do roteiro para o filme. Levando em consideração que o conto é um texto curto, optei por fazer uma espécie de radiografia<sup>13</sup> da história transcrevendo os momentos descritos no livro em tópicos esquematizados para começar a visualizar a estrutura do projeto. Anotei os pontos dramáticos do livro e fui organizando ideias de como eles poderiam ser representados visualmente. Todas essas anotações se tornaram a base para o passo seguinte onde busco elaborar um rascunho do *storytelling*<sup>14</sup> do curta.

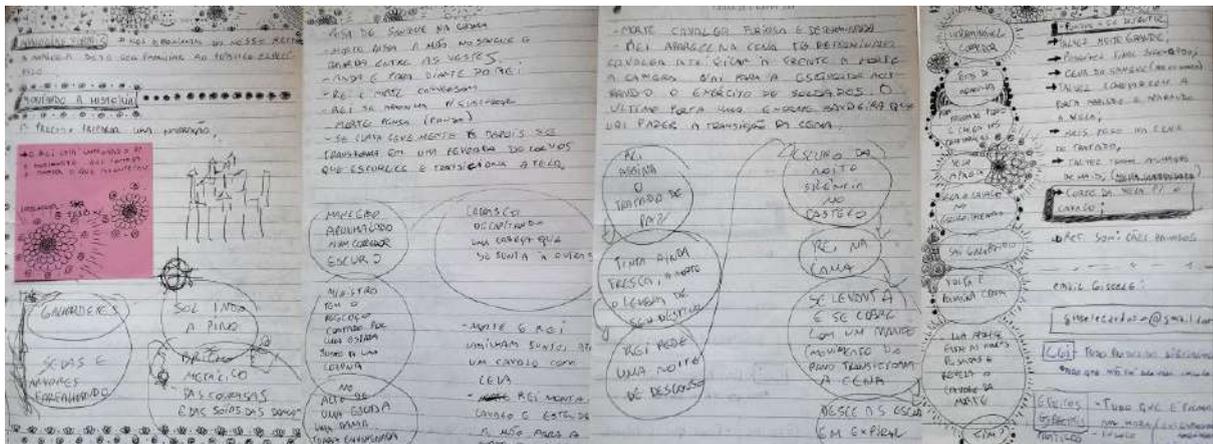


Figura 5 : Anotações que serviram de base para o *storyboard* blocado

Utilizando o esquema apresentado nas imagens acima, comecei a projetar como elas poderiam ser representadas visualmente e decidi ilustrar essa estrutura em uma sequência de

<sup>12</sup> Refere-se a alterações feitas diretamente no Animatic.

<sup>13</sup> Na medicina, é um método de imagem utilizado para produzir imagens de estruturas internas do corpo.

<sup>14</sup> Storytelling é a arte de contar, desenvolver e adaptar histórias utilizando elementos específicos — personagem, ambiente, conflito e uma mensagem — em eventos com começo, meio e fim, para transmitir uma mensagem.

*storyboards* blocados com muitas cores e formas para exemplificar as ações que eram descritas no conto. As cores eram vibrantes e mudavam de acordo com o tom dramático da cena. Nesteriuk (2011) sugere que em etapas iniciais de desenvolvimento de projetos animados, sejam eles séries, longas ou curtas-metragens, busque-se não se impor tantas limitações. Portanto, tentei descrever os pensamentos mais “crus” que me vinham à mente quando lia as palavras de Marina Colasanti e assim observar as primeiras impressões que o conto causa no leitor e assim refletir de que maneira seria possível traduzir tais sentimentos em imagens em movimento.



**Figura 6** : Página 1 do Storyboard blocado<sup>15</sup>

Em uma passagem de *Dramaturgia de Série de Animação*, Nesteriuk (2011) conta que durante a *Era de Ouro*<sup>16</sup> dos desenhos animados norte-americanos, muitos estúdios trabalhavam as narrativas dos filmes diretamente no storyboard, sem um momento prévio desenvolvendo o roteiro. Era uma forma de economizar não só tempo e dinheiro de produção, mas também de planejar sons e imagens. O autor também aponta que por ser desenhado, o storyboard está mais próximo da animação do que o roteiro escrito, possibilitando um dimensionamento maior do projeto, considerando os problemas e desafios do filme. Portanto,

<sup>15</sup> O Storyboard blocado disponível de maneira integral nos apêndices.

<sup>16</sup> Os anos entre 1928 e 1940 costumam ser identificados pelos historiadores de Cinema de Animação como a era de ouro da animação.

essa etapa ilustrada facilita a busca de soluções práticas que poderão ser incorporadas à animação. Minha intenção com o storyboard era a de levar ao grupo uma visualização do que poderia ser explorado no filme, quais seriam nossas limitações e quais aspectos do conto levaríamos em consideração para adaptar a narrativa para as telas.

O storyboard bloqueado foi apresentado ao grupo para que todos pudessem opinar e debater sobre as minhas escolhas visuais e narrativas. Pensando em aspectos da animação, foi observado que as sequências estavam todas com uma visão muito lateral das ações, o que não exploraria todo o potencial que uma produção em 3D possibilita. Também foi apontada a dificuldade de produzir e animar os momentos que contavam com a presença de qualquer tipo de multidão, pois demandaria um tempo exorbitante de desenvolvimento<sup>17</sup> dessas personagens, como por exemplo toda a sequência da guerra que foi a primeira a ser apontada por essa questão e, posteriormente, a cena do torneio também foi classificada como dificultosa.

Curiosamente, para o roteirista, na fase de construção da história, enquanto está estruturando e ordenando os acontecimentos, a unidade de ação será muito mais atraente e importante que qualquer outra. Mas quando ele escreve o roteiro, ele o estrutura segundo a unidade de espaço e tempo. Segundo a cena. É importante entender porque deve ser assim. Não se trata de um critério abstrato ou de uma questão somente teórica. Ocorre por causa do processo de produção. O que interessa à produção, a todos os integrantes da equipe, é poder equacionar os problemas que terão de enfrentar e resolver antes e durante a realização do filme. Cada lugar onde se filma, por exigências do roteiro e da direção, estabelece problemas específicos de produção a serem resolvidos. (GUIMARÃES, 2009, p.36)

Guimarães destaca o interesse da equipe como um todo em conseguir equacionar da melhor maneira possível os problemas que podem surgir durante a realização do filme. Ele aponta as particularidades de um local de gravação como um exemplo de etapa que pode trazer obstáculos a serem contornados pelo roteiro e pela direção. No caso do projeto *A Morte e o Rei*, os obstáculos surgem na relação entre o cronograma de entrega do projeto e o tempo de fabricação dos elementos que compõem o curta-metragem, visto que no campo do cinema de animação todos os elementos visuais são criados do zero. Não há um ator ou um local onde as cenas serão gravadas. Isso tudo será produzido em um software diretamente no computador.

---

<sup>17</sup> Refere-se a etapas como concept art dos personagens, modelagem, texturização e rig por unidade de personagem.

Para a parte estética, estávamos decididos a utilizar as técnicas de animação 2D para complementar os aspectos da textura, que seriam pintadas de maneira a remeter a uma ilustração de livros infanto-juvenis de temática fantástica. Esse aspecto do filme permaneceu até as últimas decisões antes de iniciarmos a produção, e impactou no desenvolvimento de cenas que contariam com a animação 2D para construírem seu sentido dramático.

Narrativamente falando, estávamos indo por um caminho onde o Rei possui uma personalidade mais ardilosa e busca enganar a Morte o máximo que pode até o seu tempo de fato acabar, mas posteriormente voltaremos atrás nesse formato de leitura do tom do personagem e da ficção em si.

A partir dessas observações foi produzido um segundo tratamento também ilustrado, mas dessa vez no papel, com os integrantes do grupo ilustrando como imaginavam as soluções que encontravam para os problemas que foram listados. Nesse tratamento focamos bastante em quebrar essa lateralidade das ações, ilustrando movimentos que a câmera poderia fazer e explorando enquadramentos para criar mais dramaticidade para as cenas e sequências.



**Figura 7** : Página 2 do segundo tratamento de storyboard desenvolvido em mídia tradicional<sup>18</sup>

<sup>18</sup> Segundo tratamento de storyboard disponível de maneira integral nos apêndices.

Com o segundo *storyboard* esboçado foi desenvolvido o primeiro roteiro oficial do projeto, no formato *master scenes*, para que Eduarda pudesse, a partir dele, produzir a primeira versão do *animatic* do curta. Nesse roteiro, eu e Giulia já cuidamos de desenvolver a narração do filme, onde o Rei conta como foi sua experiência com a chegada da Morte. O primeiro texto de narração era basicamente uma cópia do texto da Marina Colasanti, levemente adaptado para se tornar um texto contado pelo Rei.

Nesse ponto da pré-produção, durante uma reunião colocamos em pauta a questão do tom no qual estávamos trabalhando a narrativa. Lendo o conto novamente percebi que o texto me passava muito mais a impressão de um Rei que buscava não deixar coisas mal resolvidas antes de partir com a Morte, mas que no fim sente medo e tenta postergar sua ida uma última vez. Um Rei justo e com um caráter mais sério e até estoico no que diz respeito a como ele lida com os problemas que surgem no seu caminho, mas no momento final é ainda muito humano, e como humano sente medo de morrer. O grupo entrou num consenso sobre essa abordagem e a partir desse ponto decisões narrativas seriam tomadas novamente, mas antes procuramos conversar com alguns professores sobre outros aspectos do andamento do storytelling do projeto.

Após uma orientação com o professor Guilherme Carvalho da Rosa, foi recomendado que se fizesse um teste de voz e da narração com o professor do curso de Música da UFPEL Jonas Klug da Silveira. O áudio provisório gravado com a voz do Jonas foi utilizado para montar a primeira versão do animatic apresentado no primeiro pitching, onde houveram apontamentos de um certo excesso de texto e da direção de voz.

A professora de roteiro Cíntia Lange observou que outro problema na narração além do excesso de fala era a transcrição muito literal do texto da Marina. A princípio defendemos a integridade desse texto para as falas, mas ao longo do processo de lapidação do projeto como um todo, foi-se tendo uma compreensão maior de que adaptar uma história, desejando mantê-la íntegra ou não, vai demandar alterações. Quando foi decidido que o Rei seria o narrador não havíamos tido a percepção que essa decisão exigiria uma reformulação nas palavras presentes no conto. Nesta etapa da pré-produção estava sendo apreendido na prática o que foi esclarecido no capítulo anterior desta pesquisa. Entendemos finalmente que para ser fiel ao tom narrativo que escolhemos para contar a história, deveríamos desenvolver uma narração levando em consideração o caráter pessoal que escolhemos para o Rei e em como

alguém com a personalidade dele contaria sobre sua experiência frente a chegada da inevitável.

Acho importante pontuar que neste intervalo entre o primeiro e o segundo pitching, poucas coisas foram alteradas no que diz respeito à narrativa. Estávamos buscando ideias para o áudio do filme, a trilha, a narração e afins, e para o desenvolvimento do design dos personagens e dos cenários. Todos esses aspectos da produção foram sendo trabalhados, na medida do possível, ao mesmo tempo e cada alteração realizada no storytelling do projeto impactava o desenvolvimento desses outros campos.

Decidimos buscar orientação sobre o som do curta com o professor de áudio Gerson Rios Leme, que se interessou muito pelo projeto. Ele também se tornou o orientador oficial do TCCP e esse fato foi um divisor de águas para o filme. Gerson levantou muitos questionamentos para o grupo sobre o que de fato queríamos contar, quais aspectos das palavras de Marina sobre aquelas figuras apresentadas realmente nos interessava mostrar em um projeto de animação e principalmente sobre quais cenas que tínhamos em mente eram de fato necessárias.

Refletindo sobre essas questões, decidimos lapidar com mais afinco a estrutura da nossa adaptação. Queríamos focar apenas nos protagonistas, Morte e Rei e na relação de amizade que se desenvolve entre os dois ao longo do recorte de tempo que eles convivem na história. Cortamos muitas cenas do animatic e modificamos as cenas que a princípio mostrariam rostos ou quaisquer outras características físicas de outros personagens.. A cena do torneio, por exemplo, agora se concentraria na Morte chegando até o palanque real de onde o Rei assiste o espetáculo e através dos sons passaríamos a ideia de outras presenças naquele local. A sequência sobre os conspiradores foi cortada e simplificada para um lapso de tempo onde eles já foram mortos, ao invés de um trecho longo (e trabalhoso de ser produzido) onde é mostrado um por um dos personagens sendo assassinados. A cena da guerra, que demandaria muitos soldados, armas e talvez até cavalos, foi trocada por momentos breves onde há apenas pernas de soldados marchando e lanças sendo erguidas. A montagem dessas cenas traria a ideia da guerra. Essas alterações passaram por testes ilustrados para que pudéssemos visualizar os aspectos estéticos das novas decisões.



**Figura 8:** Ilustrações para testar as alterações de roteiro. Fotos retiradas do sketchbook da autora

A narração gerou uma conversa sobre o que poderia ser feito, Gerson apontou as características do Rei que descrevemos para ele e sugeriu opções de vozes que ele conhecia e estavam ao nosso alcance dentro do corpo docente da UFPEL. Decidimos convidá-lo a fazer um teste de voz, que trouxe um resultado muito satisfatório para o grupo. A nova voz do Rei, agora interpretado por Gerson, teve reações muito positivas nos pitchings posteriores.

Tais decisões tornaram o filme consideravelmente mais dramático e menos trabalhoso no que diz respeito à quantidade de elementos a serem produzidos. Essa etapa de cortes e alterações sob orientação foi essencial para que o filme chegasse ao seu formato final. A partir desse ponto, encerra-se a etapa de desenvolvimento do roteiro dentro da pré-produção do projeto de curta-metragem de animação *A Morte e o Rei*. As fases seguintes não serão analisadas neste artigo.

#### **4. Considerações finais**

Ao realizar uma adaptação literária para a um produto audiovisual de animação estamos realizando um atravessamento de linguagens. Field (2001) afirma que ao adaptar um romance, deve-se focar em criar uma experiência visual. Isso implica em fazer escolhas criativas que vão além da fidelidade cega ao que está escrito no texto literário, pois deve-se passar a essência da história, e para isso muitas vezes é preciso recorrer a recursos que só são possíveis no campo audiovisual e, por consequência, abrir mão de outros elementos que funcionam apenas em palavras escritas.

Existem vários graus de adaptação, o que Comparato (2009) classifica de acordo com o aproveitamento da obra original. Olhando para *A Morte e o Rei* é possível constatar que o curta-metragem trata-se de uma adaptação livre, afinal, toda a estrutura dos acontecimentos do conto estão presentes no filme, mas há um enfoque na relação que nasce entre os protagonistas ao longo da narrativa. Para a construção do projeto recorreu-se, em muitos momentos, ao que Figueiredo (2010) se refere como "imaginário coletivo", onde o repertório criativo das pessoas vem sendo alimentado ao longo dos anos pelo diálogo que sempre existiu entre o cinema e a literatura.

Existe uma ideia comum de como um rei e uma morte devem aparentar e se portar dentro de um produto audiovisual e isso deve ser levado em conta durante o desenvolvimento do projeto. Contudo, além das referências presentes no imaginário popular, outro fator que se deve considerar ao executar uma adaptação é o meio que vai possibilitar a sua produção. Ikeda (2012) ressalta que a obra sofre diretamente a influência do circuito econômico que financia sua criação e sua distribuição, portanto, ao analisar o processo de desenvolvimento de *A Morte e o Rei* é preciso considerar o contexto universitário onde ele surgiu. Elementos como prazos de entrega estipulados pelo curso de Cinema de Animação da UFPel, equipamentos disponíveis para produção e os limites de conhecimento técnico moldaram o processo de adaptação desde as decisões iniciais até as alterações realizadas para o aprimoramento do filme.

Através do relato do desenvolvimento do roteiro, foi possível compreender que o processo de adaptação trilhou um caminho inverso para o seu surgimento. Normalmente, planeja-se o roteiro escrito, depois ele é decupado em um storyboard e, a partir dele, é produzido um *animatic* com a base do som para o filme. Como esclarece Nesteriuk:

"(...)o storyboard desenvolve uma primeira decupagem do roteiro em termos de sons e imagens. A partir dessa nova etapa, é possível ter uma noção mais completa da integração entre forma e conteúdo(...),bem como definir e aperfeiçoar aspectos técnicos como ritmo, ângulos, plano e movimentação de câmera, rumo ao início do processo de animação em si." (NESTERIUK, 2011, p.206)

Em *A Morte e o Rei*, a primeira etapa realizada após a leitura do conto foi a construção de um storyboard para só então vir a ser escrito posteriormente o roteiro *master scenes* com a descrição das cenas e o texto da narração. A visualização do filme através das ilustrações em sequência permitiu que os obstáculos de produção pudessem ser mensurados. Assim, ao

chegar no texto escrito, o grupo todo já possuía uma ideia visual de onde objetiva-se chegar com o resultado final do filme.

Portanto, é possível afirmar que todos os processos envolvendo a utilização de ilustrações, estejam eles na estrutura que constituem os *storyboards* e suas particularidades, ou nos testes de cena utilizados para aprovar alterações de roteiro, foram muito importantes para o desenvolvimento da pré-produção do curta- metragem.

## 5. Referências bibliográficas

7 Adaptações da Disney inspiradas em Clássicos da Literatura. **Nextale**. 8 Jun. 2021. Disponível em: <https://abrir.link/E9sG8>. Acesso em: 17 mar. 2023.

Afinal, o que é live-action?. **Antimatéria**, 1 jul. 2019. Disponível em: <https://abrir.link/pBRJG>. Acesso em: 17 mar. 2023.

Animação 3D: tudo sobre! **Mentorama**, 23 jul. 2021. Disponível em: <https://abrir.link/eMetE>. Acesso em: 17 mar. 2023.

COLASANTI, Marina. **23 Histórias de um Viajante**. São Paulo: Global, 2005.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. São Paulo: Summus, 2009.

DIOGO, Marciano. Produzido e filmado em Florianópolis, curta Almofada de Penas usa técnica stop motion. **ND rádio**, Florianópolis, 27 jul. 2016 às 11h08. Disponível em: <https://abrir.link/65DUf>. Acesso em: 17 mar. 2023.

Equipe Renderforest. Animação 2D: Tudo o que você precisa saber. **Renderforest**. 5 out. 2021. Acesso em: <https://abrir.link/DF6L6>. Acesso em: 17 mar. 2023.

FANTINEL, Danilo. Morte e Vida Severina(em desenho animado)- CRÍTICA. **papo de cinema**. Disponível em: <https://abrir.link/0GuHa>. Acesso em : 17 mar. 2023.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. 223 p.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain. **Narrativas Migrantes**: Literatura, Roteiro e Cinema. Rio de Janeiro : Ed. PUC-Rio: 7 Letras, 2010.

GRIMM, Irmãos. **Branca de Neve**. Disponível em: [encurtador.com.br/qwxO5](http://encurtador.com.br/qwxO5). Acesso em: 17 mar. 2023.

GUIMARÃES, Roberto Duarte. Primeiro Traço- Manual descomplicado de roteiro. Salvador : EDUFBA, 2009.

IKEDA, Marcelo. Cinema e literatura: um exemplo de como os modos de produção fílmica podem influenciar as questões da adaptação. revista fronteiras- estudos midiáticos, 12, janeiro/abril 2012.

MARCELLO, Carolina. História da Cinderela (ou a Gata Borracheira): Resumo e Significado- Histórias Infantis. **Cultura Genial**. Disponível em: <https://abrir.link/xDhVT>. Acesso em: 17 mar. 2023.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: Sergio Nesteriuk, 2011.

NET educação. Conheça 9 livros adaptados para o cinema pela Disney. **Instituto Claro-Notícias**. 24 fev. 2016. Disponível em: <https://abrir.link/Iptvr>. Acesso em: 17 mar. 2023.

Notaterapia- Grandes Obras Literárias em Formato de Animação. **Agenda Cultural Brasília**. 30 mar. 2020. Disponível em: <https://abrir.link/6reB4>. Acesso em: 17 mar. 2023.

The Metamorphosis of Mr Samsa -1977 Award Winners, Film Index. **ANNECY FESTIVAL**. 1977. Disponível em: <https://abrir.link/RXYyv>. Acesso em: 17 mar. 2023.

The Metamorphosis of Mr Samsa. **Caroline Leaf**. Disponível em: <https://abrir.link/1Cgse>. Acesso em: 17 mar. 2023.

VIEIRA, Dimitri. O que é Storytelling? O guia para você dominar a arte de contar histórias e se tornar um excelente Storyteller. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/talent-blog/storytelling/>. Acesso em: 08 maio de 2023.

## **6. Anexo**

### **6.1. Conto original**

**N**oite, ainda não. Mas as nuvens tão escuras, que era como se fosse. E nesse escuro pesado, envolta num manto, a Morte galopava seu cavalo negro em direção ao castelo. Os cascos incandescentes incendiavam a grama. Desfaziam-se as pedras em centelhas.

Diante da muralha, sequer chamou ou apeou para bater ao portão. O manto estalava ao vento. O cavalo escarvava com a pata. Ela esperava.

E logo os pesados batentes se abriram num estridor de ferragens. E a Temível foi levada à presença do Rei.

– Vim buscar-vos, Senhor – disse sem rodeios.

– Não contestaria chamado tão definitivo, sem boa razão – respondeu o monarca, com igual precisão. – Peço-lhe, porém, que não partamos já. Realiza-se amanhã um torneio nos jardins do castelo. E tenho certeza de que sua presença dará outro valor à disputa.

Um instante bastou para a Morte avaliar o pedido. E concordar. Afinal, um dia a menos pouco pesaria na eternidade. Mas muito pesariam os que ela havia de levar.

Recolheu-se, pois, esperando o amanhecer.

Ainda no escuro, agitava-se o castelo preparando o torneio. Cavaleiros chegavam de longe. Tendas eram armadas nos jardins. Fogueiras ardiavam nas oficinas dos armeiros. Quando o sol veio, farfalharam as sedas, os galhardetes, as folhas das árvores, e um mesmo brilho metálico saltou dos olhares, das couraças, das jóias das damas. Em breve, soaram as trombetas, os cavalos partiram a galope. E o sangue floresceu sobre a grama.

À noite, a Sussurrada novamente dirigiu-se ao Rei.

– Senhor, em minha morada esperam por nós.

– Na minha também, Senhora, somos esperados – respondeu o Rei, com voz dura. – Informantes acabam de me revelar que um grupo de conspiradores está pronto para levantar suas armas contra mim.

E depois de ter dado tempo para que ela avaliasse suas palavras, acrescentou em tom mais baixo, quase envolvente: – Os que se escondem nas sombras precisarão da sua assistência.

Amplas são as sombras, pensou a Morte, calculando a sua parte. E mais uma vez concordou em adiar a partida.

16

Ao entardecer do dia seguinte, um mancebo foi apunhalado num corredor escuro, um ministro foi passado ao fio da espada junto a uma coluna, enquanto no alto de uma escada uma dama tombava envenenada. Antes que o sol nascesse novamente, o carrasco decepcionou as outras cabeças que haviam ousado pensar contra o Rei.

– Senhor – disse a Intransponível depois de recolher a sua carga – já esperei mais do que devia. Mande selar o seu cavalo. E partamos.

– Esperou, é certo. Mas foi bem recompensada – respondeu o Rei. – Mandarei selar o meu cavalo, como me pede. E partiremos. Porém não para seguir o seu caminho. Acabei de declarar guerra aos países do Leste. E preciso da sua presença ao meu lado, nos campos de batalha.

A Morte sabia, por antiga experiência, o quanto podia ceifar nesses campos. Sem discutir, emparelhou seu cavalo com o do Rei, e começou a longa marcha. À frente, muito trabalho a esperava.

Não era trabalho para um dia. Nem para dois. Dias e dias se passaram. Meses. Anos. Em que a Sombria parecia não ter descanso, cortando, quebrando, arrancando. E colhendo. Colhendo. Colhendo.

E porque ela havia colhido tanto, chegou um momento em que a guerra não tinha mais como prosseguir. E acabou.

À frente do exército dizimado, o Rei e a Morte regressaram ao castelo. E na sala, agora desguarnecida de seus cavaleiros, o Rei assinou o tratado de paz.

Molhada ainda a tinta, já a Insaciável se adiantava, lembrando ao Rei que uma outra viagem o aguardava.

– Irei sim, minha amiga – respondeu ele com voz gasta de tanto gritar ordens. – Mas amanhã. É tarde agora. E estou tão cansado. Deixe-me dormir só esta noite na minha cama.

E porque a Morte hesitava: – Seja generosa comigo que já lhe dei tanto – pediu.

Uma noite, pensou a Invencível, não faria diferença. E ela também merecia um pouco de descanso. Como na noite da sua chegada, agora tão distante, recolheu-se.

Silêncio no castelo. Só sonhos percorriam os corredores. Mas no seu quarto, o Rei estava desperto. A hora havia chegado. Levantou-se, envolveu-se num manto, agarrou o castiçal com a vela acesa e, abrindo a pequena porta encoberta por uma tapeçaria, meteu-se pela passagem secreta cuidando de não fazer qualquer ruído.

Desceu degraus, seguiu sobre o piso escorregadio entre paredes estreitas, desceu uma longa escada, avançou por uma espécie de interminável corredor, desceu outros degraus. E afinal, cabeça baixa para evitar as teias de aranha, puxou uma argola de ferro e abriu uma porta. Havia chegado às cavalariças.

A vela apagou-se num sopro de vento. Tateando, pegou uma sela, arreios, e com gestos rápidos encilhou um cavalo. Montou de um salto. Cravou as esporas, soltou as rédeas. E ei-lo lá fora, galopando na noite, afastando-se do castelo.

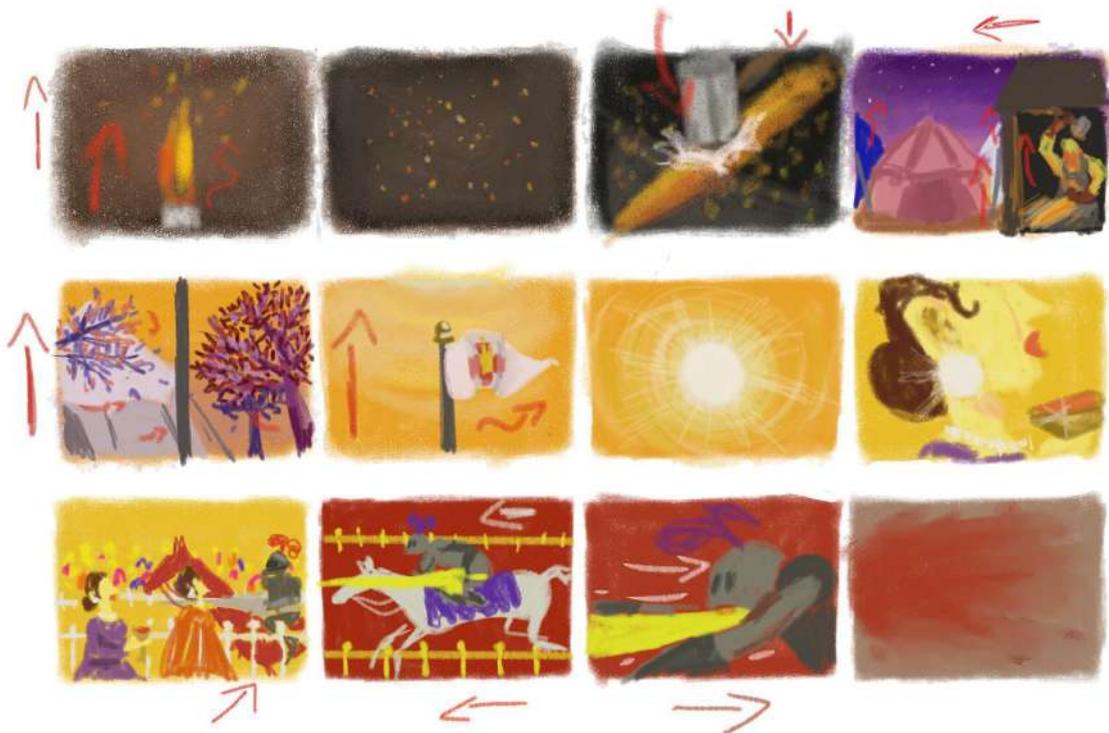
Galopava o cavalo. As nuvens abriram-se por um instante, a luz da Lua mordeu o pescoço do animal. Só então o Rei viu que o cavalo era mais negro que a escuridão. E que seus cascos incandescentes queimavam a grama ao passar, desfazendo as pedras em centelhas.

## 7. Apêndices

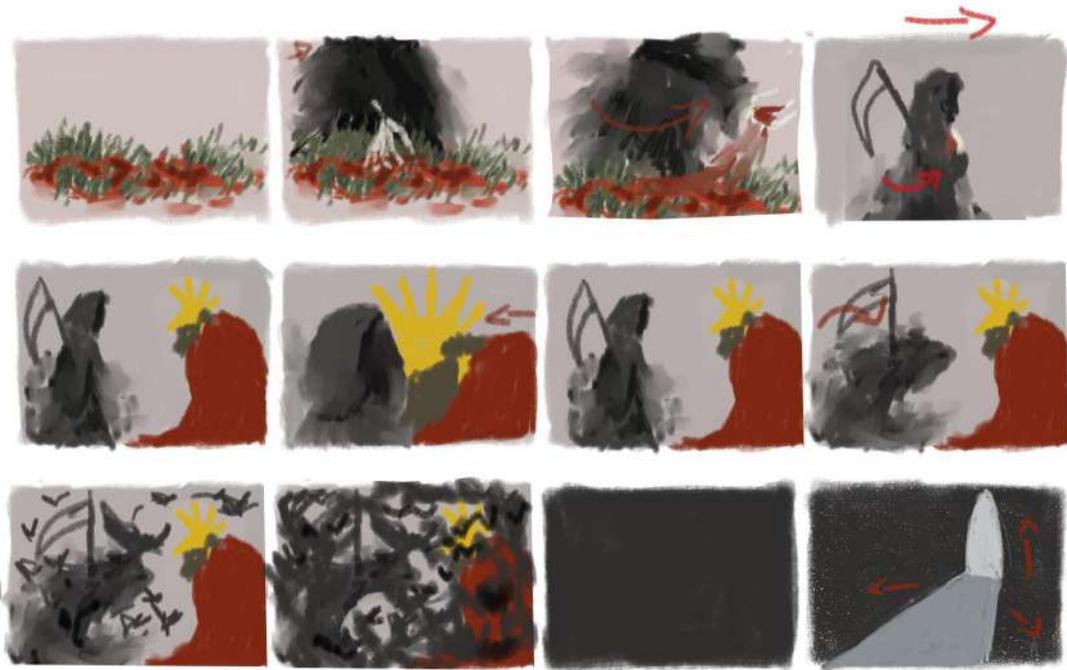
### 7.1. Storyboard blocado



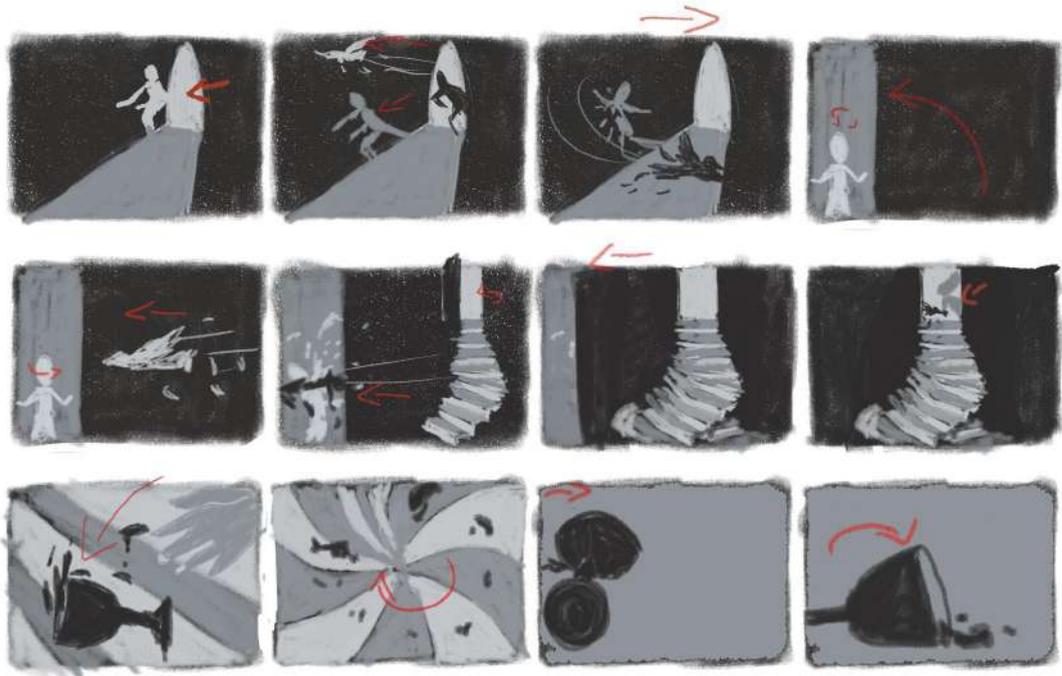
Página 1



Página 2



Página 3



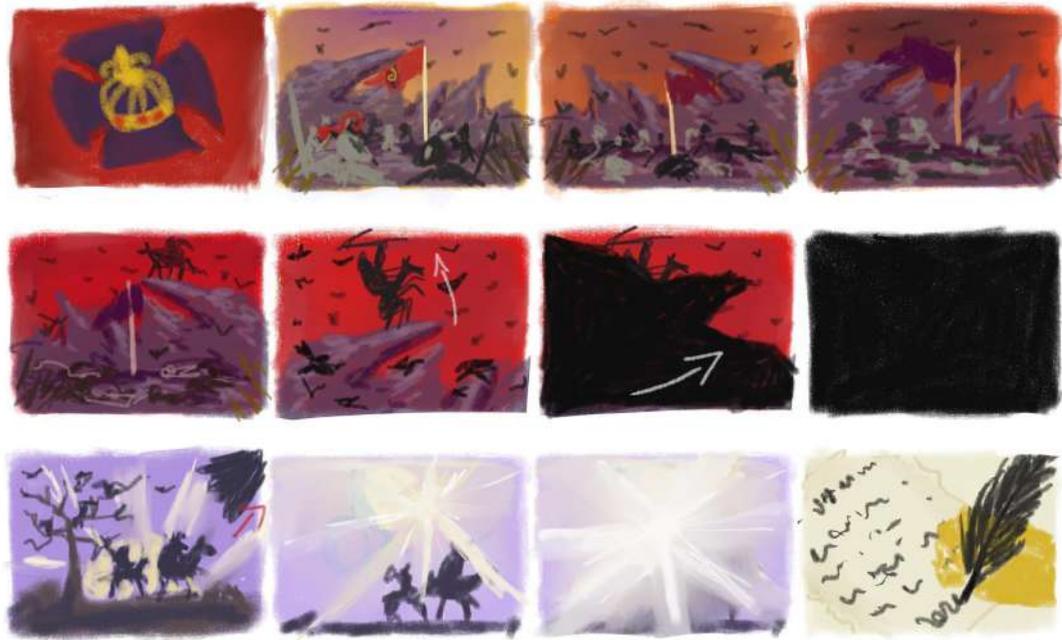
Página 4



Página 5



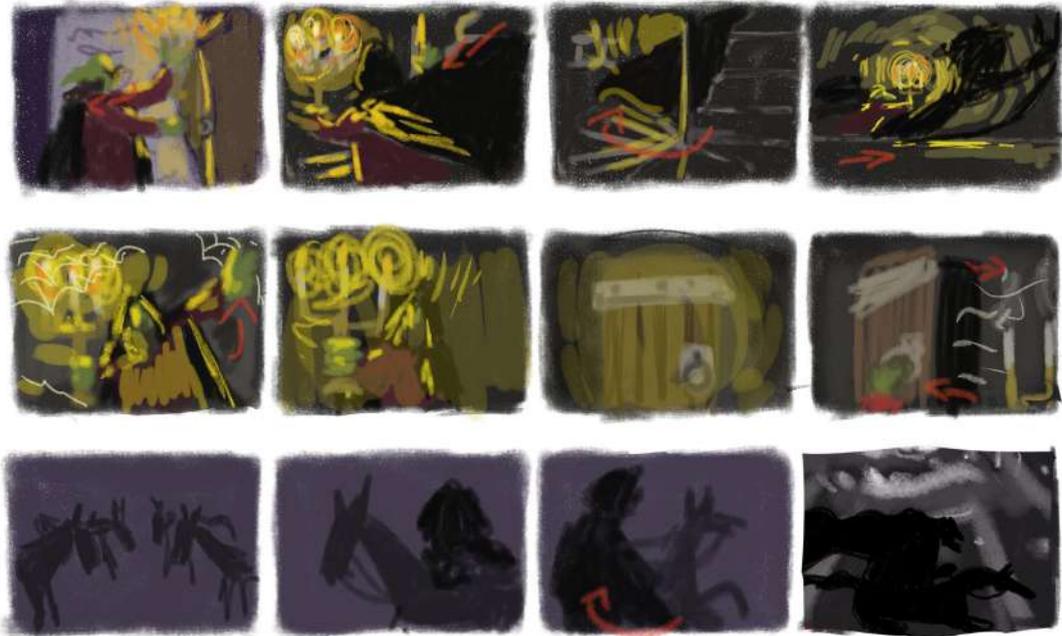
Página 6



Página 7



Página 8



Página 9

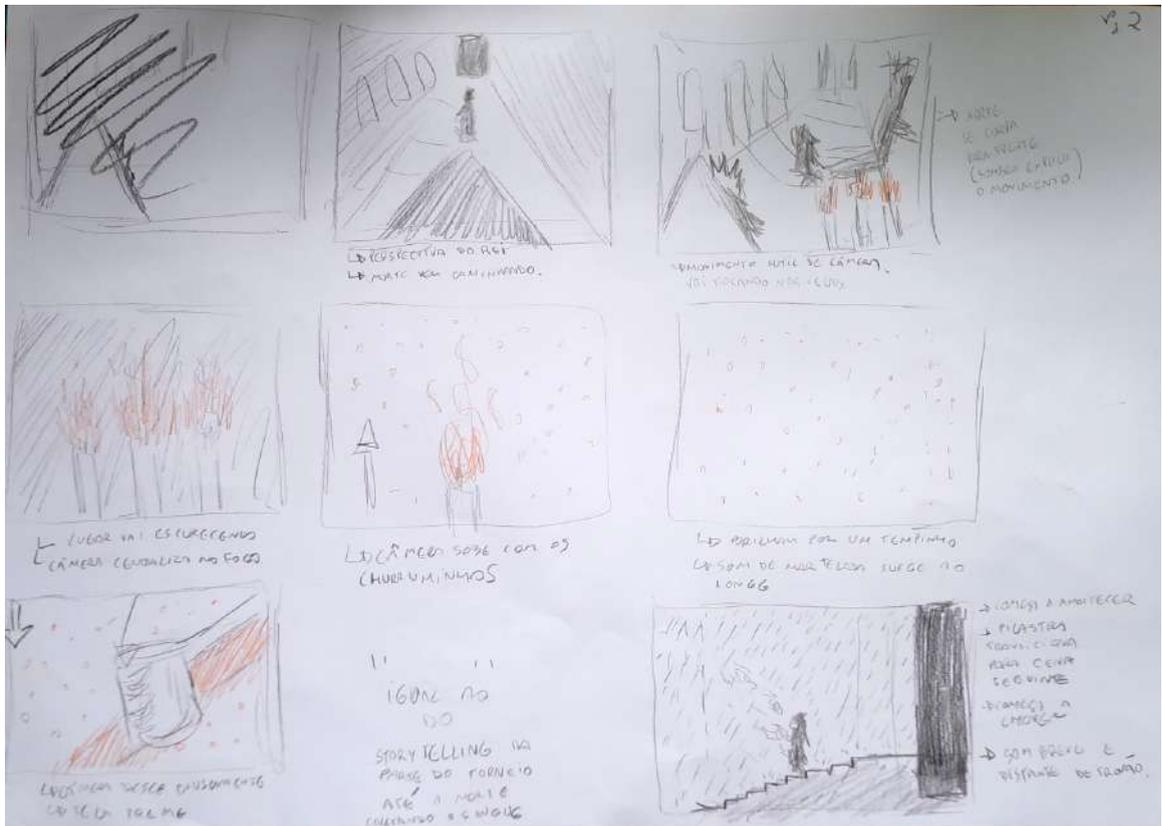


Página 10

7.2. Segundo tratamento (storyboard)



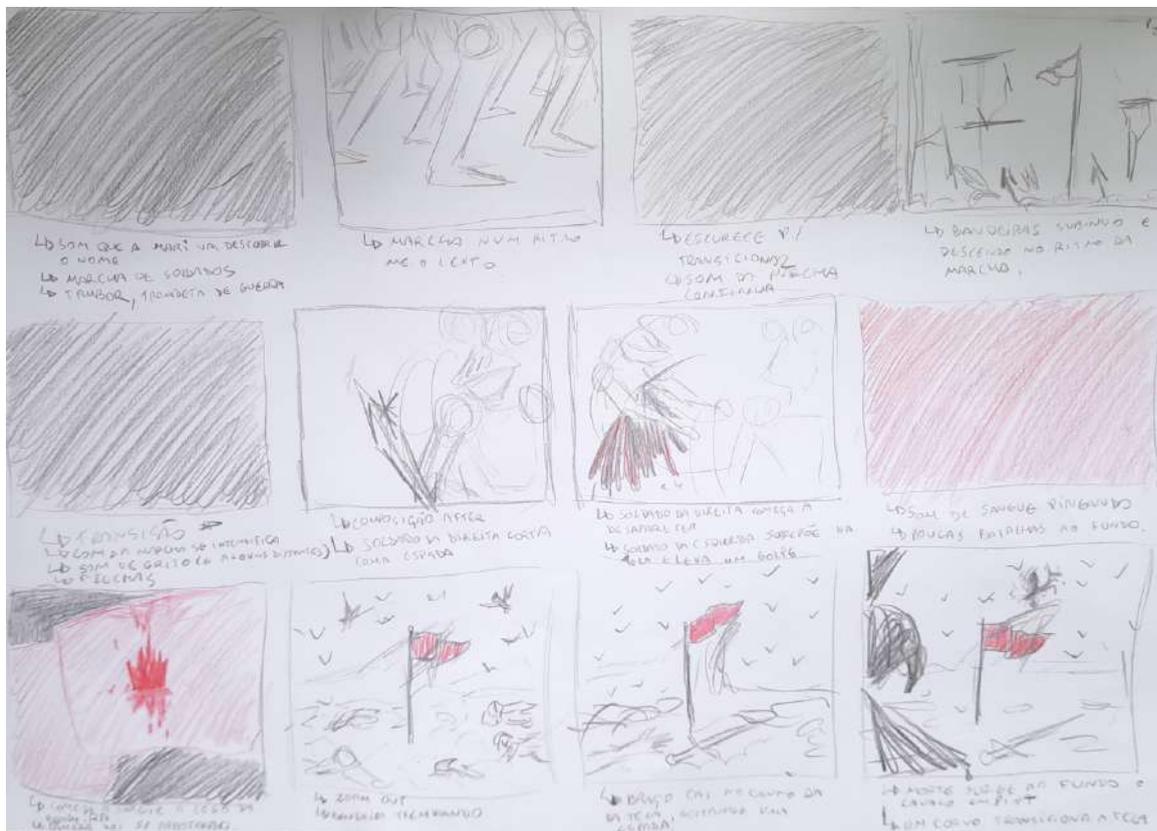
Página 1



Página 2



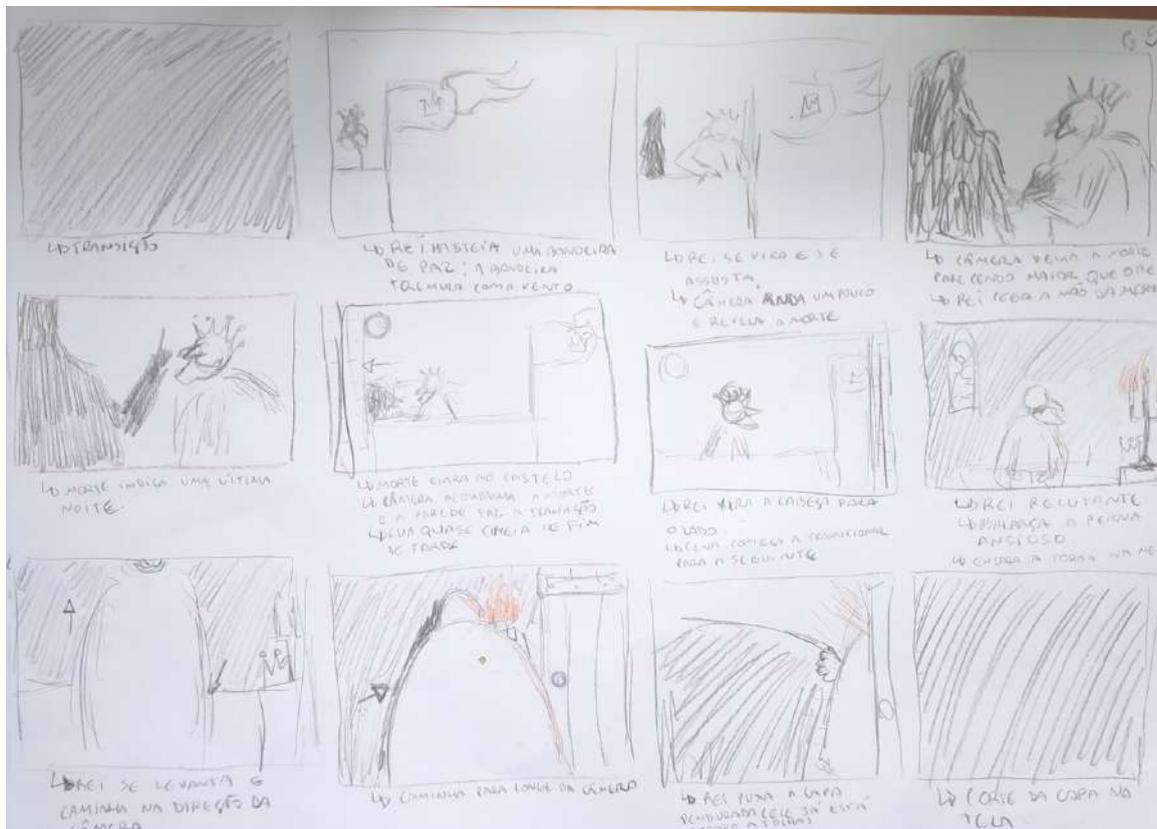
Página 3



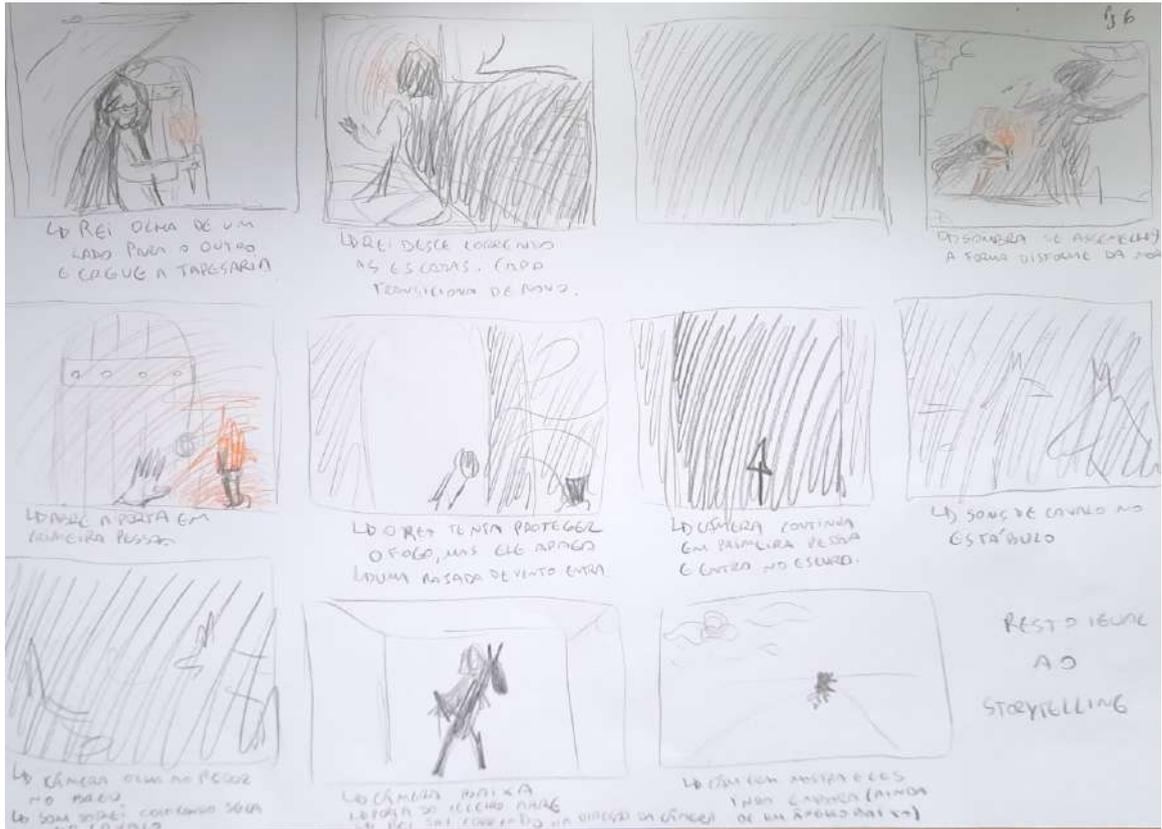
Página 4



Página 5



Página 6



### 7.3. Roteiro em formato *master scenes*

#### A MORTE E O REI

Curta metragem de animação

##### **EXTERIOR-CAMPO - NOITE**

Em uma noite escura devido às pesadas nuvens cobrindo a lua, o REI cavalga. Podemos ver o céu repleto de nuvens bloqueando a lua.

##### **EXTERIOR - CAMPO - TARDINHA**

REI ( V.O.)

Eu me lembro do dia que ela chegou.

O céu transiciona gradualmente para o céu de um outro dia, onde ainda não é noite, mas há nuvens tão pesadas que faz parecer que é.

REI (V.O.)

Ainda não era noite, mas havia nuvens tão escuras que era como se fosse.

A MORTE vem cavalgando por uma floresta que surge conforme seu cavalo negro galopa. Os cascos incandescentes queimam e deixam fagulhas por onde passam, desfazendo as pedras em centelhas. Atravessou uma ponte e parou o cavalo. Espera. O cavalo escarva com a pata. Espera. A ponte levadiça desce. A Morte atravessa o muro ainda montada em seu cavalo e quando o atravessa já está andando. A câmera começa a virar levemente e acompanhar a Morte na diagonal, até que ela chegue aos pés do trono e se possa visualizar ao menos um dos braços do Rei.

REI (V.O)

Sequer chamou ou apeou para bater ao portão. Ela esperou.. e logo foi trazida à minha presença.

**INT-CORREDOR E SALÃO DO CASTELO REI- TARDE**

A Morte para diante do Rei, que está sentado em um grande trono. Ele parece grande e imperioso em relação a ela.

REI (V.O.)

Vim buscá-lo, Senhor. Ela disse sem rodeios. Eu lhe disse que jamais contestaria um chamado tão definitivo sem boa razão e expliquei que no dia seguinte haveria um torneio, e a presença dela certamente traria outro valor à disputa.

A Morte para por um breve instante para avaliar o pedido do Rei. Se curva levemente para frente, em sinal de respeito e acato.

A luz do salão real vai se apagando conforme nos aproximamos de um castiçal com 3 velas acesas. O fogo das velas solta pequenas fagulhas que vão subindo, e acompanhamos essa subida. Ao fundo começamos a ouvir som de calor.

**EXT - TENDA FERREIRO - MADRUGADA**

A câmera desce bruscamente junto de um martelo que acerta uma espada incandescente, fazendo voar muitas fagulhas para todos os lados. A câmera se afasta e vemos um ferreiro trabalhando. Ele ergue a espada em que trabalha e vemos o símbolo do reino em seu cabo. O símbolo se torna o brinco de uma dama. Suas joias brilham. Ao fundo, dentro de um cercadinho, um cavaleiro vem correndo em seu cavalo, trajando uma armadura tão brilhante quanto as joias da moça, sua lança está empunhada para frente. De súbito ele é atingido e a câmera acompanha o sangue que sai de suas costas. O sangue cai em um gramado.

Vemos as "pernas" da morte passando próximo a tela, que agacha um pouco e passa com os dedos pela poça de sangue, que espirra no ar como uma aquarela aguada quando ela ergue os dedos e guarda o sangue em seu peito. Ela segue sua caminhada até chegar em uma escadaria enorme. Quando está subindo, começa a chover, som de trovão começa a surgir ao fundo. Ela entra no castelo.

### **INTERIOR CASTELO/ CORREDOR- ANOITECER**

Dentro do castelo, a Morte se dirige ao Rei.

REI (V.O.)

A noite, a Sussurrada dirigiu-se a mim:  
Senhor, em minha morada esperam por nós.

Respondi a ela que também éramos aguardados. Informantes me revelaram que um grupo de conspiradores se levantava contra mim.

Dei a ela um tempo para que avaliasse minhas palavras, e acrescentei num sussurro:  
Os que se escondem nas sombras precisarão da sua assistência.

A Morte se curva ao rei e se desfaz em corvos (como no vídeo de referência do primeiro conto de A Monster Calls) e os corvos se movimentam agitados até preencherem toda a tela.

### **SEQUÊNCIA DE SILHUETAS EM 2D**

Uma porta se abre fazendo surgir um fecho de luz no chão. Dessa porta a silhueta de um jovem surge correndo como se fugisse de algo. Um corvo vem voando pela porta, ele faz uma volta e atinge as costas do mancebo como uma faca. Quando o corpo do mancebo cai, o corvo muda da cor clara e fica preto quando vira o punhal que mata o mancebo. O fecho de luz levanta para a esquerda da tela e se transforma em uma viga. A silhueta de um ministro anda cautelosa até a viga, um corvo surge e passa pelo seu pescoço, como uma espada. Enquanto o ministro cai, uma

porta se abre ao fundo revelando uma grande escadaria. Dentro da porta é possível ver uma dama tombando. Um close mostra sua mão soltando um cálice que rola uma escada em espiral, a taça deixa um pouco do conteúdo em cada degrau. Quando o cálice chega ao chão, ele roda sem sair do lugar até parar. Do seu interior sai um corvo que anda para frente, o acompanhamos até que surge no campo de visão duas cabeças decapitadas. O corvo começa a cutucar os olhos da cabeça mais próxima, até que ao fundo ouvimos o som do machado do carrasco batendo na madeira, e uma terceira cabeça vem rolando, assustando o corvo que voa para fora da tela. A cabeça rola mais um pouco até parar quando encosta nas outras cabeças.

## **FIM DA SEQUÊNCIA 2D**

### **EXTERIOR- DIA**

O corvo voa até encontrar um poleiro que é a mão da Morte aguardando seu retorno. O corvo pousa e a morte guarda o corvo dentro dos tecidos confusos que compõem seu corpo etéreo. A câmera sutilmente enquadra a morte de frente e acompanha seu caminhar.

REI (V.O.)

Senhor, já esperei mais do que devia. Disse ela. Mande selar o seu cavalo. E partamos.

A Morte "alcança" o Rei, que caminha mais à frente. Ela põe a mão em seu ombro, o chamando. Ele explica que declarou guerra. Ela retira a mão e para seu andar. O Rei continua. A câmera se afasta e mostra um soldado um pouco mais a frente segurando o cavalo do Rei e o da Morte.

REI (V.O.)

Lembrei-a que apesar da espera, foi bem recompensada, e informei-a que não poderíamos ir ainda. Havia declarado guerra aos países do Leste, e precisaria de sua presença ao meu lado nos campos de batalha.

O soldado entrega as duas guias ao Rei. O Rei as pega e estende uma delas à Morte, que hesita um pouco, mas aceita. Ela estende a mão e a tela escurece bruscamente.

### **SEQUÊNCIA DA GUERRA**

Nessa sequência, imagens que simbolizam a guerra alternam com BLACKS na tela, de forma rápida, para passar a ideia de que o conflito aconteceu e podermos ir direto para a cena da "última morte" do campo de batalha.

### **EXTERIOR- DIA**

Close nas pernas de soldados marchando.

BLACK

Close nas pontas das lanças dos soldados marchando. Vemos bandeiras e lanças subindo e descendo.

BLACK

No lado direito da tela, um soldado ataca com a espada. A imagem desse soldado perde opacidade, enquanto a imagem do soldado que foi atingido aparece no lado esquerdo da tela. O sangue do soldado atingido pinga e vai cobrindo a tela.

A câmera se afasta e o vermelho do sangue se torna o logo da bandeira de guerra do Rei. A câmera continua se afastando e vemos que a bandeira está balançando hasteada no meio de um campo de batalha, com muitos pedaços de armadura espalhados (na vibe daquela cena de Mulan quando eles chegam num lugar que foi atacado).

REI (V.O.)

Não durou apenas um dia...ou dois... anos se passaram em que a Sombria não teve descanso...cortando, quebrando, arrancando e colhendo...

E porque colheu tanto, não havia mais como a guerra prosseguir.

Em um balançar mais intenso da bandeira (só para voltarmos nossos olhos pra ela), ela revela a imagem da morte montada em seu cavalo. No céu, podemos ver vários corvos. O cavalo empina. Um corvo passa, como se estivesse muito próximo da câmera, e cria um BLACK.

### **SEQUÊNCIA FINAL**

#### **EXTERIOR/TORRE DO CASTELO - NOITE**

Vemos de certa distância a torre e o Rei. O Rei, derrotado, abaixa uma bandeira branca. Ele olha para frente, para o seu Reino, como se se despedisse, e vira para entrar no castelo. Acompanhamos a torre até que a figura do Rei suma de vez.

#### **INT - CASTELO - TARDINHA**

O Rei e a Morte caminham um para o outro. Eles se encontram no centro da tela. A câmera está atrás do rei, pegando apenas um pedaço de seu ombro. Ela o olha, inquisitivamente. A câmera vai para atrás da morte, sobre o ombro e ainda pegando um pouco de sua silhueta, como se ela olhasse para o rei de cima. O Rei se inclina um pouco e pega a mão da morte, pedindo para ter uma última noite de descanso em sua cama. Quando a narração diz que ele implora, o rei aperta mais as mãos ao redor dos dedos compridos da morte. Corta para a morte que indica com 1 dedo na frente do "nariz" que lhe concederá uma última noite, e a câmera vai se aproximando do rosto dela,

REI (V.O.)

Quando nos encontramos novamente, já sabia o que ela diria. Mas era tão tarde e eu estava tão cansado que pedi por mais aquela noite em minha cama.

E porque ela hesitava implorei por sua generosidade, já que eu havia lhe dado tanto.

E assim, foi-me concedida minha última noite em meu castelo.

o close no rosto da morte indicando 1 com o dedo vai transicionando lentamente com o quarto do rei. As tochas na parede estão enquadradas com os buracos nos olhos da morte, como se eles estivessem acesos, e onde o dedo está posicionado, é onde o rei se encontra na tela.

### **INTERIORES DO CASTELO - QUARTO DO REI/ NOITE**

[a partir daqui, cortes muito rápidos, indicando a correria do Rei para se salvar e aumentando a tensão do espectador]

Ele está sentado na cama em seu quarto, balançando a perna ansioso. O Rei olha para sua coroa, na mesa de cabeceira. Ele se levanta e anda em direção a câmera, "tapando a visão".

Quando o Rei se afasta da câmera, ele está segurando uma tocha e pegando sua capa que está pendurada. A capa cobre a câmera.

O Rei está de frente para uma tapeçaria. Ele olha para os lados verificando se está sozinho e ergue o tecido, revelando uma porta escondida. (Corte seco)

O Rei está descendo escadas correndo. Sua capa, esvoaçando atrás dele, cobre a câmera novamente.

O Rei está correndo com a tocha na mão. Sua sombra na parede se assemelha à imagem da morte. (Corte seco)

Com a câmera em primeira pessoa, vemos que o Rei abre uma porta. Ele tenta proteger o fogo, mas uma rajada de vento entra e apaga a tocha. O Rei segue. A câmera adentra a escuridão. Apesar da falta de claridade, podemos distinguir silhuetas de cavalos num estábulo. A câmera examina o breu, enquanto ouvimos o Rei selar seu cavalo. (Corte seco)

Uma câmera bem baixa em frente ao exterior de portas fechadas de um celeiro. As portas se abrem de repente e o Rei sai

montado em um cavalo. A câmera gira e mostra o cavalo e o Rei já distantes. (Corte seco)

A câmera está em um ponto da estrada muito próximo a um feixe de luz da lua. O Rei vem cavalgando com o rosto oculto pelo manto e pelo escuro, e quando ele se aproxima da câmera e passa pelo feixe de luz, nos é revelado que é o rei montado no cavalo da morte. Corte seco, título do filme. Música para.

FIM