

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES, CULTURA E LINGUAGENS  
LINHA DE PESQUISA CINEMA E AUDIOVISUAL

LUCAS ALMEIDA GONÇALVES MARANHÃO

**DIÁLOGO ENTRE LINGUAGENS: USO DE *STORYBOARDS* NOS PROCESSOS DE  
CRIAÇÃO ARTÍSTICA DE *RAN* (1985) E *PARASITA* (2019)**

JUIZ DE FORA, MG

Março de 2025

**LUCAS ALMEIDA GONÇALVES MARANHÃO**

**DIÁLOGO ENTRE LINGUAGENS: USO DE *STORYBOARDS* NOS PROCESSOS DE  
CRIAÇÃO ARTÍSTICA DE *RAN* (1985) E *PARASITA* (2019)**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa  
de Pós-graduação em Artes, Cultura e Linguagens,  
linha de pesquisa Cinema e Audiovisual, como  
requisito parcial para obtenção do grau de Mestre.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Theresa Christina Barbosa de Medeiros

JUIZ DE FORA, MG

Março de 2025

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração  
automática da Biblioteca Universitária da UFJF,  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Maranhão, Lucas Almeida Gonçalves.  
DIÁLOGO ENTRE LINGUAGENS : USO DE STORYBOARDS  
NOS PROCESSOS DE CRIAÇÃO ARTÍSTICA DE RAN (1985) E  
PARASITA (2019) / Lucas Almeida Gonçalves Maranhão. -- 2025.  
99 p. : il.

Orientadora: Theresa Christina Barbosa de Medeiros  
Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz  
de Fora, Instituto de Artes e Design. Programa de Pós-Graduação  
em Artes, Cultura e Linguagens, 2025.

1. Processo de criação artístico. 2. Diálogo de linguagens. 3.  
Linguagem cinematográfica. 4. Linguagem pictórica. 5. Storyboard. I.  
Medeiros, Theresa Christina Barbosa de, orient. II. Título.

**Lucas Almeida Gonçalves Maranhão**

**DIÁLOGO ENTRE LINGUAGENS: USO DE STORYBOARDS NOS PROCESSOS DE CRIAÇÃO  
ARTÍSTICA DE RAN (1985) E PARASITA (2019)**

Dissertação  
apresentada ao  
Programa de Pós-  
Graduação em Artes,  
Cultura e Linguagens  
da Universidade  
Federal de Juiz de  
Fora como requisito  
parcial à obtenção do  
título de Mestre em  
Artes, Cultura e  
Linguagens. Área de  
concentração:  
Teorias e Processos  
Poéticos  
Interdisciplinares

Aprovada em 11 de março de 2025.

**BANCA EXAMINADORA**

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Theresa Christina Barbosa de Medeiros** - Orientador

Universidade Federal de Juiz de Fora

**Prof. Dr. Felipe de Castro Muanis**

Universidade Federal de Juiz de Fora

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Dorotea Souza Bastos**

Universidade Federal do Recôncavo da  
Bahia

Juiz de Fora, 20/02/2025.



Documento assinado eletronicamente por **Theresa Christina Barbosa de Medeiros, Usuário Externo**, em 13/03/2025, às 17:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Felipe de Castro Muanis, Professor(a)**, em 18/03/2025, às 16:47, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Dorotea Souza Bastos, Usuário Externo**, em 31/03/2025, às 20:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Ufjf ([www2.ufjf.br/SEI](http://www2.ufjf.br/SEI)) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **2259142** e o código CRC **4FBB28CC**.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao concluir esta dissertação, percebo que nenhuma jornada acadêmica é solitária. Por isso, expresso minha profunda gratidão a todos que contribuíram, direta ou indiretamente, para a realização deste trabalho.

Em primeiro lugar, agradeço à Professora Theresa Medeiros, minha orientadora, por sua orientação atenta, paciência e generosidade intelectual. Sua confiança no meu projeto e suas contribuições foram essenciais para que eu pudesse desenvolver esta pesquisa com rigor. Também agradeço ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens por proporcionar um espaço fértil para reflexões sobre o cinema e artes visuais, permitindo que este estudo fosse possível.

Aos meus pais, Alexandre e Sonia, minha eterna gratidão pelo amor incondicional e pelo apoio em todas as minhas escolhas. Seu incentivo constante, sua compreensão e suas palavras de encorajamento foram fundamentais em cada etapa desta caminhada. Agradeço também aos meus amigos, que estiveram ao meu lado nos momentos de desafios e conquistas, compartilhando conversas, ideias e, principalmente, apoio quando mais precisei.

Minha paixão pelo cinema e pelas histórias em quadrinhos me trouxe até esta pesquisa. Desde cedo, fui fascinado pela forma como imagens e narrativas se entrelaçam para contar histórias, criando universos próprios e transportando o espectador para outras realidades. Esse fascínio se aprofundou ao longo do mestrado, onde surgiu o interesse pelo processo de criação da obra de arte—não apenas pelo resultado final, mas pelos caminhos, escolhas e experimentações que levam à sua materialização. Estudar os storyboards e a construção visual do cinema me permitiu enxergar a arte como um fluxo contínuo de decisões e descobertas, um processo vivo que transcende a tela.

## **RESUMO**

Esta pesquisa examina o processo criativo no cinema e audiovisual, destacando a influência da linguagem pictórica, particularmente nas fases de pré-produção dos filmes. Investiga-se a relação entre cinema, desenho e pintura, com ênfase na análise de obras cinematográficas de Akira Kurosawa (*Ran*, 1985) e Bong Joon-ho (*Parasita*, 2019). Os storyboards são essenciais nesse processo, representando visualmente o roteiro e permitindo uma pré-visualização imagética. Os estudos de caso aqui empreendidos revelam como os cineastas utilizam a linguagem pictórica para solucionar desafios criativos, destacando semelhanças e diferenças em suas abordagens. Esta pesquisa utiliza como fonte as obras *Ran: The Original Screenplay and Storyboards of the Academy Award-winning Film* (2020) e *Parasite: A Graphic Novel in Storyboards* (2020), que apresentam o processo criativo dos diretores nas obras analisadas.

**Palavras-chave:** Processo de criação artístico. Diálogo de linguagens. Linguagem cinematográfica. Linguagem pictórica. *Storyboard*.

## ABSTRACT

This research examines the creative process in cinema and audiovisual media, highlighting the influence of pictorial language, particularly in the pre-production stages of filmmaking. It investigates the relationship between cinema, drawing, and painting, with a focus on the analysis of Akira Kurosawa's *Ran* (1985) and Bong Joon-ho's *Parasite* (2019). Storyboards play a crucial role in this process, visually representing the script and enabling an image-based pre-visualization of the film. The case studies conducted in this research reveal how filmmakers employ pictorial language to address creative challenges, emphasizing both similarities and differences in their approaches. This study draws upon *Ran: The Original Screenplay and Storyboards of the Academy Award-winning Film* (2020) and *Parasite: A Graphic Novel in Storyboards* (2020) as primary sources, providing insights into the directors' creative processes in the analyzed works.

**Keywords:** Artistic creation process, dialogue between languages, cinematic language, pictorial language, storyboard.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Diagrama de <i>Intriga Internacional</i> (1958), de Alfred Hitchcock.....	20
Figura 2 - Desenho para <i>Ivan, o Terrível</i> , I Parte (1944), Sergei Eisenstein.....	25
Figura 3 - Enquadramento de <i>Psicose</i> (1960), Hitchcock-Bass.....	30
Figura 4 - Quadro de <i>Psicose</i> (1960), Hitchcock-Bass.....	33
Figura 5 - Desenho para <i>Parasita</i> (2019), Bong Joon-ho.....	38
Figura 6 - Pintura para <i>Ran</i> (1985), Akira Kurosawa.....	40
Figura 7 - Cena do filme <i>Sonhos</i> (1990).....	43
Figura 8 - Akira Kurosawa pintando.....	44
Figura 9 - Exército de Taro.....	48
Figura 10 - Retrato de Hidetora com chapéu de folhas.....	49
Figura 11 - Retrato de Kaede.....	52
Figura 12 - Máscara Fukai.....	53
Figura 13 - Kaede ataca Jiro.....	55
Figura 14 - Uma mulher demoníaca na peça Nô, <i>Kurozuka</i> .....	56
Figura 15 - Hidetora.....	57
Figura 16 - Máscara Hannya.....	58
Figura 17 - Hidetora caçando.....	60
Figura 18 - Desenho da casa da família Park.....	70
Figura 19 - Desenho do bunker oculto.....	71
Figura 20 - Storyboard da Cena 84B, “TIE UP GEUN-SAE”.....	73
Figura 21 - Storyboard da Cena 52, “THE NAPKIN”.....	75
Figura 22 - Storyboard da Cena 54, “HEMOPTYSIS”.....	77
Figura 23 - Storyboard da Cena 83, “KI-TAEK SHOUTING”.....	79
Figura 24 - Diagrama da Cena 17, “MONEY ENVELOPE”.....	80
Figura 25 - Storyboard da Cena 12B, “FIRST VISIT GARDEN”.....	81
Figura 26 - Diagrama da Cena 133, “GEUN-SAE AND KNIVES”.....	82
Figura 27 - Storyboard da Cena 2, “WI-FI”.....	83
Figura 28 - Storyboard de <i>Spellbound</i> (1945).....	87
Figura 29 - <i>Pre-Viz</i> para cena da série da HBO, <i>His Dark Materials</i> .....	88
Figura 30 - Frame de <i>The Unbearable Lightness of Being</i> (1988).....	89

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>2 A LINGUAGEM PICTÓRICA NO PROCESSO DE CRIAÇÃO CINEMATOGRÁFICO</b>	
2.1 O ESTUDO DA IMAGEM FÍLMICA E O PROCESSO DE CRIAÇÃO ARTÍSTICO.....	11
2.2 O PROBLEMA DA VISUALIZAÇÃO NO PROCESSO DE CRIAÇÃO CINEMATOGRÁFICO.....	17
2.3 O <i>STORYBOARD</i> .....	28
2.4 TÉCNICAS PICTÓRICAS.....	35
<b>3 A MOTIVAÇÃO E O PROCESSO DE AKIRA KUROSAWA EM <i>RAN</i> (1985)</b>	
3.1 UM CINEASTA PINTOR.....	42
3.2 <i>RAN</i> (1985): TRAGÉDIA E CAOS.....	47
3.3 STORYBOARDS DE <i>RAN</i> (1985).....	50
<b>4 A MOTIVAÇÃO E O PROCESSO DE BONG JOON-HO EM <i>PARASITA</i> (2019)</b>	
4.1 UM CONTADOR DE HISTÓRIAS.....	62
4.2 <i>PARASITA</i> (2019).....	66
4.3 STORYBOARDS DE <i>PARASITA</i> .....	74
<b>5 CONCLUSÃO.....</b>	<b>85</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>95</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Desde cedo, fui fascinado pela maneira como imagens são capazes de contar histórias. Ainda criança, ao imaginar filmes, sentia necessidade de desenhá-los em forma de quadrinhos — não como simples passatempos, mas como uma forma de projetar e visualizar cenas em movimento. Essa prática intuitiva de transformar narrativas em imagens sequenciais se aprofundou durante minha formação em Comunicação Social pela UFSJ, especialmente ao estudar a linguagem das histórias em quadrinhos e o pensamento de Will Eisner, que introduz a arte sequencial como forma narrativa autônoma. Foi nesse momento que germinou a inquietação que move esta pesquisa: como as práticas pictóricas, especialmente o storyboard, influenciam a criação da linguagem cinematográfica?

Mais do que uma etapa técnica da produção audiovisual, o storyboard é um vestígio material do pensamento artístico em processo. Ele permite não apenas antever o filme, mas também refletir sobre escolhas estéticas e estruturais que se dão muito antes da filmagem. Ao observar casos específicos de cineastas que utilizam o desenho e a pintura como parte essencial de seu método criativo, esta dissertação propõe um mergulho nas fronteiras entre linguagens — pictórica e cinematográfica — para compreender como essas interações moldam o cinema que chega às telas.

O ponto de partida deste estudo é a convicção de que a imagem filmica é, antes de ser captada, construída. Influenciada por referências culturais, históricas, subjetivas e técnicas, ela se desenvolve em um processo contínuo, por vezes invisível, mas que deixa rastros. Esses rastros, como os storyboards de Akira Kurosawa e Bong Joon-ho, fornecem caminhos para investigar o cinema não apenas como arte finalizada, mas como experiência criativa em transformação. Como cineastas com formações e contextos distintos lidam com a visualização prévia de seus filmes? Que tipo de diálogo travam com a linguagem pictórica? Que escolhas esses registros revelam sobre seus projetos estéticos e seus modos de criação?

Este trabalho se insere no campo dos estudos do processo de criação artística, com apoio na teoria de Cecília de Almeida Salles (2016), que entende o processo criativo como uma rede dinâmica de transformações, alimentada por esboços, influências e experimentações. Articulando essa perspectiva com os estudos de Jacques Aumont, David Bordwell, Christian Metz e Robert Stam, buscou-se compreender a imagem filmica em sua complexidade — como narrativa, como signo, como tempo moldado, como construção simbólica.

A análise se apoia em dois casos paradigmáticos: *Ran* (1985), de Akira Kurosawa, e *Parasita* (2019), de Bong Joon-ho. Os objetos de pesquisa escolhidos fornecem os storyboards dos filmes, conforme editados e publicados pelos autores originais. As pinturas de Kurosawa estão publicadas no livro *Ran: The Original Screenplay and Storyboards of the Academy Award-winning Film* (2020), e os desenhos de Bong Joon-ho em *Parasite: A Graphic Novel in Storyboards* (2020). Embora distantes em estilo e contexto, os dois cineastas compartilham a busca por formas visuais que antecedem a filmagem, e que organizam o pensamento filmico a partir de recursos visuais do desenho e da pintura.

A dissertação se estrutura da seguinte forma: no primeiro capítulo, apresenta-se a fundamentação teórica que sustenta a análise da imagem filmica e dos processos de criação. O segundo capítulo é dedicado ao estudo de *Ran* e à prática pictórica de Kurosawa, enquanto o terceiro capítulo analisa *Parasita* a partir dos storyboards de Bong Joon-ho. Por fim, a conclusão retoma os diálogos traçados entre os dois casos, destacando as aproximações, contrastes e contribuições para a compreensão do storyboard como ferramenta criativa.

Ao longo das páginas que seguem, o leitor encontrará mais do que uma comparação entre técnicas de planejamento visual. Encontrará um convite à reflexão sobre como o cinema se constroi antes da câmera — entre pinceladas e traços que antecipam a imagem em movimento.

## 2 A LINGUAGEM PICTÓRICA NO PROCESSO DE CRIAÇÃO CINEMATOGRÁFICO

Neste primeiro capítulo, introduzimos os conceitos de imagem filmica como base fundamental para compreender sua concepção e materialização através de storyboards na fase de pré-produção. Para estudar a gênese das imagens e entender como os diretores estruturam visualmente suas narrativas antes das filmagens, é necessário primeiro definir o que constitui a imagem filmica e como ela opera no contexto cinematográfico. Essa fundamentação teórica justifica a análise dos *storyboards* como vestígios do processo criativo, permitindo-nos compreender a transformação da imagem ao longo da pré-produção.

A partir das contribuições dos teóricos da imagem filmica, exploramos como a imagem opera dentro da lógica narrativa e estética do cinema. Compreendendo a captura dessa imagem, esta dissertação propõe analisá-la em seu processo de criação, antes mesmo da filmagem, ou seja, em sua fase de pré-visualização, onde os storyboards desempenham um papel crucial.

### 2.1 O ESTUDO DA IMAGEM FÍLMICA E O PROCESSO DE CRIAÇÃO ARTÍSTICO

A imagem é reconhecida não apenas como um componente técnico, mas como um meio estético fundamental para a narrativa cinematográfica. A imagem no cinema é carregada de significados que vão além da reprodução objetiva; ela é articulada e construída pelo diretor e sua equipe para transmitir uma série de informações simbólicas, emocionais e narrativas.

Segundo Bordwell e Thompson (2004), a imagem cinematográfica possui uma estrutura complexa, que combina elementos como enquadramento, movimento de câmera, iluminação e composição para criar uma experiência estética única. Para o autor, a imagem filmica é o principal veículo para a expressão artística no cinema, sendo o ponto onde as escolhas do diretor se tornam visíveis para o público. Ela não é apenas uma reprodução fotográfica do mundo, mas uma construção autoral que dialoga diretamente com o espectador, influenciando sua percepção e emoção.

Aumont (2004) argumenta que a imagem filmica trabalha com o tempo e o movimento, sendo esses dois elementos cruciais para sua singularidade. O cinema, portanto, se distingue por ser uma arte temporal, na qual a imagem evolui em uma sequência dinâmica,

oferecendo ao espectador uma experiência sensorial que combina tanto o visual quanto o narrativo.

O conceito de autoria no cinema está intimamente ligado à forma como o artista opera a imagem, além do som, para construir um estilo próprio. Noções como *mise-en-scène*, composição do quadro e montagem são ferramentas que permitem ao diretor não apenas organizar a narrativa, mas também imprimir uma marca estética pessoal em seus filmes. Tarkovski (1998) reflete sobre o papel do cineasta como um escultor do tempo, alguém que molda a temporalidade do filme através da imagem. Para Tarkovski, a imagem filmica é uma expressão pela qual se transforma a matéria bruta da realidade em uma obra artística singular.

Dessa forma, a imagem no cinema não deve ser entendida apenas como um registro objetivo da realidade, mas como uma construção ativa, resultante de um processo criativo colaborativo. Essa visão é compartilhada por Stam (2003), que aponta que o diretor se apropria da linguagem visual e a transforma em algo novo, integrando elementos de outras artes e formas de expressão em sua prática cinematográfica. O conceito de autoria cinematográfica, então, emerge não apenas das escolhas narrativas, mas da maneira como o ou a cineasta colaborativamente constroi a visualidade de seu filme, dialogando com o público através de imagens cuidadosamente elaboradas.

Para Bordwell (1985), a imagem filmica, na narrativa clássica, especialmente no contexto do cinema de Hollywood, a visualidade é usada para guiar o espectador de maneira eficiente e direta. A ideia central é que as imagens são organizadas em torno de uma lógica que visa a clareza narrativa, onde a disposição dos elementos visuais busca minimizar ambiguidades. Em *Narration in the Fiction Film* (1985), Bordwell examina como o cinema utiliza dispositivos visuais para contar histórias de forma controlada, com a montagem, o enquadramento e o uso de cores funcionando como elementos chave para transmitir informações, muitas vezes, sem a necessidade de diálogos.

A análise formalista de Bordwell se concentra em como esses recursos são empregados para criar significado e guiar o espectador. O cinema clássico, por exemplo, usa a continuidade visual — como o corte pelo eixo e a edição linear — para garantir que o público siga a trama de maneira coesa.

Christian Metz, em *A Significação no Cinema* (1974), contribui para o estudo da imagem filmica a partir de uma perspectiva semiológica, abordando a imagem como um sistema de signos. Para Metz, o cinema funciona como uma linguagem visual que precisa ser decodificada pelo espectador. Suas análises sobre como a imagem no cinema comunica

através de uma gramática própria, utilizando signos como o enquadramento, a montagem e a mise-en-scène, complementam a visão de Bordwell sobre a construção narrativa da imagem.

Stam (2003), por sua vez, aborda a imagem filmica como uma forma de representação cultural. Para ele, a imagem no cinema não é neutra, mas sim carregada de significados que refletem e reforçam estruturas ideológicas. Stam (2003) sugere que a imagem filmica pode ser lida como um discurso, que ao mesmo tempo esconde e revela as relações de poder, as dinâmicas sociais e as construções culturais presentes na sociedade. “Cada espectador carrega consigo um repertório de referências culturais, que afetam profundamente a maneira como ele decodifica as imagens e sons apresentados no filme” (STAM, 2003, p. 32).

Na sua abordagem, Stam conecta o estudo da imagem com a teoria pós-estruturalista, argumentando que a imagem filmica está inserida em um contexto histórico e social, sendo atravessada por questões de classe, raça, gênero e política. Em suas análises de filmes pós-coloniais, Stam demonstra como as imagens podem ser carregadas de significados que contestam ou reforçam narrativas dominantes. A sua abordagem, então, amplia o escopo da análise da imagem ao não se restringir ao aspecto narrativo ou técnico, mas ao incluir a forma como a visualidade reflete e influencia as ideologias culturais.

Temos aqui, por tanto, duas visões. Para Bordwell e Thompson (2004), a imagem cinematográfica é essencialmente funcional dentro de uma estrutura narrativa. As imagens devem ser organizadas de modo a apresentar informações de forma lógica, sem causar ambiguidade. Por exemplo, a técnica do corte no eixo, a continuidade visual entre planos, e o foco na decupagem clássica são utilizados para assegurar que o público compreenda cada evento narrativo conforme ele ocorre.

O processo de criação da imagem no cinema envolve uma série de escolhas conscientes sobre a composição, iluminação, e movimento de câmera, todas visando não apenas contar a história, mas também controlar a resposta emocional do espectador. (BORDWELL, 1985, p. 95)

Por outro lado, Stam (2003) propõe que a imagem filmica vai além da ferramenta de narrativa visual. Para ele, a imagem é um texto cultural carregado de ideologias, valores e discursos sociais. Stam, influenciado por teorias pós-estruturalistas e pós-coloniais, sugere que o cinema nunca pode ser separado de seu contexto cultural e que as imagens no cinema frequentemente reproduzem ou contestam estruturas de poder e dominação. Em sua obra *Introdução à Teoria do Cinema* (2003), Stam argumenta que cada imagem filmica deve ser

vista como uma representação de valores políticos e culturais, muitas vezes refletindo os conflitos entre diferentes grupos sociais e suas visões de mundo.

Em diálogo com o pensamento de ambos, Metz (1974) oferece uma abordagem semiológica que se conecta ao diálogo entre Bordwell e Thompson (2004) e Stam. Para Metz (1974), a imagem no cinema é carregada de signos, que operam de maneira semelhante a uma linguagem visual. Assim como Stam (2003), Metz (1974) vê a imagem como um texto que pode ser lido e interpretado, mas ele se concentra mais nos mecanismos internos da significação — como a imagem comunica através de seus elementos constitutivos, como montagem, som e movimento de câmera. No entanto, sua abordagem semiológica complementa a visão de Stam (2003), pois também aponta para como os significados no cinema são culturalmente construídos, sendo interpretados de acordo com o repertório de cada espectador.

A imagem filmica, portanto, opera em dois níveis: por um lado, ela é formal, servindo como um veículo para a narrativa e a comunicação visual clara; por outro, ela é ideológica, carregada de significados que transcendem a narrativa e refletem as dinâmicas de poder e cultura presentes no contexto em que o filme é produzido. Metz (1974), ao introduzir o cinema como um sistema de signos, ajuda a mediar essa dialética, sugerindo que a imagem filmica pode ser tanto uma ferramenta técnica quanto um signo cultural, cuja interpretação depende do contexto cultural e do repertório do espectador.

Dessa forma, a imagem filmica se revela como um campo de estudo complexo e multifacetado. A tensão entre Bordwell e Thompson (2004), Stam (2003) e Metz (1974) oferece uma rica dialética sobre como a imagem no cinema pode ser entendida: ora como um elemento técnico-narrativo, ora como um signo cultural, ora como uma exploração filosófica sobre o tempo e o movimento.

No campo dos estudos de cinema, a imagem filmica é tratada como um ponto central para a narrativa e a estética do filme, com autores como David Bordwell e Kristin Thompson (2004) e Robert Stam (2003) explorando diferentes camadas de seu significado. Enquanto Bordwell adota uma abordagem formalista, investigando como os elementos da imagem são organizados para maximizar a eficiência narrativa, Stam se concentra em como a imagem carrega valores culturais e ideológicos. No entanto, quando colocamos essas abordagens em diálogo com as reflexões sobre o processo de criação artística de Cecília de Almeida Salles (2016), ampliamos o escopo para considerar como esses cineastas e teóricos lidam com a imagem dentro de um processo criativo dinâmico e contínuo.

Para Salles (2016), o processo de criação artística é caracterizado por sua natureza cíclica e contínua, onde o artista constantemente revisita e refina suas ideias à medida que o processo se desenrola. Em *Gesto Inacabado* (2011), Salles argumenta que a criação artística não é um ato isolado ou conclusivo, mas sim um processo em constante transformação, onde vestígios e esboços são parte integrante da obra final. Ela usa o conceito de gesto inacabado para se referir ao caráter incompleto e aberto da obra de arte enquanto está sendo criada, sugerindo que a criação artística envolve múltiplas versões e estágios de desenvolvimento.

Essa perspectiva se alinha com a abordagem formalista de Bordwell e Thompson (2004), que entende o cinema como uma arte em constante refinamento durante o processo de produção. A imagem é frequentemente planejada e ajustada ao longo de várias etapas de pré-produção e produção. O uso de *storyboards*, por exemplo, ilustra a ideia de que o diretor está continuamente esculpindo a narrativa visual, revisando enquadramentos, movimentos de câmera e montagem, em um processo semelhante ao ciclo criativo descrito por Salles (2016). Embora Bordwell e Thompson (2004) se concentre mais nos aspectos técnicos e na organização da narrativa, sua análise da imagem como algo que evolui ao longo do processo de filmagem ecoa a noção de Salles de que a criação artística é dinâmica e nunca está realmente concluída até a versão final do filme.

A criação da imagem filmica não é meramente uma questão técnica; é um processo que envolve a transformação de conceitos abstratos em formas visuais concretas, em um diálogo constante entre a intenção do diretor e a percepção do espectador. (BORDWELL, 2005, p. 95)

Stam (2003), por sua vez, oferece uma perspectiva que liga a criação da imagem filmica a questões culturais e ideológicas. Essa abordagem ressoa com o conceito de redes de criação desenvolvido por Salles em seu livro *Redes de Criação* (2016), no qual ela sugere que o processo criativo não é um esforço individual, mas sim um resultado de uma rede complexa de interações, que inclui influências culturais, históricas, sociais e colaborativas.

Para Salles (2016), o processo de criação é moldado por uma troca constante entre o criador e seu contexto. Isso significa que o artista (ou cineasta, no caso de Stam) está sempre dialogando com seu ambiente cultural e social, absorvendo influências externas e transformando-as em sua obra. Stam (2003), ao abordar o cinema sob uma perspectiva crítica e cultural, explora como as imagens filmicas refletem as dinâmicas de poder e os valores dominantes de uma sociedade. Assim, quando Stam (2003) discute como a imagem pode ser um espaço de contestação ou de reforço ideológico, ele toca no conceito de redes de criação

de Salles, sugerindo que as imagens no cinema não surgem de um vácuo criativo, mas de uma rede interligada de influências culturais.

Nesse sentido, a imagem filmica, sob a perspectiva de Stam (2003), é também o produto de uma série de escolhas criativas que estão inseridas em um contexto mais amplo. Os cineastas estão constantemente interagindo com essas redes de influências — seja por meio de referências a outras obras, seja pela incorporação de discursos sociais e políticos presentes na sociedade.

Para Metz (1974), a imagem no cinema é carregada de camadas de significado, assim como uma linguagem visual que precisa ser decodificada. Essa leitura semiológica complementa a ideia de materialização do processo criativo que Salles desenvolve em seus estudos. Para Salles (2016), o processo criativo é acompanhado por uma série de vestígios materiais — como esboços, anotações e rascunhos — que documentam a evolução da obra. Esses vestígios são parte essencial do desenvolvimento da criação artística e ajudam a entender como o pensamento criativo se transforma ao longo do tempo.

A análise de Metz (1974) sobre a imagem como signo pode ser colocada em diálogo com a ideia de Salles (2016) de que os esboços e materiais do processo são, em si, parte da obra. Os vestígios do processo criativo são também signos que indicam as transformações do pensamento artístico. Assim, a imagem filmica final é, em certo sentido, um signo resultante de um processo de criação, onde cada estágio deixa marcas que podem ser analisadas.

Além disso, tanto para Metz (1974) quanto para Salles (2016), o processo de criação é um processo de construção de sentido. No caso de Metz (1974), o cinema é uma linguagem que comunica através de códigos visuais; no caso de Salles, o processo criativo envolve uma constante reorganização e experimentação, onde cada nova versão da obra é uma tentativa de construir novos significados a partir de materiais e ideias preexistentes. Portanto, a imagem filmica pode ser vista como o ponto culminante de um processo criativo de significação contínua, onde o cineasta ajusta e refina a imagem até que ela comunique a ideia ou sentimento desejado.

O diálogo entre os autores do estudo da imagem filmica e Salles (2016) revela como o estudo da imagem filmica pode ser enriquecido ao considerarmos o processo de criação artística. A imagem filmica, longe de ser um elemento estático, é o resultado de um processo criativo dinâmico e contínuo, moldado tanto por influências culturais e sociais quanto por escolhas formais e estéticas.

Neste capítulo, autores que se dedicaram à imagem filmica fornecem a estrutura conceitual para analisá-la. Enquanto Bordwell e Stam ajudam a interpretar a construção

formal e cultural da imagem no cinema, Salles oferece o referencial metodológico que guia minha análise dos *storyboards* como vestígios materiais do processo criativo. Essas abordagens foram selecionadas porque permitem articular a interdisciplinaridade presente no uso da linguagem pictórica no cinema, um elemento central na análise comparativa desta dissertação.

## 2.2 O PROBLEMA DA VISUALIZAÇÃO NO PROCESSO DE CRIAÇÃO CINEMATOGRÁFICO

Um mesmo filme é, como a arte em geral, feito e refeito várias vezes, de várias formas, ao longo de todo processo de criação. A natureza do processo artístico revela-se como um ciclo contínuo de criação ao longo do qual uma obra é constantemente refinada e transformada de diversas formas. Segundo Cecilia Almeida Salles (2016), o estudo desses processos oferece uma visão esclarecedora, mostrando que uma obra de arte é resultado não apenas de um momento inicial de inspiração, mas sim de um processo de estudo e reflexão contínuos sobre o próprio objeto criado.

Nesse sentido, o processo artístico é caracterizado por sua natureza cíclica, que vai transformando o objeto artístico à medida que se repete. Salles (2016) ainda destaca que a que cada versão da obra de arte pode ser considerada, ao mesmo tempo, tanto um produto acabado quanto inacabado.

A análise da nossa pesquisa observa os vestígios materiais que documentam o pensamento artístico dos cineastas. Essa perspectiva metodológica permite compreender as transformações do processo criativo desde sua concepção até sua materialização na narrativa cinematográfica.

Para abordar os vestígios desses processos de criação, Salles (2016) propõe uma metodologia de pesquisa específica, que requer uma observação dos documentos relacionados à criação e a extração dos procedimentos de criação contidos neles. Além disso, considera essencial considerar a inserção do processo na história e cultura, compreendendo sua relação com o futuro e reconhecendo a falta de um início e fim definidos. E assim, compreender as tendências dos artistas e seus modos de ação ao manipular e adaptar seus materiais e desejos ao longo do processo.

Entretanto, ao investigar o processo artístico, especialmente o processo cinematográfico, nos deparamos com algumas questões. Os registros desse processo se

manifestam em uma variedade de linguagens artísticas, já que os artistas materializam seus pensamentos através de formas de expressões diversas e essas formas não costumam ser na mesma linguagem que a obra se concretiza. Além disso, os artistas moldam e adaptam o processo de acordo com suas ambições artísticas, em busca de potencializar os esforços por um ideal de arte. Essa característica dos processos artísticos, Salles (2016) chama de diálogo de linguagens.

As linguagens que compõem esse tecido e as relações estabelecidas entre elas dão singularidade a cada processo. Percebemos, portanto, que há uma estreita relação entre as tramas semióticas dos processos e o modo de desenvolvimento do pensamento de cada indivíduo. (SALLES, 2016, p. 95)

O processo cinematográfico, ao criar um ambiente propício para o diálogo entre diferentes linguagens artísticas, se caracteriza pela interação entre expressões artísticas em seus processos. Essa interação é facilitada pela própria natureza coletiva do processo, que envolve uma equipe diversificada com formações artísticas variadas, incentivando interações entre as expressões artísticas.

Nesse contexto, a criação da imagem filmica não é uma tarefa exclusiva do diretor ou diretora, mas um processo colaborativo que envolve diretamente a direção, a direção de fotografia e a direção de arte. Esse tripé de criação cinematográfica desempenha um papel central na definição da identidade visual do filme, estabelecendo um elo entre a concepção estética e a materialização das imagens.

Como destaca Dorotea Souza Bastos (2023), a direção de arte, em consonância com a direção de fotografia e a direção, torna visível aquilo que é proposto pelo roteiro, assumindo escolhas que englobam cor, textura, cenografia, figurino, visagismo e efeitos visuais. Dessa forma, o planejamento visual do filme é fruto da interação entre esses profissionais, garantindo que a narrativa visual esteja alinhada com as intenções estéticas e dramáticas da obra.

Dividido em etapas que podem seguir uma lógica industrial, com pré-produção, produção e pós-produção, o processo cinematográfico demanda uma cuidadosa coordenação entre os diversos departamentos envolvidos.

Na fase de pré-produção, ocorre o planejamento e o desenvolvimento conceitual e detalhado da captura das imagens, momento em que os artistas se dedicam a estudos e diálogos com outras linguagens, demonstrando uma tendência à interdisciplinaridade. No entanto, o caráter fragmentado do processo cinematográfico impõe desafios, pois os artistas

são confrontados com a necessidade de uma conclusão, tornando o planejamento uma etapa crucial, especialmente diante das restrições de tempo e orçamento.

A interdisciplinaridade que caracteriza a fase de pré-produção cinematográfica é essencial para esta pesquisa, pois revela o diálogo entre diferentes linguagens artísticas no planejamento visual dos filmes. Ao longo desta dissertação, essa interdisciplinaridade será analisada por meio dos *storyboards* de Akira Kurosawa e Bong Joon-ho, destacando como esses diretores incorporam elementos de pintura, arquitetura e narrativa visual para solucionar desafios criativos e narrativos.

A figura do diretor desempenha um papel central no processo cinematográfico, atuando como o principal articulador das decisões artísticas e garantindo a coesão da visão estética do filme. No entanto, a construção da imagem filmica é um ato essencialmente coletivo, no qual diferentes profissionais contribuem de maneira significativa para o resultado final. Como destaca Bastos (2023), a direção de arte e a direção de fotografia, em consonância com a direção, são responsáveis por materializar a proposta visual do roteiro, definindo elementos como cor, textura, cenografia e iluminação.

Embora o nível de autoridade de cada diretor possa variar, a criação cinematográfica emerge da colaboração entre múltiplos artistas que, por meio de suas expertises, enriquecem a narrativa visual. A responsabilidade não se dá de forma isolada, mas dentro de um fluxo de trabalho colaborativo, onde cada departamento contribui para a consolidação da estética e da expressividade cinematográfica da obra.<sup>1</sup>.

Ao abordar a pesquisa do processo cinematográfico, é necessário considerar suas características únicas e tirar conclusões a partir delas. Muitas das decisões artísticas são tomadas nos estágios iniciais, e embora o processo seja linear, a ideia do filme recebe diversos tratamentos até o momento da captura da imagem, através dos estudos contínuos realizados pelos artistas. Em meio a todos esses processos e colaboradores, cabe ao diretor a responsabilidade de sustentar uma visão unificada e muitas vezes genuinamente autoral do filme.

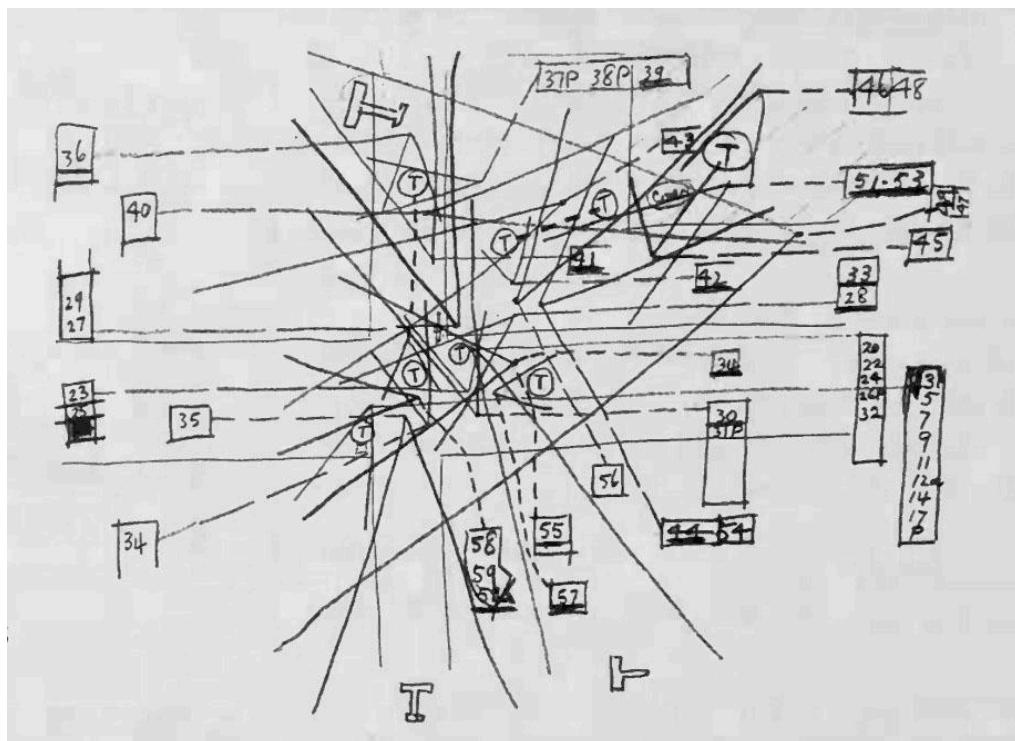
Na fase de pré-produção, o roteiro é escrito, as equipes são formadas, os atores ensaiam e a direção de arte, fotografia, som, dentre outras, é desenvolvida. No entanto, também é o momento em que muitos estudos e decisões sobre a imagem a ser captada durante a produção são realizados. Marcel Martin (2005) destaca a complexidade da imagem

<sup>1</sup> Neste ponto, é relevante ressaltar a perspectiva de Penafria, Baggio, Graça e Araujo (2016) sobre o termo cineasta, que engloba todos os colaboradores criativos do processo cinematográfico, como diretores de fotografia, editores, desenhistas, entre outros.

filmica, descrevendo-a como ambígua, uma realidade simulada captada com objetividade fotográfica, com sua característica mais diferencial sendo o movimento. Portanto, visualizar essa imagem filmica na fase de pré-produção se torna um desafio para o diretor.

A visualização não é apenas um desafio, mas também a materialização desta visualização é crucial. Em um contexto de produção coletiva, a materialização serve para unificar a equipe em torno de uma ideia e preservar a integridade da visão artística ao longo do processo.

**Figura 1** - Diagrama de *Intriga Internacional* (1958), de Alfred Hitchcock



Fonte: BEGLEITER, Marcie (2001, p. 68).

Além disso, a materialização é fundamental para o refinamento de ideias e o compartilhamento de opiniões, funcionando essencialmente como um estudo em grupo. Diversas ferramentas estão disponíveis para essa materialização, como testes em fotografias e filmagens, mais fieis, porém custosos; referências em outros filmes e fotografias, mais subjetivas; e representações pictóricas de ideias, que oferecem versatilidade - os diagramas, por exemplo, oferecem a capacidade esquematizar o movimento de uma cena, como vemos no diagrama desta famosa cena do avião em *Intriga Internacional* (1958), de Alfred Hitchcock (Figura 1).

Essas observações apontam que a prática artística não se limita à fase de produção, e

muitas decisões são tomadas antes mesmo do início da filmagem, através de uma série de estudos realizados até o momento da captura da imagem. Assim podemos afirmar a importância da etapa de pré-produção na definição da visão artística do filme e na tomada de decisões cruciais para o seu desenvolvimento.

A escolha pela linguagem pictórica representa um meio de visualizar a imagem filmica, preenchendo o espaço entre a idealização (concepção mental) e a materialização da imagem filmica. Essa materialização deve ser realizada em uma linguagem versátil e ágil para acompanhar o dinamismo do pensamento artístico, levando muitos diretores a recorrerem ao diálogo com essa linguagem.

Nesta pesquisa, examinamos como os storyboards operam como um elo entre concepção e materialização, analisando características específicas, como traços, cores e composição. Essa abordagem metodológica permite explorar a linguagem pictórica como ferramenta interdisciplinar no planejamento cinematográfico.

Em uma equipe de cinema, essa tarefa pode ser delegada a um artista específico ou, em certos casos, realizada pelo próprio diretor. Pode assumir diferentes formas, desde um simples rabisco em um bloco de notas até a elaboração de *storyboards* usados como referência direta durante a captação da imagem. Essa interação pode variar em sua natureza, sendo mais esquemática e técnica em alguns casos (Figura 1) e mais artística e subjetiva em outros, como os desenhos de Eisenstein (Figura 2) - descritos por Notari (2016) como de estilo expressionista, “nos quais se observa grande influência nas formas distorcidas de El Greco” (NOTARI, 2016, p. 94). No entanto, independentemente da forma que assume, o diálogo com a linguagem pictórica é evidente ao observar os vestígios de um processo artístico cinematográfico.

Ao longo desta pesquisa, nos deparamos com diferentes abordagens desse diálogo, o que nos permitiu compreender melhor as potencialidades dessa interação entre a linguagem pictórica e o processo cinematográfico.

O dilema que enfrentamos reside na maneira como os artistas envolvidos no processo cinematográfico se apropriam das ferramentas fornecidas pela linguagem pictórica ao longo de seus processos. Essa linguagem oferece uma variedade de ferramentas diversas e poderosas, e a questão central está em como essas ferramentas são utilizadas e integradas ao processo cinematográfico, influenciando o desenvolvimento da obra. Nossa pesquisa entende que a linguagem pictórica pode desempenhar um papel fundamental no desenvolvimento da visualidade dos filmes, contribuindo para a sua estética e narrativa de maneira significativa.

O diálogo entre cinema e arte pictórica não é uma surpresa, especialmente considerando o forte apelo visual que ambas possuem. Jacques Aumont (2004), em suas pesquisas, explora as diferenças entre noções que conectam as artes e o cinema, como aquelas relacionadas à composição da obra, sua textura e *mise-en-scène*<sup>2</sup>. De acordo com Aumont (2004), o cinema buscou igualar-se e absorver a pintura, imitando e ao mesmo tempo buscando superar seus recursos plásticos, embora limitado por sua natureza fotográfica. Tanto o cinema quanto a fotografia, como criações mais recentes, viram na pintura um exemplo milenar do qual poderiam absorver alguns conceitos.

Nesse processo de assimilação, o cinema esforçou-se para incorporar elementos pictóricos, estabelecendo uma relação constante e dinâmica entre o vocabulário formal da pintura e o vocabulário do meio cinematográfico. Conceitos como composição dos quadros, formas, cores e valores foram absorvidos, embora cinema e pintura não representem, nem visem representar, o espaço, o tempo e a ficção da mesma maneira, pois não empregam totalmente os mesmos meios.

Aumont (2004) destaca que a pintura possui meios mais diretos e seguros para acessar a emoção, especialmente no campo do plástico, como cor, valores, contrastes e nuances. Entretanto, o cinema, devido à sua natureza fotográfica, enfrenta dificuldades nesse aspecto, mas continua aspirando a igualar-se à pintura nesse sentido.

Dessa forma, compreendemos que o diálogo entre as artes pictóricas e cinematográficas transcende o processo artístico cinematográfico. Trata-se de mais do que uma simples semelhança entre quadros e filmes; é como um parentesco, às vezes distante e esquecido, outras vezes procurado e revelado.

Nos processos criativos, os recursos criativos emergem como formas de lidar com a natureza da matéria-prima, no caso do cinema, a natureza filmica, ou seja, como meios de transformação. Os diretores, portanto, devem desenvolver mecanismos de visualização em seus processos, uma materialização do que imaginam. Conforme delineado por Salles (2016), imaginar é conhecer o que ainda não é a partir daquilo que foi, do que percebemos e vivemos. Os documentos de processo funcionam como lembranças materializadas, e as anotações representam uma maneira de prolongar esse instante e evitar o esquecimento.

---

<sup>2</sup> A *mise-en-scène* representa um processo dinâmico de organização espacial e construção de um universo para o espectador. Envolve a disposição dos corpos no espaço para destacar a presença humana no mundo, capturando-a por meio de ações, cenários e objetos que conferem veracidade e consistência à sua experiência. A expressão inicialmente associada ao teatro evoluiu para uma abordagem cinematográfica em que a ênfase recaia sobre a "apreensão de blocos de realidade justapostos numa montagem" (OLIVEIRA JR., 2013, p. 7). A criação de um fluxo dinâmico que promove movimento, fluidez e continuidade. Na definição do autor, "a *mise-en-scene* é nosso passaporte para o mundo do filme, nosso meio de fascinação perante a arte da escrita luminosa do movimento" (OLIVEIRA JR., 2013, p. 5).

A escolha da linguagem pictórica como método de visualização indica, portanto, uma seleção de recursos. Essa escolha reflete muito sobre o projeto que o artista se propõe a realizar. O projeto artístico e as escolhas de recursos estão interconectados, resultando em obras que buscam evitar o uso de combinações de linguagens convencionais. As grandes aspirações dos artistas, ou tendências, influenciam essas escolhas que permeiam todo o processo criativo. Agir conforme essas tendências é agir com liberdade, considerando que liberdade consiste em fazer escolhas entre várias possibilidades.

Embora as escolhas sejam livres, não são arbitrárias. O projeto da obra influencia os instrumentos da linguagem disponíveis para o artista, levando a opções por determinados recursos que possam potencializá-lo. Dessa forma, questionamos se a escolha pelo pictórico não é casual, e tampouco justificada de apenas uma maneira. Os diretores podem optar também por diferentes abordagens para conduzir esse diálogo de linguagens. Nesse contexto, a questão da pesquisa se torna mais refinada, indagando o que esse diálogo pode revelar sobre as tendências dos artistas e o que desejam alcançar com seu projeto artístico.

A materialização do pensamento é um aspecto crucial no processo criativo, e um exemplo notável desse fenômeno é observado na prática de Sergei Eisenstein. Para Eisenstein, o desenho desempenhava um papel fundamental na concepção de seus projetos. O diretor concebia suas ideias, conceitos e estruturas narrativas por meio do ato de desenhar, o que influenciava diretamente sua realização artística.

Segundo Trindade (2013), Eisenstein tinha um processo interno de canalização de pensamentos através do desenho, e sua rapidez ao desenhar refletia uma tentativa de capturar elementos subconscientes. Já Notari (2016) faz um comentário pertinente que pode ser visto de maneira mais abrangente, incluindo processos criativos de outros artistas:

Ao refletir sobre seu desenho, reflete-se sobre seu processo criativo. As escolhas feitas, como manter esse ou aquele desenho ao invés de outro. O ato criador parte de diferentes critérios. Sendo o desenho parte do processo intelectual, da construção e defesa de uma ideia, como produto independente, dialoga complementariamente com os escritos, com as fotografias e os fotogramas. É o rastro do movimento do lápis, prolongamento do pensamento. (NOTARI, 2016, p. 97)

Trindade (2013) destaca que Eisenstein recorria ao desenho como sua primeira forma de expressar suas concepções, frequentemente antes de utilizar palavras. Muitos dos desenhos feitos por Eisenstein, como aqueles criados durante a pré-produção de *Ivan o Terrível, Parte I* (1944), representavam registros memoráveis do trabalho cinematográfico que planejava realizar (Figura 2), funcionando como um meio para conscientizar o processo de criação e

articular sua visão. Atualmente, esses vestígios do processo de Eisenstein são analisados como registros de sua personalidade e expressão artística.

Segundo Salles (2016), o uso do desenho pelos diretores proporciona uma maneira de visualizar de forma detalhada e abrangente, atendendo simultaneamente às necessidades de agilidade e eficiência no processo criativo. O desenho é escolhido frequentemente devido à sua capacidade de capturar informações densas de forma rápida e concisa.

São conhecidos centenas de desenhos que Eisenstein fez para filmes como *Ivan, o Terrível* (1944-1948) (Figura 2), seu último e mais ambicioso projeto cinematográfico. Seu engajamento autoral era tão intenso que ele desenhava em diversas ocasiões, inclusive em papel de carta de hotéis onde se hospedava, fazendo anotações pessoais sobre as cenas.

O fato de ele próprio realizar muitos dos desenhos utilizados durante as produções abre caminho para uma conexão mais íntima com o diálogo com essa expressão visual. Em muitas ocasiões, especialmente em produções de grande porte, a responsabilidade pelo desenvolvimento das representações pictóricas é atribuída a um membro específico da equipe. Contudo, resultados mais impactantes nesse formato dependem de uma relação intensa entre o diretor e o artista responsável pelos desenhos, como observamos no caso Hitchcock-Bass (Figuras 3 e 4).

A questão da autoria dos materiais pictóricos no cinema, como os *storyboards*, é de fato complexa, especialmente quando os profissionais da equipe são responsáveis por sua execução. Embora o diretor supervisionando e direcionando o processo seja geralmente considerado coautor, essa noção de autoria singular é fortemente debatida por diversos teóricos do cinema. Tarkovski (1998), em *Esculpir o Tempo*, defende a visão do diretor como o principal responsável pela criação artística do filme, argumentando que, em um contexto de produção comercial, o cineasta corre o risco de ser reduzido a uma função meramente gerencial, sem controle criativo total. Ele ressalta que o diretor deve lutar para preservar sua visão autoral em um ambiente de colaboração, onde diferentes agentes e equipes técnicas participam do processo.

Entretanto, quando colocamos essa perspectiva em diálogo com as teorias da imagem surgem importantes contrapontos que desafiam a ideia de uma autoria centralizada no diretor. Bordwell (1985), por exemplo, enxerga o cinema como uma arte profundamente colaborativa, onde a narrativa e as escolhas estilísticas são construídas em conjunto por uma equipe, e não exclusivamente pelo diretor. Embora reconheça o papel criativo do cineasta, Bordwell sugere que a autoria no cinema é difusa, estendendo-se para outros colaboradores, como roteiristas, diretores de fotografia e artistas de *Storyboard*, que também contribuem para

o significado visual e narrativo da obra. Em vez de ver o diretor como o escultor do filme, como Tarkovski propõe, Bordwell destaca a complexidade do sistema narrativo cinematográfico, que envolve uma série de decisões interdependentes.

**Figura 2** - Desenho para *Ivan, o Terrível, I Parte* (1944), Sergei Eisenstein



Fonte: TRINDADE, Elisa Almeida (2013, p. 30).

A crítica de Robert Stam (2003) vai ainda mais longe, ao questionar a própria noção de autoria no cinema como uma construção cultural que reflete dinâmicas de poder e ideologias dominantes. Stam argumenta que a ideia de um diretor como o autor único do filme, muitas vezes exaltado como um gênio criador, é uma visão eurocêntrica e elitista, que negligencia as colaborações coletivas e as complexidades envolvidas no processo de produção cinematográfica. Assim, ele sugere que a autoria é não apenas múltipla, mas também fortemente condicionada por fatores externos como gênero, classe e raça, algo que Tarkovski, em sua visão mais idealizada, não leva em consideração.

Ao confrontar essas visões, percebe-se que a autoria, longe de ser um conceito estático, está constantemente em negociação no processo de criação cinematográfica. Tarkovski, com seu ideal de preservação da autonomia criativa do diretor, propõe uma luta contra as forças que diluem a autoria no cinema comercial. Entretanto, Bordwell, Metz e Stam oferecem visões que complexificam essa noção, ao evidenciar o caráter coletivo da produção e a multiplicidade de influências que afetam o produto final. O conceito de autoria, portanto, deve ser entendido não apenas como a visão singular do diretor, mas como um processo coletivo e dialético, que envolve a interação entre diversos agentes criativos, a cultura que os rodeia e a interpretação do público. Juntos, esses autores nos permitem entender que a autoria no cinema é tanto uma construção quanto um processo dinâmico, em que a visão do diretor é sempre modulada por uma série de fatores colaborativos e contextuais.

Nesse sentido, os materiais que se encaixam nos objetos desta pesquisa, torna-se ainda importantes como ferramentas que compartilham visões artísticas, ainda mais quando a produção cinematográfica é regida por lógicas industriais. Essas ferramentas permitem contribuir para a coletividade da criação cinematográfica. No sentido de uma visão compartilhada, Salles (2016) propõe uma perspectiva da criação artística como um processo que ocorre por meio de uma rede de interações. Segundo ela, os artistas atuam em um ambiente permeado por uma multiplicidade de interações e diálogos, encontrando modos de expressão em meio a essas dinâmicas. Nessa perspectiva, o sujeito artístico é concebido como uma comunidade, e a criatividade surge não apenas da imaginação individual, mas das interações sociais e culturais. Martin (2005) complementa essa visão ao afirmar que o cinema se estabelece como linguagem através das visões artísticas singulares de seus realizadores. Para ele, o cinema se torna uma forma de expressão artística graças a uma escrita própria, que se manifesta em cada cineasta por meio de um estilo próprio. Segundo Salles (2016):

Surge assim, um conceito de autoria, distingível, porém não separável dos diálogos com o outro; não se trata de uma autoria fechada em um sujeito, mas não deixa de haver espaço para distinção. Sob esse ponto de vista, a autoria se estabelece nas relações, ou seja, nas interações que sustentam a rede, que vai se construindo ao longo do processo de criação. (SALLES, 2016, p. 152)

Os registros das representações pictóricas utilizadas em projetos cinematográficos durante a fase de pré-produção constituem os objetos de pesquisa desta investigação. Nosso foco é entender como esses materiais, como os *storyboards*, são usados para planejar a imagem filmica a partir do roteiro, atuando como um elo crucial entre a concepção narrativa e a visualização do filme. O recorte desta investigação concentra-se justamente no processo

que ocorre entre o roteiro e o *storyboard*, buscando compreender como as escolhas visuais são formuladas e traduzidas nesse intervalo.

Ao colocar as visões de Bordwell e Thompson (2004), Stam (2003) e Salles (2016) em diálogo, podemos compreender o *Storyboard* como uma ferramenta que articula tanto a organização narrativa e técnica, quanto a expressão cultural e a experimentação criativa. Dessa forma, o processo entre o roteiro e o *Storyboard* revela-se como uma etapa complexa e central na construção da imagem filmica, integrando a função prática, as influências culturais e as transformações criativas.

Uma das questões centrais a ser considerada é o acesso integral ao material criado, o que se apresenta como uma necessidade fundamental para uma análise abrangente desses vestígios. O contato com a pesquisa sobre artistas que empregam a linguagem pictórica em seus processos cinematográficos traz noção da diversidade de abordagens encontradas nesse campo.

Embora catálogos mais extensos como o de Fionnuala Hannigan (2013) forneçam informações enriquecedoras, é importante ressaltar que eles geralmente oferecem pouco espaço para um aprofundamento mais significativo. Dessa forma, a opção por focar em dois casos específicos - o processo de criação de *Ran* (1985) por Akira Kurosawa e o desenvolvimento de *Parasita* (2019) por Bong Joon-ho - revelou-se tanto um desafio quanto uma necessidade para esta pesquisa, visando uma compreensão mais aprofundada desses processos criativos.

Os *storyboards* de *Ran* (1985) e *Parasita* (2019) são produzidos pelos próprios autores, evidenciando uma prática em que os diretores utilizam a linguagem pictórica como meio de estudo e referência, promovendo uma maior propensão à experimentação no diálogo entre as linguagens artísticas. Dessa forma, optamos por investigar casos que envolvem esse tipo de prática.

No caso de *Ran* (1985), Akira Kurosawa pintou centenas de quadros, empregando marcantes pinceladas de tinta acrílica sobre tela. Já para *Parasita* (2019), Bong Joon-ho desenhou centenas de páginas, representando a totalidade dos planos vistos na versão final do filme.

Em ambos os casos, conforme será discutido ao longo dos capítulos dessa dissertação, os diretores mantêm uma conexão direta com a prática da linguagem pictórica, destacando a necessidade de visualizar o filme idealizado. Além disso, observamos que, nos dois contextos, o diálogo com a linguagem pictórica surge como uma estratégia para contornar as

dificuldades inerentes ao processo de criação cinematográfica. Enfrentando a dificuldade, apontada por Tarkovski (1998), da realização do filme autoral.

Há uma ampla gama de formas nas quais as linguagens pictórica e cinematográfica dialogam, cujas possibilidades são apenas limitadas pela criatividade dos artistas. Os casos de Akira Kurosawa em *Ran* (1985) e Bong Joon-ho em *Parasita* (2019) exemplificam situações em que a linguagem pictórica desempenha um papel fundamental no processo de criação cinematográfica, embora apresentem abordagens distintas. Kurosawa, como mencionado, pinta seus quadros com cores expressivas e uma forte inspiração no impressionismo, adotando uma abordagem marcada pela subjetividade e um estudo minucioso de luz e cores (Figura 6).

Por outro lado, Bong Joon-ho opta por desenhar seus quadros de forma mais simplificada, privilegiando a agilidade e o dinamismo, mas mantendo uma reprodução fiel dos planos que pretende filmar, de maneira esquemática e objetiva (Figura 5). À medida que avançamos na pesquisa, percebemos que as diferenças entre essas abordagens se tornam mais evidentes, destacando-se como elementos cruciais para a investigação em curso.

Através da análise desses materiais, nosso objetivo é construir a trama do pensamento dos artistas durante a criação de suas obras. Como mencionado por Salles (2016), as tramas do pensamento são reveladas nos documentos do processo, fornecendo um registro do modo como o pensamento evolui durante a construção da obra. Para os pesquisadores do processo, conforme destacado por Salles (2016), o interesse não se resume ao simples relato das ações do artista, mas sim em compreender os procedimentos subjacentes a essas ações. É fundamental ressaltar que a perspectiva processual não está restrita ao passado; ao contrário, busca-se desenvolver instrumentos teóricos que possam abordar os processos de criação de forma dinâmica e contínua.

### 2.3 O STORYBOARD

Por mais que possamos categorizar o roteiro cinematográfico como um objeto literário, sua função original é servir como referência visual para a captura da imagem filmica, priorizando a imagem em detrimento de um apelo literário autônomo. Tarkovski (1998) enfatiza a importância da visão cinematográfica na escrita de um roteiro adequado, substituindo as “imagens literárias por seus equivalentes cinematográficos” (TARKOVSKI, 1998, p. 150). O roteiro cinematográfico, então, é elaborado para essas imagens cinematográficas. No mesmo sentido, Begleiter (2001) aponta como um problema o estilo

contemporâneo de escrita de roteiros que tende a evitar a descrição de ângulos de câmera ou transições visuais, concentrando-se principalmente em ações e diálogos.

Tarkovski (1998) destaca que um roteiro adequado deve servir ao fluxo do processo de criação, constituindo um projeto detalhado do filme dedicado apenas ao que será filmado e como. A afirmação de Tarkovski sugere a necessidade de uma abordagem mais ampla do roteiro convencional, que se limita à linguagem verbal, e destaca o papel da linguagem pictórica no processo cinematográfico. Begleiter (2001) complementa essa ideia ao explicar que os *storyboards* são frequentemente a primeira representação visual dos planos e cenas do filme, concretizando a poesia das palavras do roteiro para o espaço e o tempo. Dessa forma, chegamos aos *storyboards* e o papel fundamental que desempenham no processo cinematográfico ao traduzir o roteiro em imagens concretas oferecendo uma representação visual dos planos do filme.

A compreensão do termo *Storyboard* no contexto cinematográfico abrange diversas interpretações, sendo que aqui nos referimos ao que Begleiter (2001) define como *Storyboard Editorial*, uma representação visual que ocupa os planos do filme, organizando-os em uma sequência narrativa para servir como referência durante a filmagem. O *Storyboard* é, assim, uma estrutura visual que permite o tripé direção, fotografia e arte traduzir diálogos e ações do roteiro para a linguagem imagética, possibilitando uma visualização integral da narrativa do filme.

Essa estrutura visual não apenas contempla aspectos lógicos da captura da imagem, mas também considerações estéticas, buscando visualizar tanto a imagem filmica quanto a montagem. Um exemplo que citaremos é encontrado na colaboração entre Alfred Hitchcock e Saul Bass. Hitchcock foi, talvez, o diretor que mais incentivou a visualização cinematográfica na pré-produção. Bass, renomado artista gráfico, colaborou com o diretor na criação de *storyboards* detalhados para a icônica cena do chuveiro no filme *Psicose* (1960).

No caso específico de *Psicose* (1960), era de extrema importância, para Hitchcock, visualizar cada detalhe dos 45 segundos da cena em que Marion Crane é atacada no banho (Figura 3). Para isso, trabalhou em estreita colaboração com Bass, que criou quarenta e oito *storyboards* para a cena. A análise de Fionnuala Halligan (2013) ressalta a importância desses *storyboards* na concretização da cena memorável, com destaque para a prevalência de *close-ups* e a representação do ataque da faca e das cortinas sendo rasgadas.

Essa colaboração entre Hitchcock e Bass destaca a relevância das representações visuais na compreensão e realização da visão artística do filme (Halligan, 2013). Como ressalta Salles (2016), nesses processos criativos, as imagens frequentemente assumem o

papel principal, colocando o realizador diretamente na ação, evidenciando a troca eficiente entre linguagens.

**Figura 3** - Enquadramento de *Psicose* (1960), Hitchcock-Bass



Fonte: TRINDADE, Elisa Almeida (2013, p. 30).

Os *storyboards* ocupam um papel central nesta pesquisa porque representam o ponto de interseção entre a idealização do filme e sua materialização prática. Escolhemos focar nessa ferramenta porque ela encapsula as escolhas narrativas, estéticas e técnicas dos cineastas, permitindo que analisemos como a linguagem pictórica influencia e molda o planejamento cinematográfico.

A prática de pré-visualização por meio de *storyboards* expande as possibilidades criativas do artista, permitindo a experimentação e o aprimoramento de ideias desde a concepção do projeto até suas etapas avançadas. Essa abordagem reforça a natureza indutiva da criação artística, onde a linguagem pictórica desempenha um papel como campo de investigação. A similaridade dos *storyboards* de *Psicose* (1960) e a versão final da cena ressalta que muitas das decisões criativas fundamentais mantêm sua relevância ao longo do

projeto, demonstrando também a influência duradoura da linguagem pictórica no processo cinematográfico.

Para compreender a relevância contínua do trabalho pictórico na pré-produção ao longo do processo até a versão final do filme, é essencial explorar as relações entre o quadro pictórico e a imagem filmica. Andreghetto, inspirado por Aumont (2004), destaca que a principal similaridade entre as linguagens se trata da relação entre o quadro na pintura e o plano na imagem cinematográfica. Ambos podem ser definidos como “espaços de representação visual que orientam a percepção do espectador” (ANDREGHETTO, 2013, p. 4). Nesse contexto, o plano cinematográfico é ressaltado pelo autor como uma instância inicial de trabalho para o cineasta, cuja composição equilibrada e expressiva frequentemente ecoa as técnicas da pintura.

Para aprofundar nossa compreensão das relações entre o quadro pictórico e o plano cinematográfico, é necessário considerar aspectos da linguagem cinematográfica. Conforme apontado por Marcel Martin (2005), a imagem filmica possui um caráter quase mágico, diferenciando-se de uma simples cópia da realidade. Martin (2005) ressalta que o plano constitui o elemento fundamental da linguagem cinematográfica, sendo ao mesmo tempo matéria-prima filmica e uma realidade complexa, cuja gênese é marcada por uma ambivalência profunda, resultado de dois fatores: “a atividade automática do aparelho técnico e a direção precisa do idealizador” (MARTIN, 2005, p. 29).

O realizador, segundo Martin (2005), desempenha um papel fundamental na ambiguidade da imagem filmica, pois é responsável por sua objetividade em relação aos objetos filmados e sua subjetividade quanto ao seu significado. Isso, segundo o pesquisador, é gerador da dialética interna presente no plano cinematográfico, observando que a imagem em si mesma é carregada de um sentido provocado pela intervenção do autor. Além da imagem revelar o tempo da ação que nela se desenrola, o cineasta tem a capacidade de construir o conteúdo da imagem e tomar decisões sobre sua fotografia, possibilitando a emergência de um sentido preciso, além da mera reprodução da realidade.

Diante desse entendimento sobre o plano dentro da linguagem cinematográfica e sua dialética interna mediada pela intervenção autoral, percebemos que, apesar das diferenças entre a natureza pictórica da pintura e do desenho e a natureza fotográfica do cinema, o *Storyboard* pode desempenhar um papel crucial na composição dos planos cinematográficos e, assim, na construção de seu significado, mesmo antes de os realizadores terem acesso a uma câmera.

Martin (2005) ressalta ainda a importância da dialética externa do plano, que se baseia nas relações entre as imagens, ou seja, na montagem, conceito fundamental da linguagem cinematográfica. De acordo com ele, a montagem, entendida como a progressão dramática do filme, segue uma lei de tipo dialético, na qual cada plano deve conter um elemento que encontra sua resposta no plano seguinte. Esse processo cria uma tensão psicológica no espectador que é posteriormente satisfeita pela sequência de sínteses parciais, revelando a narrativa filmica como uma sucessão de sínteses parciais encadeadas em “um constante ultrapassar dialético” (MARTIN, 2005, p. 177).

Relacionando a prática do desenho com a montagem cinematográfica, Notari (2016) afirma que os desenhos “são fragmentos de ideias no tempo que necessitam tornar-se imagem no espaço” (NOTARI, 2016, p. 96). A abordagem de como representar a montagem por meio da linguagem pictórica encontra eco em outra forma de expressão visual: a arte sequencial, conceito introduzido por Will Eisner para descrever as narrativas sequenciais, como as histórias em quadrinhos. Conforme Felipe Muanis (2006), o cinema e as histórias em quadrinhos compartilham uma linguagem visual comum, com elementos como enquadramentos, montagem, dramaticidade e eixo de câmera, fundamentais para criar ritmo, aumentar a carga dramática e estabelecer uma narrativa comprehensível.

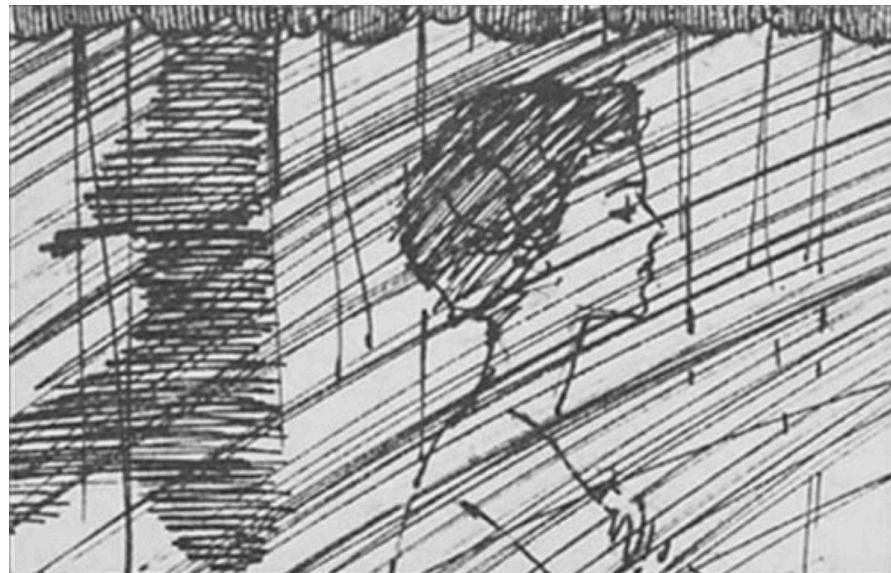
Da mesma forma que a lógica da montagem estabelece sensações a partir de conclusões que o espectador do filme tira da justaposição de dois planos - a experiência de Kuleshov -, o leitor de quadrinhos simula, além dessas relações, o movimento em sua mente, da ação contida em cada quadrinho, a partir dos recursos da arte sequencial. Tanto na montagem de cinema quanto na decupagem dos quadrinhos, a experiência e a participação ativa do receptor se dá pelo preenchimento subjetivo das lacunas entre um plano e outro (anterior e posterior), que o leva a uma reflexão subjetiva. (MUANIS, 2006, p. 4)

Embora as histórias em quadrinhos apresentem imagens estáticas, diferenciando-se da imagem filmica em movimento, elas oferecem ferramentas para sugerir o movimento. Muanis explica que enquanto o cinema apresenta movimento, os quadrinhos sugerem ou simulam o movimento por meio de códigos pictóricos estabelecidos.

Eisner (2010) destaca a segmentação sequencial como uma função fundamental da arte dos quadrinhos, na qual os eventos são decompostos em “segmentos sequenciados para capturar ou encapsular o movimento no fluxo da narrativa” (EISNER, 2010, p. 39). Como observado nos *storyboards* de *Psicose* (1960) (Figura 3), é comum que os *storyboards* sejam apresentados em formato de quadrinhos sequenciados tal qual se imagina a montagem final do filme.

Assim como Eisner (2010) descreve o quadrinho como segmento de uma totalidade, Martin (2005) reitera a importância do plano como a unidade inicial da linguagem cinematográfica, destacando sua dinâmica em relação à montagem. Ele descreve o plano como uma totalidade em evolução que contém sua própria negação e superação dialética, criando um apelo ou uma tensão estética ou dramática que suscita o próximo plano, integrando-os visual e psicologicamente.

**Figura 4** - Quadro de *Psicose* (1960), Hitchcock-Bass



Fonte: HALLIGAN, Fionnuala (2013, p. 47)

Como dito, a arte sequencial apresenta formas de lidar com o movimento no espaço e no tempo, apesar de sua natureza estática. Conforme aponta Eisner (2010), as ferramentas notáveis são o quadro (Figura 4) e o enquadramento (Figura 3). O quadro sendo a composição do fragmento mínimo e o enquadramento, a composição dos fragmentos na página. Tais formas também são notadamente apropriadas pelos diretores ao decuparem os planos de seus filmes em *storyboards*, por meio da linguagem pictórica.

Além disso, a maneira como a arte sequencial lida com o espaço é discutida por Eisner (2010), que destaca o papel do enquadramento das imagens na contenção de pensamentos, ideias, ações e locais. O enquadramento busca lidar com a decodificação cognitiva e perceptiva, contribuindo para a composição da narrativa visual. Begleiter define o quadro como uma maneira digerir o espaço:

O quadro é uma ferramenta que nós usamos para quebrar o panorama em pedaços digeríveis. O quadro é um mecanismo de corte que limita o que nós, como desenhistas e diretores, não queremos que a audiência veja. A audiência pode ser colocada em uma relação singular com o personagem e o ambiente através da especificidade dessas escolhas. As possibilidades são infinitas. (BEGLEITER, 2001, p. 128)

Nesse contexto, Eisner (2010) também discute a representação dos elementos dentro dos quadrinhos, sua disposição e relação com outras imagens da sequência, destacando que esses elementos formam a gramática básica da narrativa visual. Essa definição pode ser estendida ao cinema, onde a representação dos elementos dentro do plano, sua disposição em relação aos outros planos e a interação entre eles constituem a gramática básica da linguagem cinematográfica.

Dante das similaridades entre as linguagens dos quadrinhos e do cinema, a afirmação de Muanis (2006) ganha relevância ao sugerir que o movimento no cinema é, na verdade, uma ilusão causada pela velocidade das imagens imposta pela mecânica e pela mediação da câmera na filmagem e do projetor na exibição, sendo o cinema em si uma forma de arte sequencial.

Entretanto, Muanis (2006) destaca diferenças significativas entre as visualizações dos quadrinhos e o cinema, salientando que, nos quadrinhos, o receptor tem controle absoluto sobre o tempo de leitura, podendo decidir quanto tempo dedica a cada quadro antes de passar para o próximo. Essa liberdade de controle temporal permite que o leitor absorva o ritmo da narrativa conforme sua conveniência, dedicando o tempo necessário para compreender completamente cada imagem.

Além disso, Muanis (2006) ressalta que, nos quadrinhos, o leitor pode visualizar vários quadros em uma única página, capturando diferentes momentos da narrativa em um único olhar. Essa capacidade de perceber múltiplas temporalidades simultaneamente em uma única página reforça a ideia de ritmo na leitura dos quadrinhos, onde o leitor pode visualizar tanto o tempo passado da ação quanto o tempo futuro, representados pelos quadros anteriores e posteriores ao quadro observado, respectivamente.

Ao considerar essas diferenças apontadas por Muanis (2006), é possível inferir que elas contribuem para enriquecer a participação da linguagem da arte sequencial no processo cinematográfico. Para os diretores na fase de pré-produção, uma compreensão ampla não apenas do quadro individual, mas também da sequência e ordem em que serão montados, é de suma importância. Essa visão abrangente permite uma melhor visualização e planejamento da

narrativa cinematográfica, facilitando a transição entre os diferentes momentos da história e a criação de um ritmo coeso na narrativa visual.

Assim, a prática de pré-visualização cinematográfica através de *storyboards*, é definida por Begleiter (2001), como um roteiro da narrativa visual. Ela lembra como Hitchcock, quando em dúvida sobre algum plano, tinha preferência por esboçar um rápido *storyboard* do que de observar através do visor da câmera, sendo a semelhança entre a natureza bidimensional do papel e da imagem filmica um atrativo para o diretor. E em Eisenstein enfatizava que a prática do *storyboard*, exatamente como o cinema, consiste em combinar quadros representativos e únicos em significados em contextos intelectuais.

## 2.4 TÉCNICAS PICTÓRICAS

Begleiter (2001) destaca que, nos *storyboards* convencionais, os artistas utilizam uma variedade de materiais, que podem ir desde simples lápis até recursos de computação gráfica. Muitos artistas preferem técnicas tradicionais, começando com um esboço básico seguido por detalhamento com linhas pretas e sombras em tons de cinza. Os materiais comumente empregados incluem lápis azul para esboço e grafites de diferentes graduações, como 4B para tonalidades mais suaves e 2H para linhas mais firmes. Atualmente, com o desenvolvimento da arte digital também é possível observar uso de desenho digital, e outros elementos desse meio, como a modelagem 3D.

Além disso, ela menciona que outros materiais, como pasteis coloridos, guache e aquarela, também foram empregados em diversos exemplos de *storyboards*, oferecendo uma gama ampla de aplicações visuais. Esses materiais, com suas características estéticas únicas, proporcionam possibilidades expressivas adicionais aos artistas, enriquecendo a narrativa visual.

Tereza Poester (2005) explica que desenho e pintura são expressões do corpo sobre uma superfície sensível, isso destaca a importância dessas formas de arte como registros do gesto humano ao longo da história. No mesmo sentido, Notari (2016) afirma que "tanto os desenhos quanto os escritos fazem parte do rastro do gesto – movimento da mão registrado numa superfície, sobre a qual se pressiona o material gráfico" (NOTARI, 2016, p. 96). Poester (2005) também ressalta o papel das atividades gráficas e pictóricas na formação da personalidade desde a infância até a adolescência, enfatizando sua relevância não apenas como linguagens artísticas, mas também como “experiências formativas essenciais para o desenvolvimento físico e motor dos indivíduos” (POESTER, 2005, p. 54). Assim, é

compreensível que muitos artistas continuem a prática da arte pictórica como instrumento de criação ao longo de toda a vida, até mesmo quando concretizam suas visões em outras formas de arte.

Tereza Poester (2005) oferece uma análise detalhada das distinções entre a prática da pintura e do desenho dentro da linguagem pictórica. No que diz respeito ao desenho, Poester (2005) descreve como o lápis interage com a superfície. A autora ressalta que o lápis não toca suavemente a superfície como o pincel, mas sim a agride, desafia e arranha, estabelecendo uma resistência ao movimento do braço e da mão. Esse contato do grafite sólido com o papel, sobre uma base rígida, estimula a força do pulso e da mão.

Por outro lado, na pintura, o toque leve do pincel, que acaricia a tela, permitindo que a tinta penetre lentamente no suporte. A natureza líquida da tinta facilita seu fluxo sob a “influência da gravidade, e a flexibilidade do suporte, quando estendido no chassis ou fixado na parede, possibilita a fusão entre mancha e linha” (POESTER, 2005, p. 57). Diferenças que apontam escolhas.

Outra diferença crucial entre as duas técnicas está no suporte utilizado. Poester (2005) ressalta que o tamanho e a posição do suporte desempenham um papel decisivo nas relações físicas do desenho ou da pintura. No caso do grande formato, mais comum na pintura, o corpo inteiro passa a pertencer ao espaço do quadro, assemelhando-se a uma cena. Por outro lado, no pequeno formato, mais propício ao desenho, funciona de maneira oposta, como uma janela que distancia o corpo para fora dos limites do quadro. Essas observações podem elucidar como os estudos que envolvem a pintura visam um aprofundamento da visualidade do plano (Figura 6), enquanto os estudos com desenho buscam uma visualização mais distanciada e estrutural da narrativa (Figura 5).

Ao se adentrar na linguagem pictórica durante os processos criativos, muitos cineastas encontram no desenho uma ferramenta valiosa. Podemos até afirmar que a prática do desenho é a favorita entre os cineastas. Sales (2016) destaca que essa escolha não é aleatória, ressaltando que o desenho, por sua natureza de esboço, favorece a exploração, experimentação e refinamento de ideias. O artista plástico Alberto Giacometti, como lembrado por Poester (2005), tratava o desenho como um processo de tentativa e erro, com o lápis atuando como um instrumento resistente ao papel.

Salles (2016) complementa que a agilidade e síntese do desenho justificam sua preferência entre os cineastas, pois permite capturar informações densas de maneira concisa. Essa rapidez de execução do desenho oferece uma resposta eficiente às demandas temporais e de eficácia presentes no processo de criação artística.

De certo modo, todo mundo desenha. Tracejamos um plano de trabalho, rabiscamos para refletir melhor sobre um problema. O bloco de croquis é como um diário realizado em qualquer canto, um convite à introspecção. O caráter provisório do desenho possibilita a anotação do pensamento. A rapidez, a lentidão, a violência ou a fragilidade do gesto que se revela instantaneamente. (POESTER, 2005, p. 58)

Ao analisarmos os *storyboards* de *Parasita* (2019), podemos observar a abordagem de Bong Joon-ho, que opta por um traço rápido e esboçado (Figura 5). Seus desenhos, embora não busquem uma estética impressionante, têm o objetivo de sintetizar informações de forma objetiva e eficaz, transmitindo detalhes sobre composição de quadros, ângulos de câmera, montagem, cenários, entre outros aspectos. Essa prática ilustra como o desenho se torna uma ferramenta importante na visualização e planejamento cinematográfico.

Machado (2022) destaca a estreita relação entre o desenho e a exploração gráfica do movimento, evidenciando a representação da anatomia do gesto que caracteriza o momento capturado na obra. Apesar das diferenças cruciais entre os suportes do cinema e da linguagem pictórica, com as imagens efêmeras no primeiro e fixas no segundo, o ato de desenhar compartilha semelhanças com o conceito de imagem em movimento, incorporando a gestualidade do desenhador e sua perspectiva sobre o mundo.

Segundo Poester (2005), embora muitas vezes considerado subordinado à pintura, o desenho se destaca pelo domínio da forma, sendo o esqueleto da representação pictórica. Assim, do ponto de vista formal, há uma supremacia do desenho na definição dos objetos e na garantia da fidelidade da representação.

Nesse contexto de objetividade na representação, o contorno assume papel fundamental, enquanto as cores podem representar um desafio. O desenho, ligado à ideia de projeto, constitui a base da percepção concreta e dos processos de abstração do pensamento, enquanto a cor é considerada um ornamento secundário. Tanto na gravura quanto no desenho, os efeitos de luz e sombra podem ser traduzidos pelos traços, atribuindo diferentes valores entre o preto e o branco, enquanto a cor é vista como um adorno dispensável.

Entretanto, a reflexão visual não se limita apenas ao desenho figurativo, mas engloba todas as formas de representação visual de um pensamento, incluindo a pintura, que apresenta uma abordagem mais subjetiva dentro desse contexto.

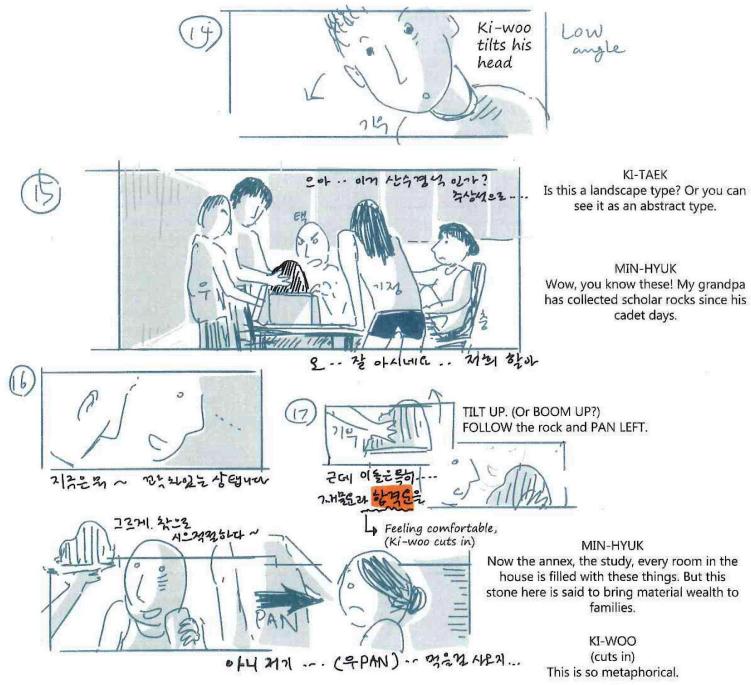
No contexto dos processos artísticos cinematográficos, a pintura surge em situações onde a velocidade de execução do desenho ágil não é o foco principal. Ao contrário, a pintura é utilizada para uma exploração visual mais profunda da ambientação, aproximando-se das

abordagens das artes conceituais. Esse emprego da pintura pode ser observado em casos como o processo artístico de Akira Kurosawa (Figura 6).

Conforme Machado (2022), em processos que incorporam a pintura, os artistas vão além dos tradicionais *storyboards* a lápis, buscando representar não apenas aspectos técnicos, ou elementos instrucionais. Em vez disso, criam pinturas que transcendem o figurativo, apresentando uma rica variedade de cor e textura. Essas pinturas não apenas orientam as composições dos planos, mas também estabelecem referências de luz e cores para os ambientes recriados nos sets de filmagem.

Aumont (2004) oferece uma reflexão sobre a abordagem distinta que o cinema e a pintura têm em relação à cor, um debate que pode esclarecer por que alguns cineastas recorrem aos estudos em pintura como parte de seus processos criativos. Ele destaca que a pintura possui uma dimensão adicional para acessar a emoção, especialmente através do uso da cor, dos valores, dos contrastes e das nuances, elementos intrínsecos ao aspecto plástico da arte pictórica. Aumont (2004) observa que a paleta de cores é um atributo essencial do pintor, seu principal instrumento de trabalho. Nesse sentido, o cinema enfrenta desafios para equiparar-se à pintura, uma vez que a cor no cinema frequentemente parece limitada em razão de sua natureza técnica.

**Figura 5 - Desenho para *Parasita* (2019), Bong Joon-ho**



Fonte: BONG, Joon-ho (2020, p. 12)

No cinema, a cor registrada pela película nunca é percebida da mesma forma que na realidade, o que levou historicamente à associação da fotografia em preto e branco com uma ideia de objetividade fotográfica. No entanto, com os avanços tecnológicos, especialmente na era digital, o cinema adquiriu uma capacidade sem precedentes de manipular cores, aproximando-se, do controle cromático das pinturas.

Aumont (2004) ressalta que, no cinema, a cor funciona como forma de “expressão, ou não funciona”, ou seja, sua eficácia está sempre vinculada à sua função na narrativa visual. Na pintura, mesmo na mais representativa, há uma liberdade para trabalhar a cor de forma independente da cena representada, permitindo uma abstração conforme necessário para atingir os objetivos artísticos desejados. Essa liberdade adiciona uma camada de complexidade e subjetividade ao uso da cor na pintura, algo que pode fornecer ao cinema uma potente ferramenta de estudo.

A arte moderna, conforme observado por Poester (2005), introduziu as vanguardas que privilegiam uma representação sensorial, destacando o estudo de luz e cor em detrimento de uma abordagem mais figurativa. Os impressionistas, por exemplo, valorizaram as sensações provocadas pela composição das cores e das luzes em vez da precisão das formas estáticas. Poester (2005) ressalta que a pintura ao ar livre dispensa o esboço, permitindo que as formas se interpenetrem através de texturas abertas e uma fusão entre figura e fundo que deixa passar o ar através das formas fluidas.

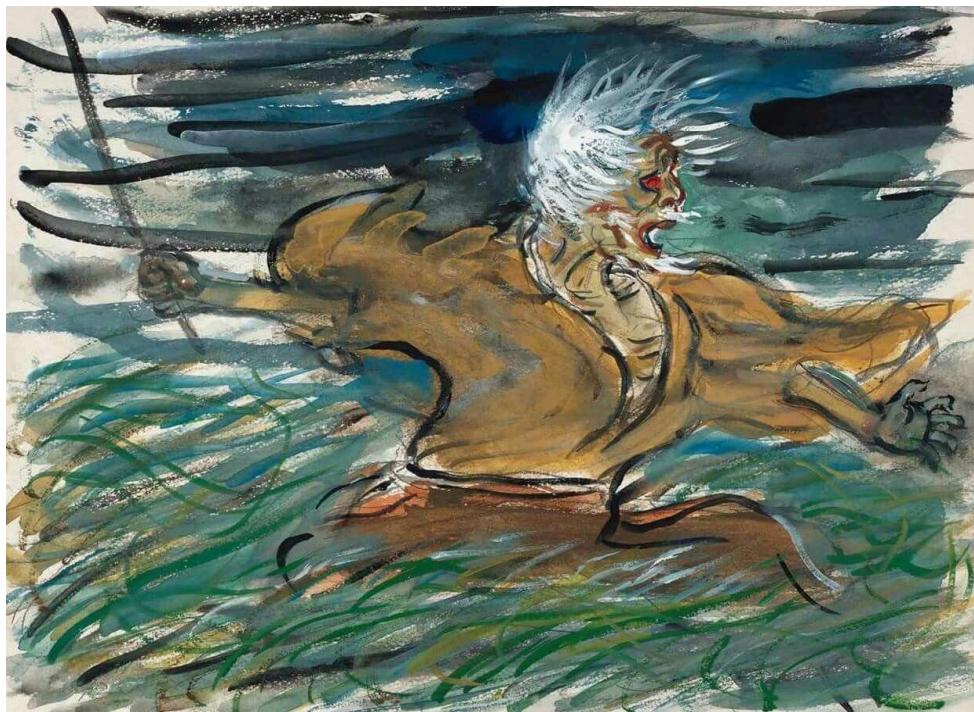
Além disso, Poester destaca a influência oriental, ligada à tradição da caligrafia, que contribuiu para a liberação do traço no fim do século XIX. Nesse contexto, os valores gráficos adquiriram autonomia nas pinturas de artistas como Monet, Van Gogh, Toulouse Lautrec e Derain, onde traços e pontos ganharam importância expressiva no processo de desfiguração da pintura.

Veiga (2013) enfatiza o papel do Impressionismo na diluição de um mundo real e concreto, transformando-o em uma explosão de luz e cores. A atmosfera de constante movimento de luz e cores presente no paisagismo de Monet e na vida social retratada por Renoir contrasta com a ideia de capturar o instante de forma congelada e permanentemente fixada na eternidade. Cézanne, por sua vez, desenvolve uma arte que prioriza o sensorial, eliminando amarras de tempo e espaço para pintar um mundo que antecede a experiência do olhar.

Essas considerações ressaltam como a escolha das técnicas pictóricas reflete profundamente o projeto cinematográfico. No campo do estudo e da experimentação, a

presença da linguagem pictórica no processo de criação cinematográfica pode gerar uma ampla gama de resultados.

**Figura 6 - Pintura para *Ran* (1985), Akira Kurosawa**



Fonte: KUROSAWA, Akira (1986, p. 38)

Ao longo do percurso deste, buscamos compreender metodologicamente a pesquisa do processo de criação artística e contextualizá-la com as características intrínsecas do processo de criação cinematográfico. Durante essa investigação, procuramos compreender o significado do diálogo entre diferentes linguagens e como essa prática contribui para a realização artística. A partir dessa constatação, concentramo-nos nas relações entre a linguagem pictórica e a linguagem cinematográfica.

Nos capítulos seguintes, analisamos os processos criativos de Akira Kurosawa e Bong Joon-ho por meio de uma abordagem metodológica estruturada. O foco central está na análise dos storyboards de *Ran* (1985) e *Parasita* (2019), tratados como vestígios materiais que revelam o diálogo entre a linguagem pictórica e o planejamento cinematográfico. Este método é composto por quatro etapas principais: contextualização histórica e artística, análise do diálogo entre linguagens, estudo aprofundado de storyboards selecionados e avaliação do impacto dos storyboards no processo criativo de cada cineasta.

A primeira etapa envolve a contextualização e formação artística, iniciando a análise com uma investigação sobre a formação dos artistas e destacando influências de outras

linguagens, como a pintura e a literatura. Além disso, considera-se o contexto de produção dos filmes, incluindo aspectos históricos, culturais e econômicos que moldaram as escolhas criativas de Kurosawa e Bong Joon-ho. Também são exploradas as motivações artísticas específicas para a criação de *Ran* (1985) e *Parasita* (2019), examinando como essas obras dialogam com suas respectivas épocas e sociedades.

A segunda etapa diz respeito ao diálogo com a linguagem pictórica, examinando como os cineastas utilizam essa linguagem no processo de criação cinematográfica. Esse diálogo é analisado tanto por meio da identificação de referências a outras formas de arte na construção visual e narrativa dos filmes quanto pelo papel dos storyboards como ponto de convergência entre a idealização artística e a execução técnica.

Na terceira etapa, realiza-se uma análise aprofundada de storyboards, na qual são eleitos storyboards específicos para um exame mais detalhado. A análise se baseia em elementos técnicos, como composição, luz, cor, textura e enquadramento, destacando como essas escolhas antecipam a narrativa visual do filme. Além disso, são considerados elementos simbólicos, como o uso de imagens, metáforas visuais e organização espacial, que servem para comunicar temas centrais e construir atmosferas emocionais.

Por fim, a última etapa trata do impacto no processo criativo, investigando como a prática dos storyboards influencia o desenvolvimento geral de cada cineasta. São abordadas questões como a influência dos storyboards no planejamento visual e narrativo do filme, bem como a integração entre o trabalho pictórico e a execução cinematográfica, destacando a importância dessa ferramenta na concepção artística do processo criativo de Kurosawa e Bong Joon-ho.

### 3 A MOTIVAÇÃO E O PROCESSO DE AKIRA KUROSAWA EM *RAN* (1985)

#### 3.1 UM CINEASTA PINTOR

A juventude de Kurosawa foi marcada por um intenso contato com a pintura, especialmente após ganhar de seu pai um conjunto de tintas a óleo. Em sua autobiografia, ele descreve como passava horas no subúrbio de Tóquio pintando paisagens rurais, inspirado por mestres como Cézanne e Van Gogh (Kurosawa, 1993, p. 50). Para Kurosawa, a pintura não era apenas uma atividade técnica, mas uma tentativa de capturar e reinterpretar o mundo ao seu redor. Ainda jovem, ele decidiu seguir um caminho autodidata, rejeitando a formação acadêmica formal, que considerava limitadora.

Segundo ele, Van Gogh representava ideais artísticos inatingíveis dentro dos moldes tradicionais (Kurosawa, 1993, p. 53). Esse fascínio por Van Gogh ficou ainda mais evidente em seu filme *Sonhos* (1990), no segmento intitulado *Corvos*, onde um personagem inspirado no próprio Kurosawa emerge nas pinturas do artista (Figura 7) e encontra o pintor, interpretado por Martin Scorsese, ilustrando a idealização de Van Gogh em seu imaginário.

Essa contextualização da formação artística de Kurosawa é fundamental para compreender as escolhas criativas do diretor. Essa perspectiva permite identificar como suas influências, como o impressionismo, moldaram sua abordagem pictórica, que se reflete diretamente nos storyboards analisados neste capítulo.

A escolha de Kurosawa de trilhar um caminho autodidata o colocou em contato com diversas manifestações artísticas, tanto orientais quanto ocidentais. Ao analisarmos o caso de Kurosawa, observamos que sua relação com a pintura serviu como base para sua posterior transição ao cinema, permitindo que ele canalizasse suas experiências visuais em uma linguagem cinematográfica distintiva.

Apesar de seu compromisso com a pintura, Kurosawa frequentemente demonstrava uma percepção crítica sobre sua própria habilidade. Em seu *Relato Autobiográfico*, ele admite que sentia falta de um "olhar completamente pessoal e distinto", descrevendo como as obras de Cézanne e Van Gogh moldaram sua visão do mundo de maneira tão intensa que parecia estar imitando-as inconscientemente (Kurosawa, 1993, p. 138). Essa insegurança, entretanto, não diminui a importância de seu percurso artístico. Como Salles (2016) observa, a criação artística envolve decisões seletivas baseadas na percepção e na memória. As escolhas de Kurosawa, ainda que influenciadas por grandes mestres, refletem um processo deliberado de construção de identidade autoral.

**Figura 7 - Cena do filme *Sonhos* (1990)**



Fonte: VEIGA, Rosângela Broch (2013, p. 66)

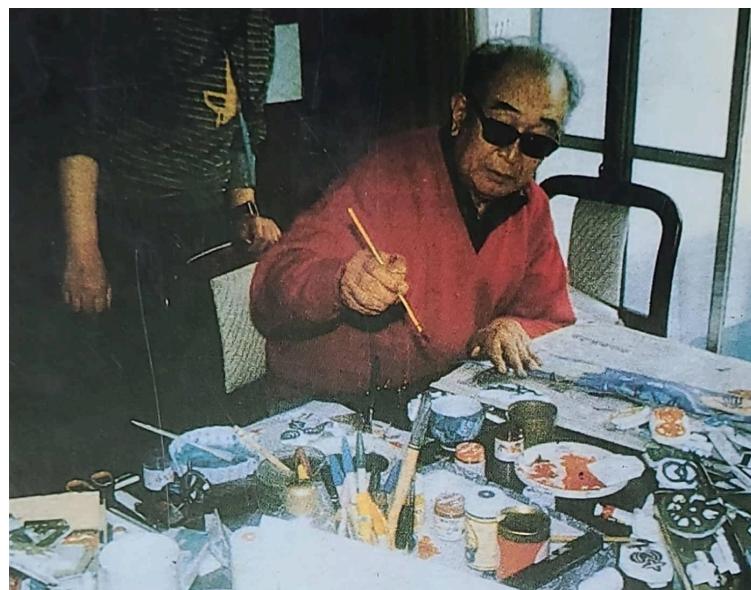
Os desafios financeiros e familiares enfrentados por Kurosawa também impactaram sua trajetória como pintor. A necessidade de buscar outras formas de sustento levou-o a explorar o cinema, inicialmente como assistente de direção, antes de se tornar cineasta. No entanto, ele nunca abandonou completamente a pintura (Figura 8), utilizando-a como ferramenta de estudo e visualização para seus filmes. Essa prática interdisciplinar é central para compreender sua abordagem como cineasta-pintor.

Os pintores do impressionismo e pós-impressionismo, como dito, exerceram uma influência profunda sobre Kurosawa, não apenas como pintores, mas como exemplos de comprometimento artístico. Cézanne, com sua busca pela essência sensorial na pintura, e Van Gogh, com sua intensidade emocional expressa em cores vibrantes e pineladas texturizadas, moldaram a maneira como Kurosawa concebia a arte. Ele descreveu como, após observar uma pintura de Cézanne, "todas as casas, ruas e árvores pareciam-se com uma pintura realizada por ele" (Kurosawa, 1993, p. 138). Esse impacto visual influenciou seu trabalho cinematográfico, especialmente na composição das cenas e, em um período mais tardio da carreira, no uso das cores.

Van Gogh, em particular, era mais do que uma influência artística para Kurosawa. Ele representava um modelo de vida dedicado à arte, algo com o qual Kurosawa se identificava profundamente, inclusive em sua relação conturbada com o irmão mais velho. Rosângela Veiga (2013) argumenta que Kurosawa incorporou as pineladas expressivas e a exploração emocional das cores de Van Gogh em seus próprios trabalhos, tanto na pintura quanto no

cinema. Essa conexão é especialmente evidente em *Ran* (1985), onde o uso simbólico das cores reflete estados emocionais e temas narrativos (Veiga, 2013, p. 62).

**Figura 8 - Akira Kurosawa pintando**



Fonte: KUROSAWA, Akira (1993, n.p)

A formação artística de Kurosawa também deve ser compreendida dentro do contexto das trocas culturais entre o Japão e o Ocidente. No início do século XX, artistas japoneses foram profundamente influenciados por movimentos artísticos ocidentais, especialmente o impressionismo e o pós-impressionismo. Cézanne e Van Gogh desempenharam papéis centrais nesse processo, a ponto de surgir o termo *Cezannismo* para descrever sua influência na arte japonesa (Songkaeo, 2013, p. 23). Ao mesmo tempo, o *japonismo reverso* refletia o impacto da arte japonesa sobre artistas ocidentais, como Van Gogh, que admirava profundamente a simplicidade e a composição das gravuras japonesas (Songkaeo, 2013, p. 25).

Kurosawa, ao sintetizar essas influências, tornou-se um símbolo dessa interseção cultural. Em suas pinturas, é possível observar elementos das técnicas ocidentais combinados com a estética japonesa tradicional. Essa fusão não era apenas técnica, mas também conceitual, refletindo a rede de interações artísticas que moldou sua obra.

A transição de Kurosawa para o cinema colorido marca um ponto importante na integração entre pintura e cinema. Em *Kagemusha* (1980), seu primeiro grande experimento com cores, ele realizou centenas de pinturas e desenhos para planejar a paleta cromática e os cenários do filme. Essa prática continuou em *Ran* (1985), onde o uso de cores desempenhou

um papel narrativo fundamental, associando-se a temas como caos e decadência. Em entrevista, Kurosawa explicou sua facilidade em trabalhar com cores: “Eu sou muito particular em relação à cor, porque eu já fui um pintor” (Mellen, 2008, p. 56). Aqui, o diálogo entre linguagens artísticas demonstra como a pintura serviu como um ponto de partida para o desenvolvimento de uma narrativa visual coesa.

A pintura também permitiu que Kurosawa explorasse a materialidade do pensamento. Os documentos de processo, como *storyboards* e esboçoso prolongam o instante criativo, permitindo que o cineasta explore múltiplas possibilidades antes de consolidar suas escolhas (Salles, 2016, p. 103). Para Kurosawa, essa materialização de sua visão artística era essencial para transformar ideias abstratas em narrativas visuais tangíveis.

Assim, propomos que a pintura tenha desempenhado um papel central no desenvolvimento criativo de Akira Kurosawa. Entendemos que ela funcionou não apenas como uma ferramenta de visualização, mas como uma extensão de sua memória criativa e um meio para experimentar possibilidades estéticas.

A trajetória artística de Akira Kurosawa é marcada por um profundo diálogo entre a pintura e o cinema, elementos que se fundem para formar uma linguagem autoral singular. Em *Relato Autobiográfico* (1993), Kurosawa descreve sua relação com a pintura como uma paixão do passado, uma prática que, apesar de abandonada como carreira principal, permaneceu presente em todo o seu processo criativo. A pintura foi o primeiro meio de expressão artística de Kurosawa, mas onde o artista nunca se sentiu realizado.

Paralelamente, Kurosawa encontrou no cinema uma forma de canalizar seu vasto repertório cultural e artístico. Influenciado por seu irmão mais velho, Heigo, um narrador de filmes silenciosos, Kurosawa teve contato inicial com a produção cinematográfica. A relação entre os irmãos era intensa e complexa, marcada por admiração mútua e por uma influência significativa de Heigo na formação de Kurosawa. Foi Heigo quem o apresentou à produção cinematográfica, despertando seu interesse pela sétima arte. Esse vínculo não apenas proporcionou um contato inicial com o cinema, mas também ajudou Kurosawa a perceber o potencial do meio como uma ferramenta para canalizar seu repertório artístico e cultural.

Essas experiências pessoais influenciaram não apenas sua transição para o cinema, mas também sua abordagem narrativa. A convergência entre pintura e cinema em sua obra pode ser entendida como uma tentativa de Kurosawa de integrar elementos de sua formação pictórica, como composição e uso de cores, a uma linguagem cinematográfica que capturasse tanto a realidade quanto a emoção. A decisão de Kurosawa de ingressar no cinema não

representou um abandono completo da pintura, mas sim uma transformação dessa prática em uma ferramenta de exploração visual e narrativa.

Como abordado anteriormente, o conceito de diálogo entre linguagens, descrito por Cecília de Almeida Salles (2016), destaca como as redes de criação conectam diferentes formas artísticas, permitindo ao artista integrar elementos diversos em seus processos criativos. No caso de Kurosawa, a pintura e o cinema eram partes de um mesmo processo criativo. Essa interação conferiu singularidade à sua visão artística, como observado na integração entre cor, luz e textura em seus filmes.

A conexão entre práticas pictóricas e narrativas em Kurosawa é evidente na maneira como ele utiliza elementos da pintura para moldar a narrativa visual de seus filmes. Ele explorava a relação entre cor e emoção, criando atmosferas que refletiam o estado psicológico de seus personagens. Em *Ran* (1985), as cores desempenham um papel fundamental na construção da atmosfera do filme, refletindo as tensões e emoções subjacentes à narrativa.

Jacques Aumont (2004) argumenta que a pintura possui uma dimensão adicional para acessar a emoção, especialmente por meio da cor, do contraste e da textura. Essa abordagem pode ser observada nos *storyboards* de Kurosawa, que parecem transcender o figurativo para capturar o impacto emocional e visual das cenas. Como aponta Veiga (2013), esses estudos pictóricos permitiam que Kurosawa explorasse as possibilidades de composição, luz e movimento, conectando a estética pictórica ao ritmo narrativo.

Além disso, a seletividade de Kurosawa em seu processo criativo, conforme descrito por Salles (2016), reflete sua capacidade de transformar percepções e memórias em decisões artísticas. Essa seletividade é especialmente evidente na maneira como ele escolhia integrar elementos da pintura ao cinema, utilizando-os não apenas como referências visuais, mas também como ferramentas narrativas.

Os relatos autobiográficos de Akira Kurosawa oferecem uma visão profunda sobre sua trajetória artística, revelando como a pintura e o cinema se conectaram. A transição da pintura para o cinema não representou uma ruptura, mas uma continuidade, na qual as práticas pictóricas se transformaram em fundamentos para suas narrativas cinematográficas. A análise da relação entre pintura e narrativa em sua obra demonstra como Kurosawa utilizava elementos visuais para criar atmosferas emocionais e psicológicas, reforçando a ideia de que a arte é uma expressão dinâmica. Suas experiências, marcadas tanto por desafios pessoais quanto por aspirações artísticas, mostram que sua trajetória não foi apenas uma

busca por autoexpressão, mas também uma reflexão contínua sobre as possibilidades do cinema como meio artístico.

### 3.2 *RAN* (1985): TRAGÉDIA E CAOS

*Ran* (1985) ocupa uma posição relevante na filmografia de Akira Kurosawa, sendo frequentemente considerado uma obra-prima tardia em sua filmografia. O título, que significa "caos" em japonês, encapsula os temas de desintegração moral, traição e destruição que permeiam o filme. Na época, Kurosawa estava com 73 anos, enfrentando desafios significativos, incluindo problemas de saúde e dificuldades financeiras. Após um período de cinco anos de aposentadoria, ele retornou à direção com um projeto monumental que exigiu mais de uma década de desenvolvimento. Embora o financiamento inicial tenha sido um obstáculo, *Ran* (1985) foi salvo pela colaboração de Greenwich Film Productions e Herald Ace Productions, que possibilitaram a realização de uma das produções mais caras da história do cinema japonês até então (Donahue, 2009, p. 83).

*Ran* (1985) não apenas marcou um ponto alto em sua carreira, mas também consolidou o reconhecimento internacional de Kurosawa, incluindo sua primeira indicação ao Oscar de Melhor Diretor. O filme é amplamente visto como uma síntese de temas e técnicas desenvolvidas ao longo de sua trajetória, explorando o declínio do poder e a destruição provocada pela ambição humana.

Embora inspirado em *King Lear* (1608), de William Shakespeare, *Ran* (1985) não é uma tradução literal, mas uma adaptação profundamente enraizada na cultura e filosofia japonesas. Kurosawa iniciou a escrita do roteiro sem a intenção de relacioná-lo à obra shakespeariana, mas as conexões temáticas entre o texto e a história de Hidetora Ichimonji, o protagonista, tornaram-se inevitáveis durante o processo criativo.

Hidetora, o equivalente japonês de Lear, é um poderoso senhor feudal que decide dividir seu domínio entre seus três filhos, Taro, Jiro e Saburo, cada um representado por uma cor simbólica: vermelho, amarelo e azul, respectivamente. A escolha de cores não é apenas estética, mas também narrativa, refletindo as características e os destinos de cada filho. Saburo, o mais jovem e leal, está associado ao azul, uma cor frequentemente relacionada à pureza e à constância. Taro, o primogênito, ligado ao vermelho, simboliza poder e ambição (Figura 9), enquanto Jiro, representado pelo amarelo, é marcado pela cobiça e traição. Essa paleta cromática reforça os conflitos internos e externos da narrativa, ampliando a tensão emocional e visual do filme (Donahue, 2009, p. 87).

**Figura 9 - Exército de Taro**



Fonte: KUROSAWA, Akira (1986, n.p)

Além disso, *Ran* (1985) incorpora conceitos centrais da cultura japonesa, como lealdade e honra, adaptando a tragédia shakespeariana ao *ethos* samurai. Hidetora é um personagem trágico cujas ações, motivadas pela busca de poder e controle, levam à sua destruição e à ruína de sua família. A narrativa não apenas reinterpreta *King Lear* (1608) para um público japonês, mas também enriquece o texto original com as preocupações filosóficas e estéticas de Kurosawa.

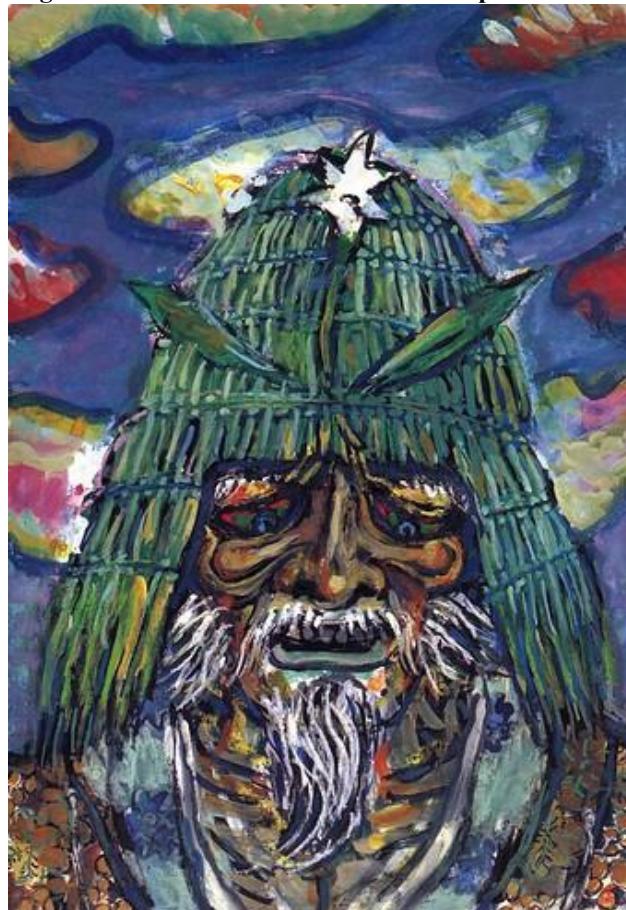
*Ran* (1985) reflete uma visão profundamente pessimista da humanidade, característica das obras tardias de Kurosawa. O diretor foi influenciado pelos eventos históricos e culturais que impactaram toda sua carreira, incluindo a devastação da Segunda Guerra Mundial e as mudanças sociais no Japão do pós-guerra. Esses eventos moldaram sua percepção da fragilidade das estruturas sociais e políticas, que é expressa de forma contundente na trajetória de Hidetora.

A tragédia em *Ran* (1985) não é apenas pessoal, mas também coletiva. A desintegração da família Ichimonji serve como uma metáfora para a deterioração de sistemas políticos e morais. Hidetora, um líder outrora poderoso, é reduzido a uma figura trágica e vulnerável, incapaz de compreender ou controlar as consequências de suas decisões. Essa desconexão entre intenção e resultado é central para a tragédia shakespeariana e é magnificamente reinterpretada por Kurosawa no contexto do Japão feudal.

Visualmente, *Ran* (1985) é imponente. As paisagens vastas e os elementos naturais desempenham um papel narrativo crucial, criando um contraste entre a beleza serena do mundo exterior e o caos interno dos personagens. A estética visual de *Ran* (1985) desempenha um papel central na articulação narrativa e emocional do filme, evidenciando o rigor de Akira Kurosawa na integração de elementos cinematográficos que parecem ecoar sua prática pictórica. Como um cineasta cuja formação autodidata abarcou um intenso envolvimento com a pintura, Kurosawa transpôs seu domínio das artes visuais para a construção de uma linguagem cinematográfica inconfundível, utilizando cor, composição e paisagens como instrumentos para amplificar os temas de caos, decadência e tragédia.

A aplicação de texturas, luz e cor no filme, conforme argumenta Veiga (2013), estabelece uma atmosfera de complexidade emocional e dinamismo visual, reforçando os temas de destruição e vulnerabilidade. Essas pinturas, embora não cobrindo todos os aspectos do filme, alinhavam-se aos anseios artísticos de Kurosawa, traduzindo sua visão criativa de maneira eficaz. (Trindade, 2013).

**Figura 10 - Retrato de Hidetora com chapéu de folhas**



Fonte: KUROSAWA, Akira (1986, n.p)

A abordagem estética se concretiza em *Ran* (1985), onde a manipulação de luz e cor gera atmosferas dinâmicas que articulam a instabilidade emocional e política dos personagens. A interação entre luz e sombra, por sua vez, aprofunda os temas de traição e decadência, construindo uma linguagem visual que ultrapassa a literalidade da narrativa e amplifica seu impacto simbólico.

O uso da pintura e da luz em *Ran* (1985) sintetiza como Akira Kurosawa uniu diferentes linguagens artísticas para construir uma narrativa profundamente rica e emocionalmente impactante. Retomando influências, principalmente, de Van Gogh, Kurosawa explorou a luz como uma extensão de sua narrativa, empregando suas propriedades estéticas e simbólicas para amplificar os temas de caos e decadência que permeiam o filme.

Através de *storyboards* e composições cinematográficas meticulosamente planejadas, Kurosawa articulou um diálogo singular entre pintura e cinema, demonstrando como essas práticas podem se complementar e expandir mutuamente. Em *Ran* (1985), a luz e a cor assumem o papel de elementos narrativos centrais que intensificam a profundidade emocional e simbólica da obra.

### 3.3 STORYBOARDS DE *RAN* (1985)

Os *storyboards* de Akira Kurosawa funcionavam como peças pictóricas que capturavam não apenas a composição dos planos, mas também os sentimentos e atmosferas que permeiam o filme. A imagem filmica era resultado de um diálogos que se materializam nas pinturas durante a pré-produção. O uso dos *storyboards* em *Ran* (1985) revela como Kurosawa integrava aspectos artísticos em sua concepção da visualidade.

Se storyboard é uma ferramenta essencial para traduzir diálogos e ações do roteiro em linguagem imagética, Kurosawa os transforma em peças que encapsulam sua visão autoral. Diferentemente de muitos artistas que utilizam os storyboards como um instrumento para planejar a sucessão de planos e cortes na montagem, Kurosawa desenvolvia storyboards que eram essencialmente pinturas isoladas, focadas na concepção visual de quadros específicos dentro de sua narrativa.

Como apontado no Capítulo 2, a unidade do *storyboard* é o quadro e o enquadramento se refere à organização dessas unidades em uma página. No caso dos storyboards de Kurosawa, nota-se um predomínio da preocupação com a composição individual de cada quadro, isto é, a estrutura pictórica de planos específicos, em detrimento de uma ênfase no

enquadramento, ou seja, na sequência e interconexão entre os planos. Dessa forma, sua abordagem visual priorizava a plasticidade e a expressividade de imagens isoladas, reforçando o caráter pictórico de sua narrativa cinematográfica.

Como cineasta-pintor, é compreensível que Kurosawa traga da pintura para o cinema, a organização cromática e o uso da luz em *Ran* (1985). Como veremos nos exemplos a seguir, esses elementos foram desenvolvidos detalhadamente nos *storyboards*, orientando o tripé da criação cinematográfica. Conforme Machado (2022), esses *storyboards* transcendem o figurativo, estabelecendo referências de luz e cores que se tornam pilares para a construção visual do filme. Kurosawa desenvolveu uma abordagem que priorizava a sensorialidade.

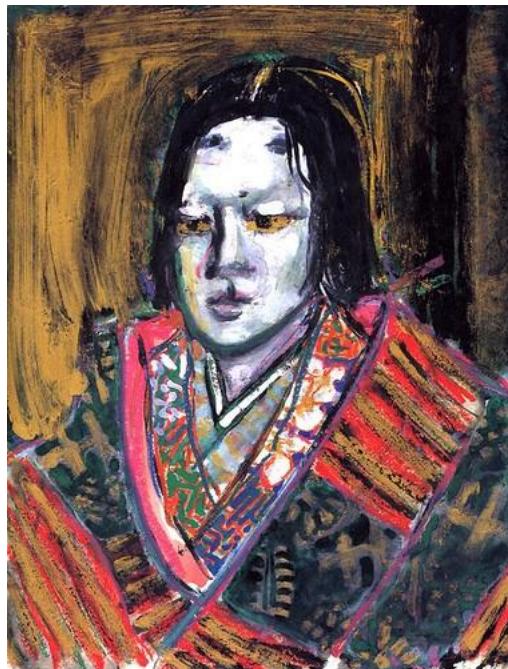
Os *storyboards* de *Ran* (1985) oferecem um vislumbre essencial do método criativo singular de Akira Kurosawa, combinando sua formação pictórica com uma visão cinematográficameticulosamente planejada. Mais do que simples ferramentas de planejamento, eles representam uma interseção entre pintura e cinema, evidenciando como esses campos podem dialogar para enriquecer a narrativa e aprofundar a dimensão estética do filme.

Ao mergulharmos nos exemplos específicos dos *storyboards* de *Ran* (1985), podemos explorar de forma mais detalhada como essas obras funcionaram tanto como expressões independentes de sua visão artística quanto como parte integral de seu processo criativo cinematográfico.

Para esta análise, selecionei três tipos de *storyboards* representativos de *Ran* (1985), com base em sua relevância para a narrativa e na riqueza de elementos pictóricos presentes. Esses *storyboards* foram escolhidos por representarem três tipos distintos de abordagem visual adotados por Akira Kurosawa em sua prática artística. O primeiro tipo é o retrato, que apresenta um *close* em um personagem e sua caracterização visual, destacando elementos como figurino, expressão facial e simbolismo pictórico. O segundo tipo é a ação, que representa um momento específico da cena, evidenciando como Kurosawa utilizava os *storyboards* para planejar o movimento e a interação dinâmica entre os elementos. Por fim, o terceiro tipo é a composição emocional, que traduz o estágio psicológico e emocional de um personagem por meio de uma combinação cuidadosa de cores, luz e enquadramento.

Cada *Storyboard* será analisado em termos de composição, uso de cor, luz e textura, além de sua conexão com os temas centrais do filme, como caos, tragédia e poder.

**Figura 11 - Retrato de Kaede**



Fonte: KUROSAWA, Akira (1986, n.p)

O retrato de Lady Kaede (Figura 11) criado por Akira Kurosawa para *Ran* (1985) oferece uma das representações mais complexas e simbólicas da personagem, integrando aspectos estéticos e narrativos que dialogam com a tradição cultural japonesa e com os temas centrais do filme. Essa pintura, como parte do conjunto de *storyboards* desenvolvidos pelo diretor, transcende seu papel inicial de guia visual, transformando-se em uma peça artística autônoma que reflete a visão estética e narrativa de Kurosawa.

A pintura de Lady Kaede apresenta a personagem em um enquadramento fechado, destacando seu rosto branco e inexpressivo, em evidente referência às máscaras do teatro *Nô*, particularmente as *fukai* e *shakumi* (Figura 12). Esse elemento visual introduz uma camada de ambiguidade à personagem, cuja expressão aparentemente neutra contrasta com sua intensa trajetória de vingança e manipulação ao longo do filme. Citada por Donahue (2009), Kaede é uma figura marcada por sua humilhação inicial como filha de um inimigo derrotado e pela ascensão estratégica a uma posição de poder. A escolha de retratá-la com elementos que evocam o *Nô* reforça sua complexidade emocional e moral, encapsulando as tensões internas que definem sua narrativa.

Essa ambiguidade visual, característica do teatro *Nô*, é descrita por Savas (2011) como um elemento essencial para transmitir emoções contidas e reprimidas. Kurosawa utiliza a estética do *Nô* para criar um vínculo direto entre a tradição cultural japonesa e a narrativa

de *Ran* (1985). Assim, o retrato de Kaede não apenas antecipa os conflitos narrativos envolvendo a personagem, mas também posiciona sua história dentro de um contexto cultural mais amplo, no qual o simbolismo e a sutileza desempenham papéis fundamentais. Em sua autobiografia, o artista afirma: “Li as teorias artísticas deixadas por Zeami, o importante dramaturgo do teatro Nô do século XIV. Devorei todos os livros sobre o próprio Zeami e o Nô. Fui atraído pelo Nô e sua singularidade, tão distante do que vemos no cinema” (KUROSAWA, 1993, p. 217).

O teatro *Nô*, com sua herança estética secular, desempenha um papel central na construção de personagens como Kaede. Durante a Guerra do Pacífico, Kurosawa aprofundou seu interesse pela arte tradicional japonesa, encontrando no *Nô* uma fonte de inspiração estética e filosófica (Kurosawa, 1993). Essa influência se materializa na pintura de Kaede, onde os traços minimalistas e a composição visual remetem diretamente às máscaras *Nô*. A adoção dessas referências permite que Kurosawa explore o universo interno da personagem, comunicando emoções e intenções que vão além do literal.

**Figura 12 - Máscara *Fukai***



Fonte: SAVAS, Minae Yamamoto (2011, p. 21)

A incorporação do *Nô* em *Ran* (1985) é um exemplo da seletividade criativa descrita por Salles (2016), na qual o artista recolhe elementos culturais e estéticos que ressoam com

sua sensibilidade e os transforma em partes integrantes de sua obra. Kaede, com sua expressão calculada e seu quimono detalhado, representa o diálogo contínuo de Kurosawa com a cultura japonesa.

O retrato de Kaede exemplifica a prática do refinamento artístico, funcionando como um estudo visual da personagem e como um guia para a equipe de produção. O retrato de Kaede, com sua atenção meticulosa aos detalhes, comunicando claramente a estética e a narrativa associadas à personagem.

Além disso, o retrato de Kaede demonstra como Kurosawa utilizava a pintura para explorar a ambiguidade emocional e moral de seus personagens. A escolha de representar Kaede com um fundo em tons de ocre e preto, por exemplo, pode sugerir tanto sua ligação com o poder quanto a escuridão de suas intenções. Kaede é uma figura central em *Ran* (1985), simbolizando a decadência moral e o caos que permeiam a narrativa. Sua trajetória de vingança contra Hidetora e sua manipulação dos eventos ao seu redor refletem os temas de traição e destruição que definem o filme. A pintura de Kaede, com sua composição intimista e expressão ambígua, encapsula esses temas, oferecendo uma visão condensada de sua complexidade.

Donahue (2009) descreve Kaede como uma mulher de intelecto aguçado e determinação implacável. O rosto branco e a ausência de expressão explícita comunicam a dualidade da personagem, que esconde sua força e ambição sob uma fachada de serenidade. Essa escolha estética, combinada com o detalhamento do figurino, reforça sua posição como uma das figuras mais enigmáticas de *Ran* (1985).

Ao integrar essas influências à estética milenar do *Nô*, Kurosawa cria uma linguagem visual única que dialoga tanto com a tradição japonesa quanto com a modernidade artística. A pintura de Kaede, portanto, não é apenas um estudo de personagem, mas também uma reflexão sobre a interação entre diferentes linguagens artísticas e contextos culturais. Essa abordagem sublinha a busca de Kurosawa em articular diferentes linguagens artísticas em uma rede de criação coesa.

**Figura 13 - Kaede ataca Jiro**



Fonte: KUROSAWA, Akira (1986, n.p)

Já o *storyboard*, que retrata Lady Kaede atacando Jiro com uma faca (Figura 13), constitui outro exemplo notável da convergência entre a sensibilidade pictórica e a narrativa cinematográfica no trabalho de Akira Kurosawa. Este quadro também apresenta a intensidade emocional e os temas centrais de *Ran* (1985). Por meio de sua composição visual, Kurosawa não apenas materializa um momento de extrema tensão narrativa, mas também explora aspectos estéticos e simbólicos que enriquecem a obra como um todo.

A pintura apresenta uma perspectiva elevada, colocando o espectador em uma posição de testemunha onisciente da cena. Lady Kaede encontra-se em posição de domínio sobre Jiro, que está deitado no chão, com uma faca apontada para seu pescoço. O enquadramento sublinha a vulnerabilidade de Jiro e a superioridade de Kaede, elementos narrativos que refletem a dinâmica de poder entre os personagens. A paleta cromática vibrante, marcada pelos tons do kimono de Kaede e o contraste com o tapete verde e o chão de madeira, intensifica a carga emocional da cena. A luz do sol, que atravessa a janela sem iluminar diretamente os personagens, cria um ambiente de tensão e isolamento, reforçando o caráter sombrio e desestabilizador do momento.

Narrativamente, a cena corresponde a um dos momentos mais intensos, no qual Kaede manipula Jiro, utilizando sua vulnerabilidade para consolidar seu domínio. Conforme observa Donahue (2009), Kaede não apenas representa uma força implacável de destruição, mas também subverte as convenções narrativas e culturais ao assumir um papel central na trama,

guiada por vingança e ambição. A ordem de Kaede para que Jiro elimine Lady Sue simboliza a completa deterioração moral que permeia o universo de *Ran* (1985), onde mesmo os personagens mais virtuosos se tornam vítimas do caos e da violência.

A composição pictórica deste *storyboard* exemplifica a influência da formação artística de Kurosawa em sua abordagem cinematográfica. O uso de uma perspectiva elevada e a organização dos elementos visuais refletem uma preocupação com a dinâmica espacial e emocional da cena, características que Jacques Aumont (2004) identifica como centrais na relação entre pintura e cinema. A pintura oferece, segundo Aumont, meios mais diretos de acessar a emoção por meio do uso da cor, dos contrastes e das texturas, elementos que Kurosawa transpõe para o cinema de maneira singular.

**Figura 14 - Uma mulher demoníaca na peça *Nô, Kurozuka***



Fonte: SAVAS, Minae Yamamoto (2011, p. 22)

A influência do teatro *Nô*, amplamente presente na estética de *Ran* (1985), também é particularmente evidente neste *storyboard*. Kurosawa se apropria dessa estética para criar uma atmosfera de tensão e introspecção (Figura 14), elementos que se manifestam na postura e no enquadramento de Kaede nesta cena. No contexto deste *storyboard*, a influência do *Nô* se manifesta na contenção e no controle que caracterizam a composição, em contraste com a intensidade emocional do momento narrativo.

Além disso, a prática de pré-visualização possibilita uma maior integração entre os diversos aspectos técnicos e artísticos da produção, desde a composição das cenas até a

escolha de paletas cromáticas e a definição de atmosferas emocionais. Para Kurosawa, os *storyboards* não eram apenas ferramentas práticas, mas também um meio de aprofundar sua compreensão dos personagens e da dinâmica narrativa, como evidenciado pela riqueza de detalhes e pela complexidade simbólica deste quadro.

Por meio de sua composição pictórica, o quadro captura a intensidade emocional e a complexidade simbólica do momento, utilizando luz, cor e enquadramento para amplificar os conflitos e as tensões da trama.

Outro quadro da coleção, que retrata Hidetora (Figura 15) sentado em uma escadaria de pedras ao amanhecer é uma das representações mais simbólicas e emocionais do processo criativo de Akira Kurosawa para *Ran* (1985). A cena, pintada como *Storyboard*, marca o momento em que o personagem, completamente destruído emocional e fisicamente, abandona sua posição de poder após a destruição do terceiro castelo. Essa pintura ilustra o ápice da ruína de Hidetora, transformando-se em um estudo visual que transcende a função técnica do *Storyboard* para se tornar uma peça narrativa que reflete a fragilidade do poder e a autodestruição gerada pela ambição desmedida.

**Figura 15 - Hidetora**



Fonte: KUROSAWA, Akira (1986, n.p)

A composição visual desse quadro posiciona Hidetora no centro de uma escadaria de pedras, com o sol nascente ao fundo em tons de laranja e rosa. A luz ilumina as pedras ao seu

redor, mas atinge o personagem pelas costas, cujo rosto permanece envolto em sombras. Esse jogo de luz e sombra pode representar seu isolamento e a incapacidade de encontrar redenção ou propósito diante de sua queda. O contraste entre a luz do amanhecer e a escuridão que envolve o personagem é um poderoso dispositivo narrativo que reflete a tensão entre esperança e desespero.

A influência *Nô*, uma constante no trabalho, é evidente mais uma vez na construção estética dessa pintura. O rosto sombreado de Hidetora remete às máscaras *hannya* (Figura 16), amplamente utilizadas no *Nô* para expressar emoções extremas como desespero e sofrimento. Segundo Savas (2011), essas máscaras são eficazes em transmitir a loucura e a dor comedidas, criando uma narrativa visual que combina contenção e intensidade. Essa escolha estética não apenas reforça o estado emocional de Hidetora, mas também conecta sua jornada à rica tradição performática japonesa, que Kurosawa valorizava profundamente.

**Figura 16 - Máscara *Hannya***



Fonte: SAVAS, Minae Yamamoto (2011, p. 21)

Ao usar o *Nô*, Kurosawa cria uma ponte entre o cinema e o teatro tradicional, explorando a dualidade entre expressividade e contenção. Essa abordagem amplifica o

impacto emocional do personagem, ao mesmo tempo que enraíza sua história em um contexto cultural japonês. Como observado por Savas (2011), a representação de Hidetora evoca a agonia de uma figura trágica consumida pela vaidade e pela busca por poder.

A escolha das cores e da iluminação no *storyboard* é particularmente significativa. A luz suave do amanhecer, com seus tons de laranja e rosa, contrasta com as sombras que envolvem Hidetora, criando uma atmosfera de tensão e melancolia. Aumont (2004) argumenta que, no cinema, a cor deve funcionar como uma extensão da narrativa visual, uma regra que Kurosawa segue meticulosamente.

Essa abordagem cromática também é influenciada pela arte impressionista e pós-impressionista, que Kurosawa admirava profundamente. No quadro de Hidetora, a luz não é apenas um elemento visual, mas um símbolo de transição, representando a tensão entre a possibilidade de redenção e a inevitabilidade da ruína.

A escadaria de pedras que serve como cenário para o quadro de Hidetora é mais do que um elemento arquitetônico; ela é um espaço simbólico que reflete a jornada do personagem. Sentado na escadaria, Hidetora parece estagnado, preso entre o passado e o presente, incapaz de avançar. As pedras robustas e imutáveis contrastam com sua fragilidade emocional, destacando a monumentalidade de sua queda.

Além disso, a escadaria evoca um senso de grandiosidade trágica, posicionando Hidetora como uma figura que, embora diminuta diante das forças que o cercam, carrega o peso de suas decisões e de suas falhas. Esse uso simbólico do espaço é uma característica recorrente em *Ran* (1985), onde a natureza e a arquitetura frequentemente funcionam como extensões das emoções dos personagens, amplificando a narrativa visual.

O *Storyboard* de Hidetora exemplifica como Kurosawa integrou influências da pintura ao seu processo cinematográfico. A composição equilibrada e a interação entre figura e fundo no quadro remetem às técnicas impressionistas, que priorizavam a fusão de luz e cor para criar atmosferas sensoriais. Poester (2005) observa que a arte moderna liberou as formas estáticas em favor de composições mais fluidas e dinâmicas, uma abordagem que Kurosawa incorporou em seus *storyboards*.

A metodologia criativa de Akira Kurosawa, como analisado ao longo deste capítulo, destaca-se pela fusão entre diferentes linguagens artísticas e seu diálogo contínuo com teorias da imagem e do processo criativo. Suas influências e estratégias pictóricas foram amplamente discutidas nos tópicos anteriores, evidenciando como sua formação artística impactou a concepção visual de *Ran* (1985).

Kurosawa exemplifica esse conceito de redes de criação, de Salles (2016), ao transformar influências diversas — do impressionismo europeu ao teatro tradicional japonês — em elementos integrados de sua visão cinematográfica. Essa seletividade se expressa no uso dos storyboards como extensão de sua linguagem filmica, antecipando a composição e a atmosfera emocional das cenas.

**Figura 17 - Hidetora caçando**



Fonte: KUROSAWA, Akira (1986, n.p)

A teoria da imagem de Jacques Aumont (2004) permite compreender como Kurosawa adaptou princípios pictóricos para sua estética cinematográfica, utilizando luz, cor e textura como elementos narrativos. Em *Ran* (1985), a paleta cromática reforça a degradação emocional e moral dos personagens, estabelecendo um diálogo visual que ultrapassa a estrutura narrativa linear.

A prática de storyboard, além de ser um método de planejamento, também serviu como campo de experimentação para Kurosawa, permitindo-lhe testar soluções visuais antes da filmagem. Essa abordagem não apenas refinava a construção das cenas, mas também auxiliava a equipe na compreensão da estética desejada.

Um exemplo emblemático de como as pinturas de Kurosawa constroem um percurso narrativo - e, por isso, devem ser considerados *storyboards* - é a representação de Hidetora ao longo de sua jornada de decadência. Kurosawa retrata Hidetora em diversos estágios, desde

sua imponência inicial (Figura 17) até sua completa desolação (Figuras 10 e 15), evidenciando a transformação emocional e física do personagem. Essa abordagem permite ao artista explorar e experimentar a transformação gradual do personagem, aprofundando sua compreensão sobre os estágios de decadência de Hidetora e sua conexão com os temas narrativos centrais.

Ao longo deste capítulo, foi possível analisar como Kurosawa empregou a linguagem pictórica para enriquecer o planejamento visual e narrativo de *Ran* (1985). Essa prática reflete a interdisciplinaridade de seu processo criativo e estabelece um ponto de referência para a análise comparativa com os storyboards de *Parasita* (2019), apresentada no próximo capítulo. A comparação entre os dois casos permitirá identificar convergências e diferenças nos processos criativos de cada cineasta e aprofundar a discussão sobre o papel dos storyboards no cinema.

## 4 A MOTIVAÇÃO E O PROCESSO DE BONG JOON-HO EM *PARASITA* (2019)

### 4.1 UM CONTADOR DE HISTÓRIAS

Como fizemos no capítulo anterior, para compreender plenamente sua abordagem criativa, é essencial explorar sua formação artística. Para aprofundar a análise do processo criativo de Bong Joon-ho, recorro a fontes que documentam diretamente sua prática artística e sua abordagem metodológica ao cinema. Neste capítulo, para as análises sobre formação e processo criativo de Bong Joon-ho são utilizados os livros *BONG Joon-ho* (2009), de Jung Ji-youn, e *BONG JOON-HO: Dissident Cinema* (2020), de Karen Han. Essas obras oferecem um aprofundamento valioso na carreira e no processo artístico do cineasta, trazendo entrevistas detalhadas com o próprio Bong e diversos de seus colaboradores. Por meio dessas fontes, é possível compreender não apenas as motivações e influências que moldaram sua prática cinematográfica, mas também os detalhes técnicos e criativos que permeiam seu uso de *storyboards* como ferramenta narrativa. Esses textos fornecem a base para explorar a percepção artística de Bong e seu processo para traduzir conceitos narrativos em imagens.

Bong cresceu em um ambiente familiar rico em estímulos intelectuais e culturais, influenciado pela atuação de seu pai como designer gráfico e professor de arte (Han, 2020). Esse contexto repleto de referências visuais e literárias moldou sua inclinação precoce pela imagem e pela narrativa. A infância de Bong foi marcada por seu temperamento introspectivo e pela ausência de interações sociais intensas, o que o levou a explorar formas de entretenimento solitárias, como a leitura e o desenho. Esses hábitos foram fundamentais para sua formação, incentivando uma relação autodidata com a arte e a comunicação visual. Ainda jovem, Bong desenvolveu fascínio pelas histórias em quadrinhos, especialmente *manhwas* coreanos e mangás japoneses<sup>3</sup>, e também pelo cinema, que descobriu inicialmente por meio de transmissões na televisão.

A transição de Bong para o cinema começou de maneira gradual, inicialmente alimentada pelo interesse em narrativas visuais. Durante seus primeiros experimentos com a câmera, Bong demonstrava interesse em documentar a realidade ao seu redor, característica que mais tarde influenciaria suas obras. Como documenta Han (2020), para financiar seu

---

<sup>3</sup> Os *manhwas* e mangás são formas de histórias em quadrinhos originárias da Coreia do Sul e do Japão, respectivamente, que refletem importantes aspectos culturais de seus países. Conforme Carvalho e Souza (2023), enquanto o *manhwa* frequentemente aborda questões sociais e históricas da Coreia, trazendo uma forte ligação com as tradições locais e a modernidade, o *mangá* é profundamente integrado à cultura japonesa, explorando temas variados como mitologia, tecnologia e questões do cotidiano. Ambas as formas expressam, por meio de narrativas visuais, valores e dinâmicas das sociedades em que estão inseridas, atuando como veículos culturais e artísticos importantes.

primeiro equipamento, ele buscou alternativas criativas, marcando o início de sua experimentação com curtas-metragens rudimentares, enquanto desenvolvia uma relação íntima com o meio cinematográfico.

A formação de Bong como cineasta foi também permeada por sua sensibilidade interdisciplinar, integrando referências do cinema, da literatura e das artes visuais. Jung (2020) escreveu que ele frequentemente menciona sua decisão de não seguir a formação artística formal como um movimento consciente, preferindo adquirir conhecimento prático e teórico por meio da experiência direta e da observação. Essa abordagem prática, no entanto, não diminuiu sua habilidade como desenhista, como evidenciado em seus *storyboards*.

Ao longo desse percurso formativo, o interesse de Bong pela crítica social também foi moldado por suas experiências pessoais e por seu desejo de compreender as dinâmicas sociais que mais tarde se tornariam temas centrais em sua filmografia. Essa formação multidimensional, que combinava influências visuais, literárias e sociais, preparou Bong para emergir como um cineasta cuja obra dialoga com diversas linguagens artísticas e se estrutura em narrativas densas e visualmente detalhadas.

A formação artística de Bong Joon-ho, portanto, não se limita à aprendizagem técnica, mas incorpora um conjunto de experiências que transcendem os limites disciplinares, integrando arte, cinema e crítica social em um processo criativo singular. Essa formação encontra um contexto maior no panorama cultural da Coreia do Sul, que passou por transformações significativas nas décadas de 1980 e 1990, culminando na Nova Onda Coreana, ou *New Korean Wave*.

Esse movimento cinematográfico emergiu na década de 1990, reconfigurando o cinema sul-coreano tanto em âmbito nacional quanto internacional. Impulsionado por transformações políticas, econômicas e culturais ocorridas durante o período de transição democrática após décadas de regimes autoritários, o crescimento econômico e a liberalização cultural criaram um ambiente propício para o desenvolvimento de novas formas de expressão artística, das quais o cinema foi um dos maiores beneficiários.

Até o final dos anos 1980, o cinema sul-coreano enfrentava um período sombrio, caracterizado por limitações técnicas, baixa qualidade narrativa e a predominância de produções hollywoodianas nas bilheterias locais. Mesmo com tentativas de renovação por diretores como Park Kwang-su e Jang Sun-woo na década de 1980, suas obras, marcadas por uma abordagem política e autoral, não conseguiram conquistar o público em larga escala. No entanto, a partir de meados dos anos 1990, o panorama começou a mudar. A comemoração do centenário do cinema, em 1995, contribuiu para popularizar a cultura cinematográfica no

país, resultando na criação de cineclubs, revistas especializadas e departamentos de cinema em universidades. Nesse contexto, uma geração de cineastas emergentes, com formações diversas, começou a explorar temas sociais e estruturais sob novas perspectivas narrativas e estéticas.

A Nova Onda Coreana é caracterizada pelo hibridismo de gêneros, a experimentação estética e o diálogo entre tradição e modernidade. Cineastas como Park Chan-wook, Lee Chang-dong, Hong Sang-soo e Kim Ki-duk destacaram-se como representantes dessa geração. Suas produções exploraram narrativas complexas, muitas vezes incorporando elementos da história e da cultura coreanas para abordar questões universais, como moralidade, desigualdade social e alienação. A repercussão internacional dessas obras foi significativa, com prêmios em festivais como Cannes e Berlim, que contribuíram para legitimar o cinema sul-coreano como uma força criativa no cenário global.

É nesse contexto que Bong Joon-ho realizou sua estreia no cinema, com *Barking Dogs Never Bite* (2000). O filme, demonstrava elementos que mais tarde se tornariam marcas de sua filmografia, como o uso de humor, a crítica social e a atenção aos detalhes narrativos e visuais. Bong foi amplamente influenciado pelas condições de produção e pelas possibilidades narrativas que a Nova Onda Coreana proporcionava. Ele se destacou por combinar a abordagem autoral característica desse movimento com uma habilidade singular de atrair grandes audiências, algo que o diferenciava de outros cineastas contemporâneos.

O movimento também teve um impacto direto no fortalecimento das narrativas críticas que abordavam os efeitos da modernização e da globalização na sociedade coreana. Bong Joon-ho, como parte desse grupo, utilizou o cinema para explorar a interseção entre as tradições culturais coreanas e os desafios contemporâneos, como as disparidades de classe e o impacto do capitalismo global. Suas obras exemplificam o potencial do cinema como ferramenta de análise social, alinhando-se às premissas da Nova Onda Coreana, mas com uma abordagem acessível e inovadora.

Dessa forma, a Nova Onda Coreana não apenas forneceu o contexto cultural e industrial que possibilitou a ascensão de Bong Joon-ho como cineasta, mas também moldou profundamente sua abordagem narrativa e estética. A confluência entre experimentação autoral e sensibilidade comercial que caracteriza a obra de Bong reflete os valores centrais desse movimento, consolidando-o como um dos seus principais expoentes.

Retomando um tema já introduzido anteriormente, é importante destacar como a relação de Bong Joon-ho com as histórias em quadrinhos contribuiu para sua sensibilidade artística. Desde a infância, o diretor desenvolveu uma profunda admiração por *manhwas*

coreanos, mangás japoneses e HQs europeias. Ele demonstrou fascínio pelo potencial narrativo das imagens, explorando, por meio da leitura e do desenho, formas de sintetizar histórias visualmente. Essa experiência forneceu bases para o uso frequente de *storyboards* como uma extensão de sua visão cinematográfica.

Conforme trouxemos no capítulo 2, as HQs possuem características que as aproximam do cinema, especialmente no que se refere à narrativa sequencial. Embora o cinema transmita movimento por meio de quadros em rápida sucessão, criando a ilusão de continuidade, as HQs sugerem dinamismo através de códigos pictóricos específicos, como enquadramentos, linhas de ação e sobreposição de elementos gráficos.

Durante sua juventude, Bong desenvolveu um interesse autodidata pelo desenho, criando *flip books* — pequenos volumes de animação rudimentar — que simulavam movimento. Apesar de nunca ter recebido formação formal em artes visuais, Bong aprimorou suas habilidades por meio da prática. Ele preferia desenhar com ferramentas simples, como canetas e papel, enfatizando a funcionalidade do desenho enquanto registro rápido de ideias visuais (JUNG, 2020).

A relação de Bong com as HQs também está ligada à influência de artistas como Moebius, cujo estilo detalhado e narrativas surrealistas impactaram sua sensibilidade estética. Essa conexão reforça a maneira como Bong utiliza elementos gráficos não apenas como um recurso funcional, mas como uma extensão artística que permeia suas obras. Filmes como *Parasita* (2019) demonstram como essa influência transita de forma sutil, através do uso rigoroso da composição visual e da segmentação narrativa. Como veremos ao longo do capítulo, Bong explora as possibilidades criativas das HQs para construir histórias cinematográficas visualmente ricas e narrativamente complexas. Essa conexão interdisciplinar exemplifica o potencial das HQs como um recurso que transcende sua própria linguagem, dialogando diretamente com o cinema contemporâneo.

A trajetória de Bong Joon-ho como cineasta é marcada pela construção de uma identidade narrativa e estética que combina elementos de crítica social, hibridismo de gêneros e precisão visual. Suas características como diretor não apenas refletem sua formação artística, mas também consolidam sua abordagem interdisciplinar, que integra elementos do cinema, das histórias em quadrinhos e da literatura. O trabalho de Bong é frequentemente descrito como um exercício de equilíbrio entre complexidade temática e acessibilidade narrativa, permitindo que suas obras ressoem tanto com o público geral quanto com a crítica especializada.

#### 4.2 PARASITA (2019)

Neste tópico, será analisado o contexto de produção de *Parasita* (2019) e o processo criativo de Bong Joon-ho, com foco nas decisões artísticas que moldaram a narrativa e a estética do filme. A abordagem busca compreender fatores que influenciaram o desenvolvimento da obra, além de explorar as motivações e escolhas do diretor durante a concepção e a execução do projeto. Essa análise se fundamenta em fontes como entrevistas e estudos de Jung e Han (2020), que oferecem uma visão sobre o processo artístico do cineasta. Ao longo do tópico, serão examinadas as interações de Bong com sua equipe de colaboradores, os desafios enfrentados durante a produção e o papel da linguagem pictórica na construção da narrativa visual de *Parasita* (2019).

Inicialmente configurada como uma comédia social, a narrativa apresenta a família Kim – composta por Ki-tae (pai), Chung-sook (mãe), Ki-woo (filho) e Ki-jung (filha) – vivendo em um semiporão insalubre em Seul. Frente à precariedade, a família se infiltra gradualmente na casa da abastada família Park, assumindo papéis domésticos por meio de estratégias sucessivas.

Contudo, a aparente comédia de infiltração transmuta-se em um *thriller* social a partir da revelação do *bunker* subterrâneo, em um ponto de virada que desconstrói a dicotomia inicial entre serviço e privilégio. Moon-gwang, a governanta anterior, e seu marido Geun-sae emergem como novos elementos de tensão, ampliando o espectro crítico. A narrativa, portanto, desloca-se para um conflito triangular em que as relações de poder são rearticuladas em uma disputa pelo acesso aos recursos limitados simbolizados pela casa.

O ritmo, sustentado por uma progressão meticulosamente controlada, conduz o espectador através de camadas sucessivas de significado. Bong Joon-ho emprega uma organização temporal que preserva a coerência estrutural, ao mesmo tempo em que insere momentos de subversão narratológica. A dualidade tonal – ora cômica, ora sombria – amplia a complexidade dramática e impede leituras unívocas.

A espacialidade em *Parasita* (2019) desempenha um papel discursivo central, funcionando como metáfora visual das estruturas sociais hierárquicas. Bong Joon-ho utiliza os ambientes – o semiporão dos Kim, a casa dos Park e o bunker subterrâneo – como emblemas da segmentação de classes e da intransponibilidade das barreiras sociais.

O semiporão dos Kim é apresentado como um espaço-limite, situado entre a superfície e o subterrâneo, simbolizando o estado liminar e precário da família. As condições de insalubridade são agravadas na sequência da tempestade, quando o espaço é inundado por

água de esgoto, materializando a violência simbólica e concreta sofrida pelas classes subalternas. A descida da família Kim pelas escadarias da cidade, capturada em planos frontais e longos, reforça visualmente a inexorabilidade de sua posição social.

Por outro lado, a casa dos Park é configurada como um espaço de privilégio e isolamento. Projetada com linhas arquitetônicas limpas e amplos vãos iluminados, a residência simboliza o distanciamento da elite em relação às realidades externas. Entretanto, o bunker subterrâneo, oculto sob a mansão, subverte essa superficialidade ao revelar a existência de camadas ocultas de exclusão. A relação entre o básico e o invisível – entre o espaço habitado pela família Park e o confinamento de Geun-sae – sintetiza a contradição estrutural da sociedade que o filme critica.

O ponto de virada em *Parasita* (2019) – a revelação do bunker – funciona como um catalisador narrativo que desloca a obra de uma comédia social para uma tragédia de confronto e exclusão. Bong Joon-ho articula essa transição com uma precisão formal que evidencia a fragilidade da ordem social aparente.

O bunker, introduzido de forma abrupta, amplia o escopo da narrativa ao incluir personagens que personificam um nível ainda mais extremo de marginalização. Geun-sae e Moon-gwang representam uma classe invisível, relegada à existência subterrânea, enquanto a família Kim, em seu movimento de ascensão ilusória, torna-se antagonista dessa nova camada de exclusão. A convergência de interesses no espaço limitado da mansão é o motor do conflito que culmina na violência final.

*Parasita* (2019) transcende suas origens culturais para se afirmar como uma narrativa de apelo universal, cuja crítica à desigualdade social ressoa em contextos globais. O sucesso internacional do filme – consolidado por suas premiações e recepção crítica – evidencia o crescente reconhecimento do cinema sul-coreano e a capacidade de Bong Joon-ho de unir conteúdo e forma de maneira indivisível.

O filme não apenas questiona a estratificação social, mas também reinventa convenções narrativas ao hibridizar gêneros e subverter expectativas. Essa complexidade, aliada à sua sofisticação formal, posiciona *Parasita* (2019) como uma referência fundamental na produção cinematográfica contemporânea e uma expressão singular da linguagem autoral de Bong Joon-ho.

O estilo narrativo de *Parasita* (2019), dirigido por Bong Joon-ho, é construído com base em uma integração meticulosa entre os elementos visuais e os temas centrais da obra. A verticalidade dos espaços, o rigor dos enquadramentos, a movimentação dos personagens e o simbolismo dos cenários dialogam diretamente com a crítica social proposta pelo filme. Cada

detalhe da composição narrativa e estética de *Parasita* foi planejado para reforçar a relação de poder e desigualdade entre as classes representadas pelas famílias Kim e Park. Essa organização visual, aliada ao uso de *storyboards* desenhados pelo próprio diretor, demonstra a precisão com que Bong concebe e materializa suas ideias cinematográficas.

Em *Parasita*, Bong Joon-ho organiza os espaços físicos em uma hierarquia vertical que reflete e critica as estruturas de classe. Esse eixo vertical, simultaneamente literal e simbólico, divide os ambientes em três camadas fundamentais: o semiporão ocupado pela família Kim, o andar principal habitado pela família Park e o bunker subterrâneo, oculto sob a mansão. Esses espaços representam estágios distintos da existência social, funcionando como uma metáfora topográfica da exclusão e da precarização.

O semiporão, localizado entre o subterrâneo e a superfície, simboliza a posição intermediária da família Kim, que se encontra em um limbo entre a marginalização e a ilusão de ascensão. Bong utiliza a câmera para reforçar esse simbolismo: no plano inicial, o movimento descendente da câmera – da rua para o interior do semiporão – apresenta o confinamento claustrofóbico dos Kim e sua relação com a periferia social. Em contraste, a casa dos Park, situada no topo de uma colina, é filmada com planos amplos e luminosos, evocando a opulência e a desconexão espacial e simbólica dos privilegiados.

O *bunker*, situado ainda mais abaixo do nível subterrâneo, funciona como a camada mais extrema da exclusão social. Geun-sae, o habitante clandestino desse espaço, encarna a invisibilidade absoluta, representando aqueles cuja existência é completamente apagada do tecido social. A descida de Ki-taek ao bunker no desfecho do filme – após o assassinato de Sr. Park – simboliza o destino inescapável daqueles que são empurrados para as margens extremas da sociedade.

A direção fotográfica de Hong Kyung-pyo, em *Parasita*, atua como uma extensão visual do discurso crítico do filme, explorando composições precisas e perspectivas geométricas que reforçam a opressão sistêmica. Os planos gerais e o *bird's-eye view*<sup>4</sup> são recorrentes na obra, criando uma percepção de que os personagens são figuras diminutas aprisionadas em um sistema impenetrável.

Um exemplo significativo ocorre quando Ki-woo sobe em direção à casa dos Park pela primeira vez. A câmera, em plano geral, captura sua figura como minúscula em relação à colina e à arquitetura monumental da mansão. Esse distanciamento visual não apenas enfatiza

---

<sup>4</sup> Visão elevada de um objeto ou local

a disparidade entre os espaços ocupados por ricos e pobres, mas também materializa a hierarquia espacial como uma barreira intransponível.

O movimento descendente da família Kim durante a fuga sob a chuva é outro exemplo paradigmático. Ao percorrer uma sequência de escadarias intermináveis, a família é filmada em planos frontais que capturam sua queda literal e metafórica em direção à marginalidade. Como observa Han (2020), a água suja que invade o semiporão simboliza a degradação absoluta do espaço e da dignidade dos Kim, em contraste com a integridade imaculada da mansão dos Park, intocada pela tempestade.

As composições dos quadros, marcadas por linhas horizontais e verticais, fragmentam os espaços e separam os personagens em planos distintos. Essa segmentação visual sugere a presença de barreiras físicas e simbólicas que delimitam as relações de poder. As cenas em que os Kim se escondem sob os móveis ou se movem furtivamente pelo espaço da casa dos Park são um exemplo claro desse uso deliberado da composição.

A construção dos cenários de *Parasita*, integralmente realizados em estúdio, evidencia a abordagem controlada e meticulosa de Bong Joon-ho em relação ao espaço físico. A casa dos Park foi projetada com o objetivo de refletir as hierarquias sociais e facilitar a coreografia dos personagens entre os diferentes níveis do ambiente. A Figura 18 apresenta uma visão aérea da casa e do jardim da família Park, com setas e pontos indicando o movimento e a posição dos personagens. Este desenho evidencia o detalhamento meticuloso de Bong Joon-ho no planejamento da *mise-en-scène* e relação com o espaço físico.

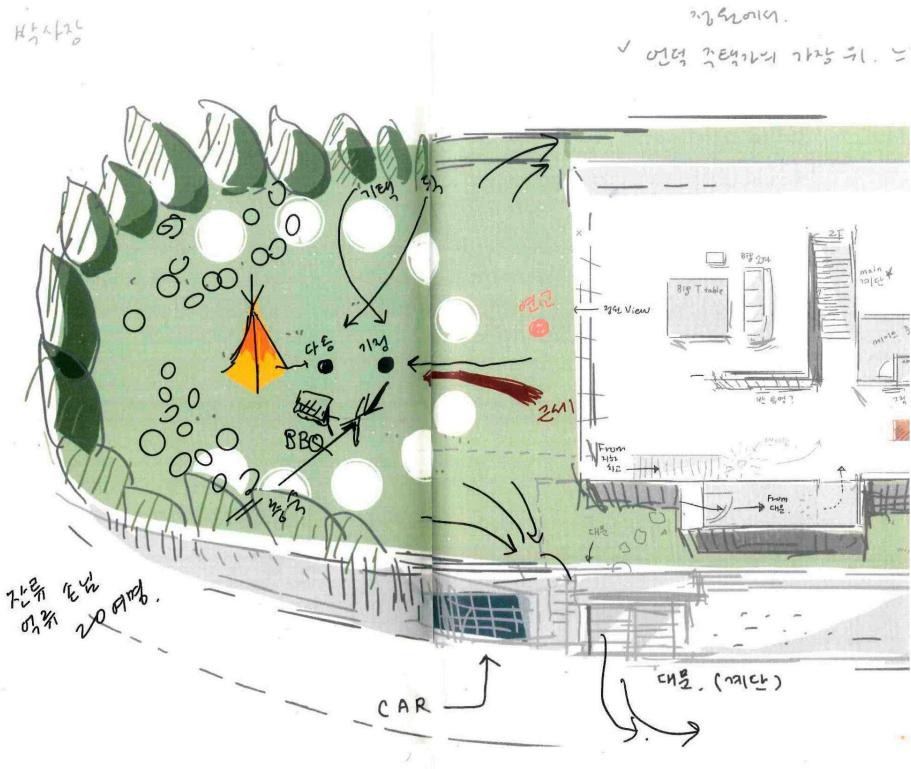
A linguagem pictórica, materializada nos desenhos do próprio Bong, serviu como base para a concepção cenográfica. Os desenhos detalham a disposição dos espaços, os movimentos de câmera e a relação dos personagens com o ambiente. O jardim amplo e iluminado da mansão, por exemplo, simboliza a abundância e o isolamento dos Park, enquanto o bunker subterrâneo foi concebido como um espaço claustrofóbico e desconcertante, com corredores estreitos e iluminação opressiva.

A montagem de *Parasita* (2019) é um elemento central na construção do ritmo e da tensão narrativa. Bong Joon-ho planejou cada cena com precisão, utilizando *storyboards* como guias visuais que garantiram a coerência entre a estética e a narrativa. A composição dos quadros reflete a organização meticolosa do diretor, com cada elemento visual contribuindo para a construção da história.

Os quadros são frequentemente organizados de forma a enfatizar a dualidade entre as famílias Kim e Park. Em várias cenas, os personagens são posicionados em extremos opostos do quadro, separados por elementos visuais que sugerem distância e desigualdade. Essa

técnica é particularmente evidente nas cenas que mostram os Kims escondidos sob os móveis ou nas imagens do bunker, onde os espaços estreitos e claustrofóbicos contrastam com os cômodos amplos e luminosos da casa dos Park.

**Figura 18 - Desenho da casa da família Park**

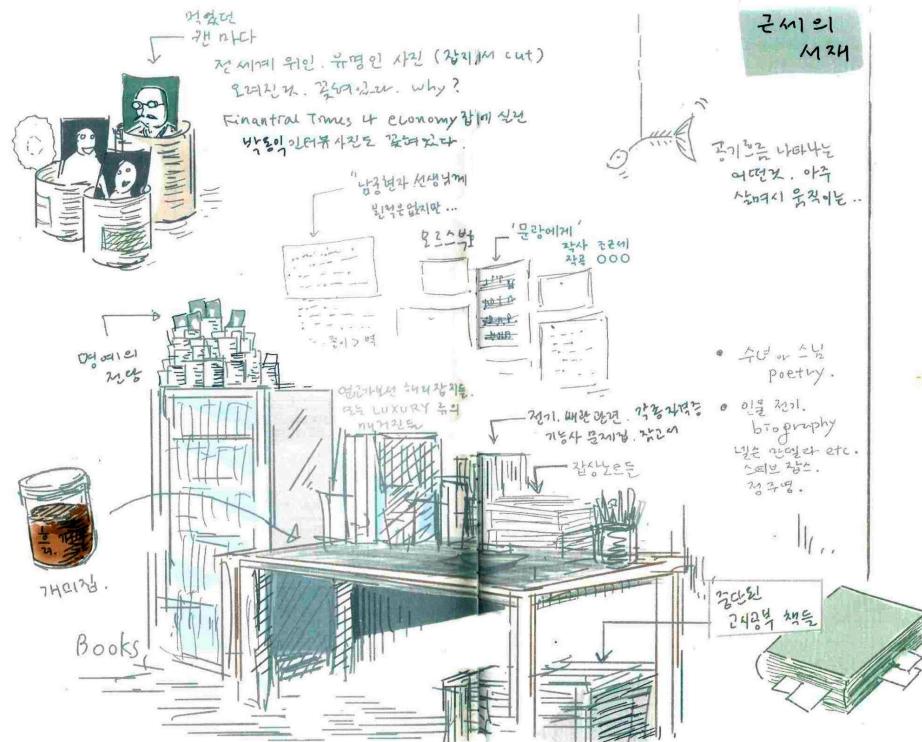


Fonte: BONG, Joon-ho (2020, p. 260-261)

Os *storyboards* desenhados por Bong Joon-ho desempenharam um papel crucial no planejamento de *Parasita* (2019). Diferentemente de abordagens mais livres, Bong utiliza os *storyboards* como uma ferramenta rigorosa de pré-visualização, onde cada plano é cuidadosamente esboçado e descrito. Segundo o próprio diretor, os *storyboards* servem tanto para organizar sua visão quanto para comunicar suas ideias à equipe técnica (Bong, 2019).

Sejam os *storyboards*, ou os desenhos dos cenários, como o esquema da casa dos Park (Figura 18) e a representação detalhada do bunker (Figura 19), esses vestígios evidenciam a importância da linguagem pictórica no processo criativo. A Figura 19 ilustra o quarto do bunker, destacando o cuidado de Bong Joon-ho com os mínimos detalhes na construção do cenário. Bong utiliza um traço rápido e funcional, focado em transmitir informações. Essa abordagem permite uma colaboração com a direção de arte, mantendo a coerência visual e narrativa.

**Figura 19 - Desenho do bunker oculto**



Fonte: BONG, Joon-ho (2020, p. 244-245)

O estilo narrativo de *Parasita* (2019) combina elementos visuais e simbólicos que reforçam a crítica social presente na obra. A verticalidade dos espaços, a fotografia meticulosa, os cenários projetados em estúdio e o uso preciso dos *storyboards* demonstram a habilidade de Bong Joon-ho em integrar forma e conteúdo. Cada detalhe visual serve à narrativa, criando uma obra que utiliza a linguagem cinematográfica em sua totalidade para explorar as desigualdades sociais.

A prática de Bong Joon-ho com *storyboards* se distingue pela abrangência e precisão. Em *Parasita* (2019), Bong criou um *Storyboard* detalhado, que funciona como um roteiro visual da obra, contemplando todos os planos que aparecem no filme finalizado. Segundo o diretor, a elaboração dos *storyboards* é um processo essencial para reduzir a ansiedade no set e organizar a execução das cenas (Bong, 2019). Essa pré-visualização permite que cada elemento – enquadramento, movimento de câmera e a interação dos personagens com o espaço – seja planejado com antecedência, garantindo a coerência formal e narrativa.

Bong descreve os *storyboards* como ferramentas imprescindíveis não apenas para sua própria organização mental, mas também para a comunicação com a equipe técnica. Eles servem como um guia que antecipa a direção criativa de cada dia de filmagem, reduzindo

ambiguidades e maximizando a eficiência da produção. Nesse sentido, os *storyboards* funcionam como um ponto de convergência entre a visão do diretor e sua materialização técnica, atuando como um mapa visual da narrativa. “Os storyboards mostram em grande detalhe como as cenas serão construídas. Eles podem ser filmados exatamente como foram desenhados e servem como valiosos planos para os membros da equipe” (BONG, 2019, n.p, tradução nossa).

A prática dos *storyboards* em *Parasita* (2019) também revela o diálogo de Bong Joon-ho com outra forma de expressão visual, as histórias em quadrinhos. Os *storyboards*, assim como os quadrinhos, compartilham uma abordagem narrativa baseada na sequencialidade das imagens (Figura 20). De forma semelhante às HQs, os desenhos de Bong são estruturados para sugerir movimento, ritmo e tempo, apesar de serem imagens estáticas.

Na página de *storyboards* da Cena 84B (Figura 20) podemos ver como Bong Joon-ho estrutura os quadros de maneira similar às histórias em quadrinhos. A sobreposição e posicionamento dos quadros destacam a dinâmica da ação na cena, mostrando como Bong utiliza os *storyboards* para planejar a narrativa visual e enfatizar o ritmo.

Além disso, apesar de sua aparente simplicidade estilística, os *storyboards* de Bong contêm informações essenciais sobre a composição dos quadros, os ângulos de câmera e a dinâmica dos espaços, consolidando-se como uma ferramenta de transcrição visual do filme imaginado.

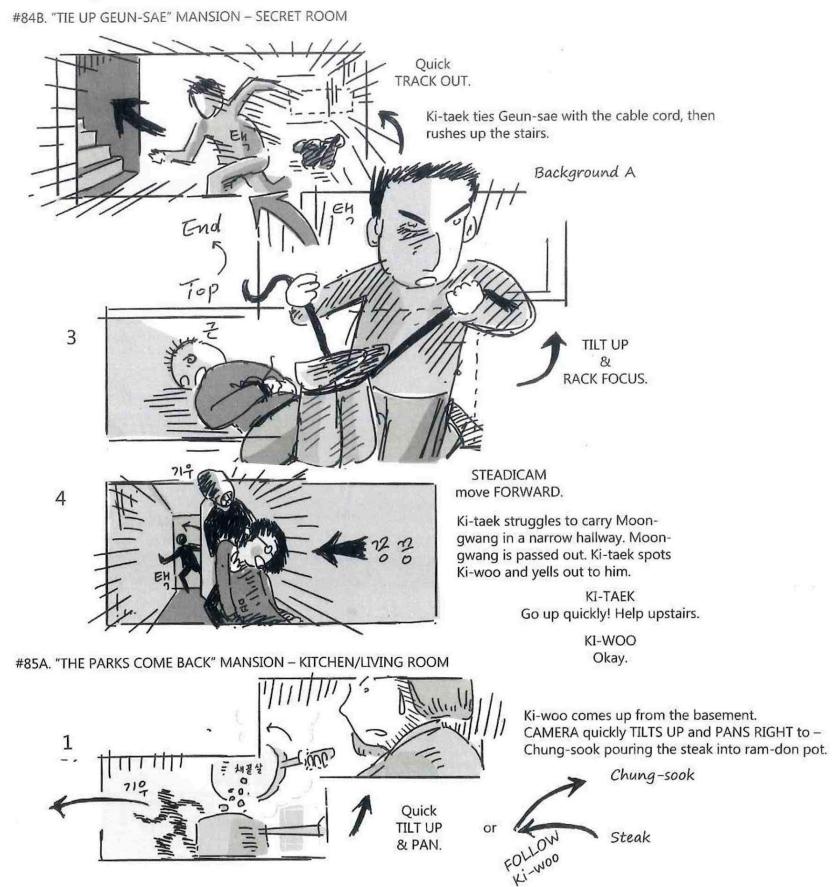
Segundo Poester (2005), a objetividade do contorno no desenho assegura a definição formal dos objetos e a fidelidade da representação, elementos essenciais no *Storyboard*. Bong utiliza um traço rápido e esquemático, privilegiando a agilidade e a eficiência na comunicação de informações complexas. A ausência de detalhes excessivos ou ornamentações cromáticas não reduz o impacto dos *storyboards*, mas ressalta sua função pragmática enquanto ferramenta de planejamento.

Em *Parasita* (2019), os *storyboards* também atuam como uma ferramenta essencial para a organização narrativa. Bong Joon-ho utiliza o *Storyboard* como um meio para estruturar a montagem e prever a relação entre as cenas. Esse processo destaca a maneira como o diretor comprehende a narrativa cinematográfica como um fluxo sequencial de imagens, onde cada plano contribui para a construção simbólica e estética do filme. “Eles podem ser filmados exatamente como foram desenhados e servem como valiosos planos para os membros da equipe. O filme final nunca se desvia muito dos storyboards, e isso permite que a equipe confie no processo” (BONG, 2019, n.p, tradução nossa).

O compartilhamento da visão artística que emerge do processo de criação de Bong Joon-ho está intrinsecamente ligado à sua habilidade em traduzir a linguagem pictórica para a cinematográfica. Esse compartilhamento não apenas organiza a estrutura filmica, mas também assegura a coesão entre forma e conteúdo, permitindo que a narrativa de *Parasita* (2019) atinja sua precisão visual e discursiva.

O uso do *storyboard* em *Parasita* (2019) também pode ser compreendido como uma estratégia para contornar os desafios inerentes ao processo de criação cinematográfica. A necessidade de visualizar o filme idealizado em suas etapas iniciais emerge como uma resposta ao conflito entre a subjetividade autoral e as limitações impostas pela prática cinematográfica.

**Figura 20 - Storyboard da Cena 84B, “TIE UP GEUN-SAE”**



Fonte: BONG, Joon-ho (2020, p. 132)

Os *storyboards* de Bong, ao promoverem uma visualização concreta do filme, atuam como uma solução pragmática para esses conflitos. Eles permitem que o diretor mantenha o

controle sobre sua visão, ao mesmo tempo em que criam espaço para a adaptação e a experimentação durante as filmagens.

O processo de criação de *Parasita* (2019) ilustra a abordagem rigorosamente planejada de Bong Joon-ho, na qual a elaboração de *storyboards* desempenha um papel estruturante e indispensável. Bong utiliza-os como mediadores entre a concepção inicial e a realização cinematográfica, assegurando uma coerência estética e narrativa que alinha todos os elementos do filme.

A articulação entre a linguagem pictórica e cinematográfica na prática dos *storyboards* revela um diálogo interdisciplinar que torna a pré-visualização um processo criativo em si. Bong Joon-ho comprehende o *Storyboard* como uma ferramenta capaz de sintetizar informações complexas, desde a composição visual até os movimentos de câmera e a interação dos personagens com o espaço físico.

*Parasita* (2019) enquadraria-se como um caso paradigmático da interseção entre planejamento pictórico e execução cinematográfica. Os *storyboards*, nesse contexto, atuam não apenas como instrumentos de organização, mas como expressões visuais que antecipam e moldam o discurso filmico. Bong Joon-ho reafirma, assim, a indissociabilidade entre forma e conteúdo, evidenciando a importância do rigor visual e narrativo na construção de um filme cuja densidade simbólica reflete a complexidade das relações sociais que retrata.

#### 4.3 STORYBOARDS DE *PARASITA* (2019)

Para aprofundar a análise do uso dos *storyboards* no processo criativo de *Parasita* (2019), selecionamos fragmentos que ilustram diferentes abordagens de Bong Joon-ho na construção visual e narrativa do filme. A seleção foi realizada com base na relevância desses trechos para compreender a complexidade da técnica e as intenções artísticas do diretor:

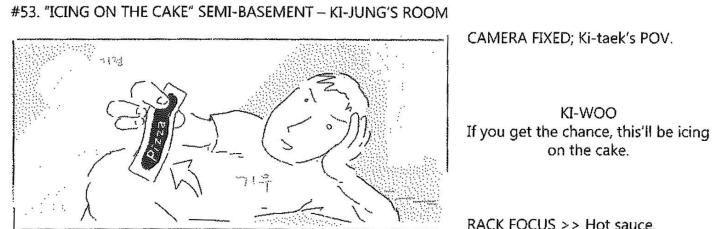
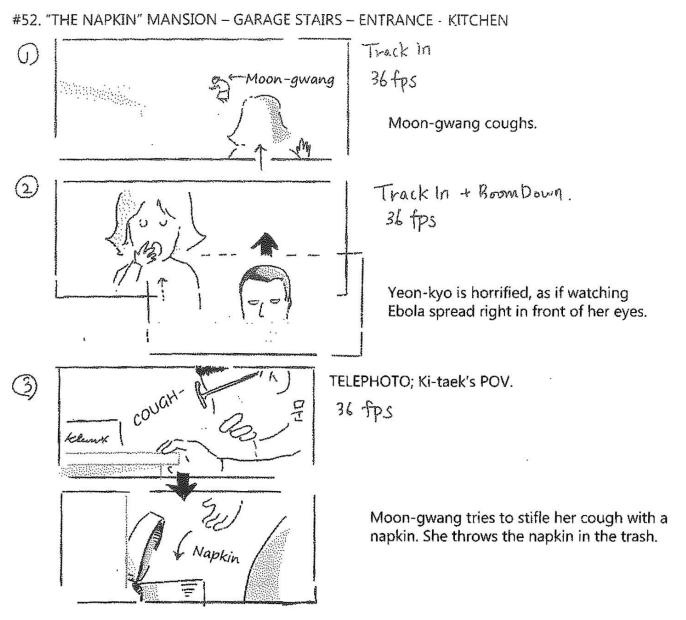
A análise dos *storyboards* de Bong Joon-ho em *Parasita* (2019) incluiu três aspectos fundamentais que evidenciam seu método de planejamento visual. A primeira abordagem considerou a sequência *The Belt of Faith*, destacando duas páginas do storyboard que representam essa passagem caracterizada por uma montagem dinâmica que entrelaça diversas linhas narrativas. Esses trechos evidenciam o uso do storyboard como ferramenta para estudar e planejar a montagem, incorporando elementos visuais inspirados em histórias em quadrinhos, como quadros justapostos que reforçam a simultaneidade e o ritmo.

Além disso, foram selecionados trechos do storyboard nos quais Bong Joon-ho incorpora diagramas e mapas do cenário para indicar o movimento de elementos de cena.

Essa abordagem permite analisar como o diretor planeja a *mise-en-scène*, estabelecendo relações espaciais entre personagens e objetos e criando uma coreografia visual que reforça a narrativa e os temas do filme. Por fim, foram escolhidos *storyboards* em que Bong utiliza elementos visuais, como fotografias e modelos 3D, para planejar a composição e a atmosfera das cenas. Esses trechos demonstram como ele combina diferentes ferramentas visuais para experimentar e consolidar a estética visual do filme, ampliando as possibilidades narrativas.

A sequência conhecida como *The Belt of Faith* representa um ponto marcante na narrativa de *Parasita* (2019), condensando a complexidade narrativa, tonal e visual que caracteriza o filme como um todo. Situada no final do primeiro ato, essa sequência funciona como um microcosmo das dinâmicas sociais e emocionais exploradas por Bong Joon-ho, além de exemplificar o papel central dos *storyboards* (Figuras 21 e 22) na pré-visualização e execução cinematográfica.

**Figura 21 - Storyboard da Cena 52, “THE NAPKIN”**



Fonte: BONG, Joon-ho (2020, p. 66)

*The Belt of Faith* apresenta a conclusão do processo de infiltração da família Kim na residência dos Park, explorando temas como manipulação, dissimulação e as consequências de uma mobilidade social ilusória. Na trama, cada membro da família Kim conquista uma posição na dinâmica doméstica dos Park por meio de recomendações encadeadas, culminando na remoção da governanta original, Moon-gwang.

Essa sequência é uma síntese do filme como um todo, pois encapsula a relação dialética entre ricos e pobres, explorando não apenas as desigualdades estruturais, mas também as formas como elas são internalizadas e reproduzidas pelos personagens. Conforme destacado por Karen Han (2020), *The Belt of Faith* é *Parasita* (2019) em miniatura.

Os *storyboards* de Bong Joon-ho para essa sequência (Figuras 21 e 22) destacam o papel da linguagem pictórica no estudo e planejamento da montagem cinematográfica. Em termos técnicos, os desenhos ilustram a organização espacial, a blocagem dos personagens e os movimentos de câmera que estruturam a narrativa visual. O estilo esquemático de Bong é particularmente eficaz em lidar com a montagem de múltiplas linhas narrativas paralelas.

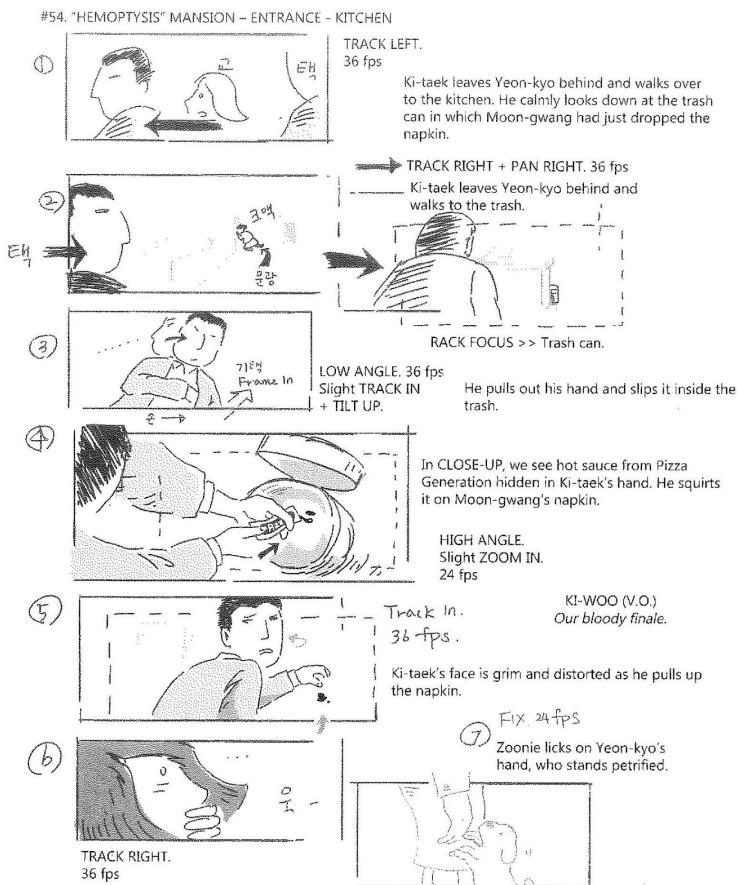
Voltando a ideia de Tarkovski (1998) de que quanto mais cinematográfico um roteiro, mais ele cumpre seu papel dentro do processo. Essa observação sublinha a necessidade de uma abordagem multidimensional no processo criativo, no qual os *storyboards* desempenham um papel de roteiro. Begleiter (2001) complementa que os *storyboards* traduzem a poesia do roteiro para espaço e tempo, permitindo uma compreensão visual das intenções narrativas.

Os *storyboards* de Bong Joon-ho são enriquecidos por uma variedade de elementos instrucionais que refletem sua abordagem detalhista. Um desses elementos são as setas de movimento, que indicam o deslocamento dos personagens e a trajetória das câmeras, ajudando a mapear a dinâmica espacial e a fluidez da narrativa visual. Além disso, as referências técnicas presentes nos *storyboards* incluem notas sobre lentes, como as do tipo telefoto, equipamentos como o *steadicam* e enquadramentos, como *high angle* e ponto de vista (*POV*), que orientam a execução técnica de cada plano. Também são indicadas taxas de frames mais altas, como 36 ou 48 *FPS*, utilizadas para planos em câmera lenta, enfatizando momentos de maior impacto emocional. Por fim, as sobreposições gráficas, similares às utilizadas em histórias em quadrinhos, representam cortes e transições entre planos, criando um fluxo narrativo visual.

Todos os tipos de elementos citados podem ser conferidos ao longo das páginas de *storyboards*, como nas Figuras 21 e 22. Esses elementos destacam a versatilidade dos *storyboards* como instrumentos que transcendem o mero planejamento, atuando também como dispositivos narrativos e estéticos.

A montagem de *The Belt of Faith* é fundamental para criar um ritmo narrativo que oscila entre tensão e humor, reforçando a transição tonal que caracteriza a sequência. Bong utiliza a justaposição de planos para destacar as contradições entre os personagens, como na cena em que Ki-taek ensaia a mentira sobre Moon-gwang contrair tuberculose, enquanto seus filhos observam e ajustam a performance.

**Figura 22 - Storyboard da Cena 54, “HEMOPTYSIS”**



Fonte: BONG, Joon-ho (2020, p. 67)

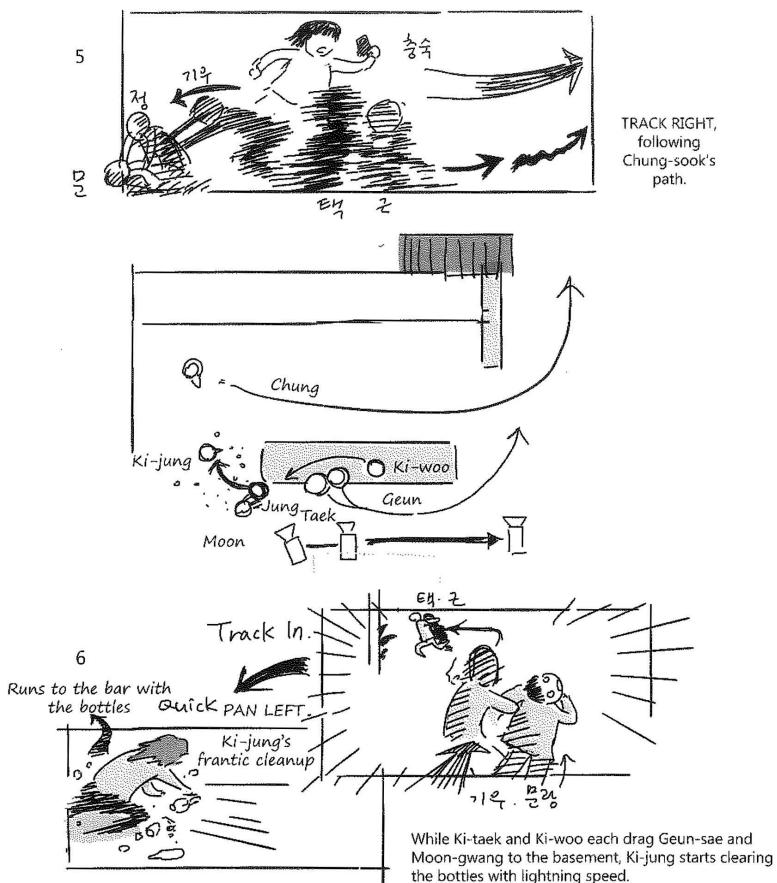
A sequência também se destaca pela integração entre elementos visuais e simbólicos, representando as dinâmicas de poder e exclusão social que permeiam *Parasita* (2019). O uso da linguagem pictórica nos *storyboards* reflete essas camadas temáticas ao antecipar a organização dos espaços e a relação entre os personagens. As atitudes dos Kim mudam à medida que experimentam uma ascensão ilusória, manifestando uma crítica às dinâmicas de hierarquia social que ultrapassa a narrativa.

A prática de Bong de traduzir essas relações em termos visuais reforça a interdependência entre forma e conteúdo, consolidando a sequência como uma expressão sofisticada da linguagem cinematográfica.

Ao integrar elementos instrucionais e simbólicos, Bong utiliza a linguagem pictórica como uma ponte entre a idealização e a materialização do filme, evidenciando a importância dos *storyboards* na organização estética e narrativa de sua obra. Essa abordagem prepara o terreno para uma análise mais detalhada sobre a utilização de diagramas e elementos esquemáticos nos *storyboards* de Bong Joon-ho, que serão explorados no próximo subtópico.

A utilização de diagramas nos *storyboards* de *Parasita* (2019) é uma extensão significativa da abordagem visual e organizacional de Bong Joon-ho, evidenciando sua atenção meticolosa à *mise-en-scène* e à organização espacial do filme. Esses elementos esquemáticos oferecem uma perspectiva funcional que transcende o desenho convencional, destacando a versatilidade da linguagem pictórica como uma ferramenta essencial para o planejamento cinematográfico. A presença de diagramas reflete a preocupação de Bong com a precisão na disposição dos personagens e na definição dos movimentos da câmera, garantindo uma coesão visual entre a concepção e a execução. Os diagramas utilizados por Bong frequentemente incluem plantas baixas dos cenários, sobre as quais são representados os movimentos dos personagens e as trajetórias da câmera (Figura 23). Essas plantas fornecem uma visão ampla da organização espacial e das dinâmicas de cena, permitindo ao diretor e à equipe preverem a interação entre os elementos do cenário e os personagens em relação à câmera. Além disso, esses diagramas são complementados por setas que indicam os movimentos planejados, destacando as relações dinâmicas entre os corpos em movimento e o espaço cinematográfico. No Capítulo 2, com apoio em Oliveira Jr. (2013), levantamos o papel da *mise-en-scène*. Essa prática alinha-se à definição de *mise-en-scène* como um processo dinâmico de organização espacial e construção de um universo para o espectador.

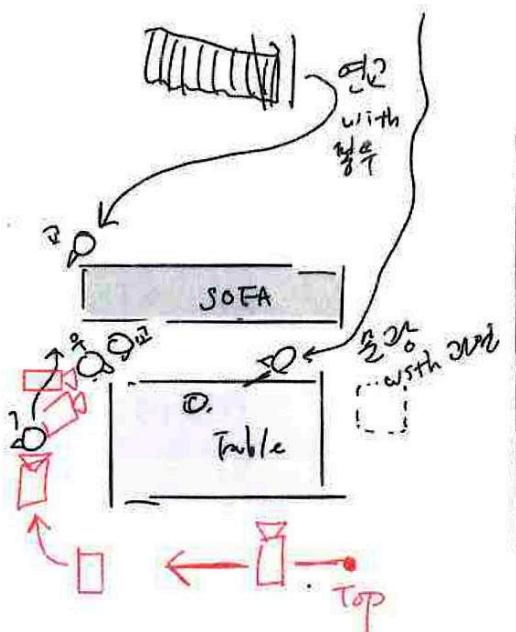
**Figura 23 - Storyboard da Cena 83, “KI-TAEK SHOUTING”**



Fonte: BONG, Joon-ho (2020, p. 128)

Em *Parasita* (2019), os diagramas são particularmente relevantes na representação da casa da família Park, um espaço criado integralmente em estúdio para atender às demandas narrativas e visuais do filme. A Figura 24 é um recorte de uma página de *storyboards* que detalha o movimento de personagens e da câmera pelo cenário. A planta baixa da casa é utilizada para detalhar a posição dos personagens em relação aos planos de câmera e à iluminação, garantindo que cada cena reflita a intenção narrativa de Bong. Por exemplo, nas sequências em que a família Kim se esconde dentro da residência, os diagramas auxiliam na criação de uma tensão claustrofóbica ao mapear as interações entre os personagens e os espaços ocultos. Esse mapeamento é fundamental para a compreensão do espaço pelo espectador e para a construção da atmosfera desejada.

**Figura 24 - Diagrama da Cena 17, “MONEY ENVELOPE”**



Fonte: BONG, Joon-ho (2020, p. 26)

A prática de representar a blocagem da câmera nos diagramas também reflete a abordagem de Bong à versatilidade da linguagem pictórica. Nesse processo, os diagramas cumprem uma dupla função: facilitam a organização dos aspectos técnicos de produção e promovem uma compreensão mais detalhada da interação entre espaço e narrativa. Essa abordagem explora uma pré-visualização da *mise-en-scène* construindo um universo que faz sentido para o espectador, servindo como o alicerce visual e narrativo que conecta todos os elementos do filme.

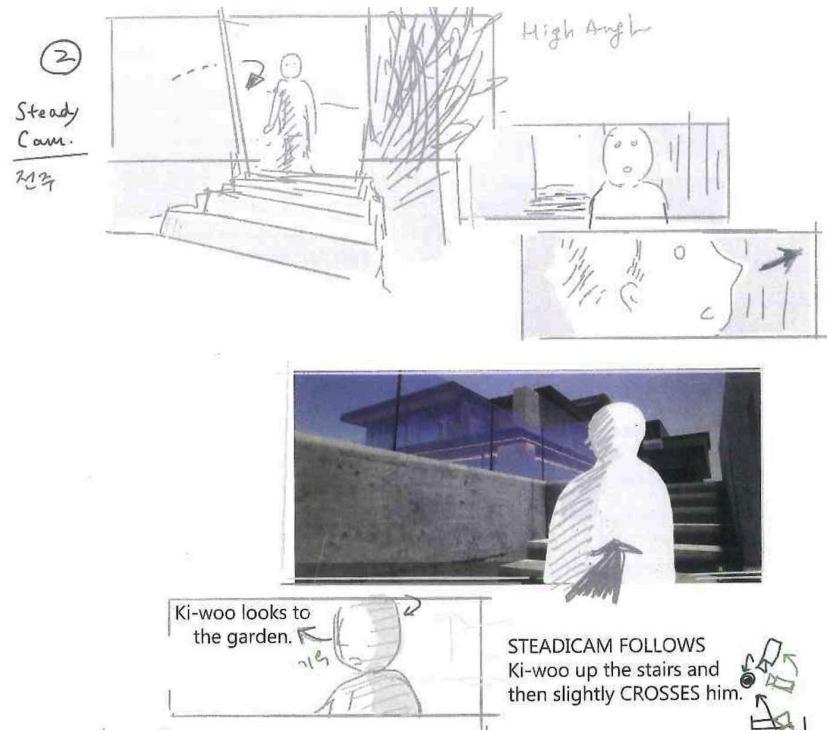
Outro aspecto relevante nos diagramas de Bong Joon-ho é sua função como ferramenta colaborativa. Ao integrar plantas baixas e setas descritivas, os *storyboards* permitem que os diferentes departamentos de produção alinhem suas atividades em torno de um objetivo comum. Os diagramas tornam essas intencionalidades colaborativas para o tripé de criação da imagem filmica, ou seja, direção, arte e fotografia.

A análise dos diagramas de Bong Joon-ho em *Parasita* (2019) evidencia sua capacidade de integrar aspectos técnicos e narrativos por meio da linguagem pictórica. Esses elementos esquemáticos não são apenas representativos da organização espacial, mas também funcionam como pontes entre as ideias conceituais do diretor e a execução concreta do filme.

A abordagem de Bong reflete uma compreensão profunda da relação entre forma e conteúdo, consolidando os *storyboards* como um componente essencial na criação cinematográfica.

A integração de recursos digitais nos *storyboards* de *Parasita* (2019) evidencia a capacidade de Bong Joon-ho em adaptar ferramentas contemporâneas ao seu processo criativo. Essa abordagem não apenas demonstra a versatilidade do diretor em explorar múltiplas linguagens visuais, mas também sublinha a função dos *storyboards* como um campo de experimentação narrativa e estética. Por meio da utilização de imagens digitais – como fotografias (Figura 27) e renderizações 3D<sup>5</sup> (Figura 26) –, Bong expande os limites tradicionais da linguagem pictórica, enriquecendo sua pré-visualização cinematográfica e promovendo uma conexão mais tangível entre a concepção e a execução do filme. A Figura 25 apresenta uma página de *storyboards* em que Bong Joon-ho utiliza uma renderização 3D da casa da família Park como *background*.

**Figura 25 - Storyboard da Cena 12B, “FIRST VISIT GARDEN”**



Fonte: BONG, Joon-ho (2020, p. 18)

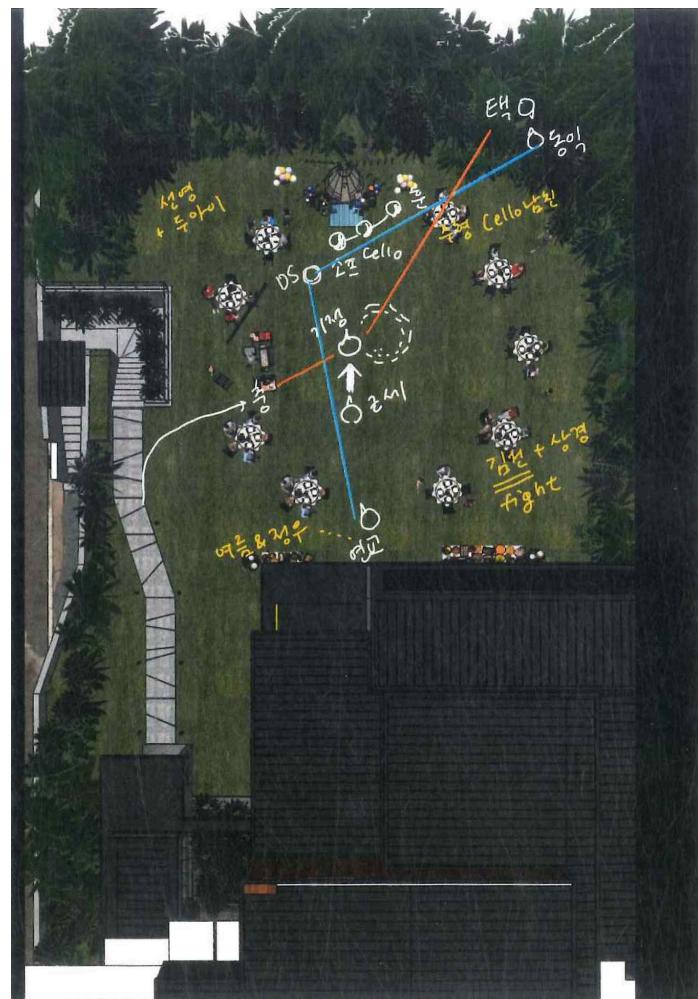
Outro exemplo significativo do emprego de auxílio digital pode ser observado na sequência do churrasco, uma das mais intensas do filme, onde Bong utiliza renders 3D do quintal da família Park para planejar a movimentação dos personagens e a blocagem das

<sup>5</sup> Processo de computação gráfica que converte modelos 3D em imagens 2D de forma digital. Renderizações 3D podem incluir efeitos fotorrealistas ou estilos não fotorrealistas.

câmeras (Figura 26). Essas imagens funcionam como um substrato visual sobre o qual Bong desenha à mão os movimentos planejados, permitindo uma integração precisa entre os espaços físicos e as dinâmicas da cena.

Além das renderizações, Bong também incorpora fotografias dos atores em algumas páginas de seus *storyboards*, substituindo os desenhos tradicionais por imagens reais. Essa escolha, além de economizar tempo, proporciona um realismo adicional que facilita a comunicação com a equipe técnica. Por exemplo, em cenas que exigem uma precisão dramática específica, como a interação entre Ki-woo e Ki-jung, fotografias dos atores permitem que a dinâmica de expressão e postura seja trabalhada de forma mais direta. Essa prática sublinha a natureza pragmática de Bong, que utiliza todos os recursos disponíveis para materializar sua visão.

**Figura 26 - Diagrama da Cena 133, “GEUN-SAE AND KNIVES”**



Fonte: BONG, Joon-ho (2020, p. 197)

A decisão de Bong em adotar elementos digitais também reflete uma abordagem mais ampla e contemporânea às práticas de pré-visualização no cinema contemporâneo. Em um contexto onde a complexidade das produções cinematográficas muitas vezes exige colaboração multidisciplinar, ferramentas digitais ampliam as possibilidades de comunicação entre os diferentes departamentos. Nesse sentido, o uso de imagens digitais nos *storyboards* de *Parasita* (2019) pode ser entendido como uma extensão dessa prática, potencializando o diálogo entre o diretor e sua equipe.

Outro aspecto relevante é a flexibilidade proporcionada pelos recursos digitais. Enquanto os *storyboards* desenhados manualmente são limitados por sua natureza estática, as imagens digitais permitem ajustes rápidos e reutilização em diferentes contextos. Por exemplo, os renders 3D da casa dos Park foram utilizados não apenas para a blocagem das câmeras, mas também para o planejamento de iluminação e movimentação dos personagens. Essa versatilidade reforça a ideia de que a linguagem pictórica no cinema contemporâneo não é apenas uma forma de visualização, mas um meio de organização e experimentação.

**Figura 27 - Storyboard da Cena 2, “WI-FI”**



Fonte: BONG, Joon-ho (2020, p. 3)

A combinação de métodos tradicionais e digitais nos *storyboards* de Bong também levanta questões sobre a evolução das práticas de planejamento no cinema. Enquanto a linguagem pictórica é historicamente associada ao desenho manual, o advento de ferramentas digitais expandiu significativamente suas aplicações. Essa abordagem multidimensional reflete uma compreensão sofisticada das relações entre forma, conteúdo e tecnologia,

posicionando Bong como um diretor que utiliza o meio digital para amplificar sua linguagem cinematográfica.

O uso de auxílio digital nos *storyboards* de *Parasita* (2019) não apenas representa um exemplo paradigmático da fusão entre tradição e inovação, mas sintetiza as abordagens multifacetadas que permeiam todo o tópico. Desde a análise das sequências desenhadas à mão até a adoção de elementos esquemáticos e digitais, observa-se que os *storyboards* transcendem sua função técnica e se tornam instrumentos narrativos cruciais. Bong Joon-ho exemplifica como essas ferramentas, sejam tradicionais ou tecnológicas, podem expandir as possibilidades criativas, conectando concepção e execução de forma coesa e inovadora. Dessa maneira, os *storyboards* de *Parasita* (2019) reafirmam sua relevância não apenas no processo criativo do diretor, mas também no panorama mais amplo do cinema contemporâneo.

A análise dos *storyboards* no estudo de *Parasita* (2019) oferece uma contribuição no entendimento do processo criativo no cinema. Em primeiro lugar, ela permite visualizar como Bong Joon-ho estrutura sua narrativa de maneira extremamente planejada, utilizando os *storyboards* como instrumentos de composição visual e desenvolvimento estético. Isso demonstra que o planejamento visual não é apenas um estágio preparatório do filme, mas um processo criativo ativo que influencia diretamente a estética e o impacto narrativo da obra.

O estudo avança na compreensão da relação entre diferentes formas de visualização no processo criativo cinematográfico, analisando a integração entre métodos tradicionais de storyboard desenhado à mão e o uso de recursos digitais, como fotografias e modelos 3D, para planejar cenas e cenários.

## 5 CONCLUSÃO

A análise dos *storyboards* nesta dissertação revela que o processo criativo cinematográfico não consiste apenas em um conjunto de decisões isoladas, mas em um fluxo visual contínuo e interdisciplinar. O estudo evidencia que os *storyboards* são ferramentas técnicas de pré-visualização, mas também instrumentos fundamentais para a materialização do pensamento cinematográfico. No caso de Akira Kurosawa, os *storyboards* funcionam como pinturas narrativas, antecipando a estética final do filme e permitindo que o diretor explore conceitos de cor, textura, composição e luz antes das filmagens. Para Bong Joon-ho, os *storyboards* assumem um caráter estrutural e sequencial, aproximando-se da linguagem das histórias em quadrinhos e servindo como roteiros visuais detalhados que garantem uma execução controlada e precisa das cenas.

O impacto dessa análise reside na compreensão do *Storyboard* como documento de processo, capaz de revelar as intenções artísticas, as soluções técnicas e os desafios enfrentados pelo cineasta. Assim, o estudo demonstra que os *storyboards* são elementos centrais para entender a relação entre planejamento visual e execução cinematográfica, fornecendo uma visão detalhada de como a imagem no cinema é pensada, moldada e refinada ao longo do processo de produção.

A dissertação buscou contribuir para a pesquisa acadêmica ao reforçar a importância da visualização na construção da imagem cinematográfica e ao demonstrar como artistas com formações distintas utilizam a linguagem pictórica como parte essencial de seu processo criativo. Ampliando a compreensão da relação entre *Storyboard* e linguagem cinematográfica ao mostrar como Kurosawa os trata como estudos pictóricos, enquanto Bong Joon-ho os utiliza como roteiros visuais sequenciais, aproximando-se da gramática da arte sequencial. Além disso, a pesquisa buscou evidenciar a interdisciplinaridade do cinema e ampliar o campo de estudos sobre interseções entre diferentes expressões artísticas e processos criativos no cinema, dialogando com teorias da imagem e da crítica genética.

O estudo também reforça o *Storyboard* como vestígio do processo criativo, alinhando-se à crítica genética ao demonstrar como os *storyboards* de cada projeto cinematográfico revelam não apenas decisões visuais, mas também processos de desenvolvimento da *mise-en-scène*, da cinematografia e da narrativa.

O estudo também reavalia o papel do *Storyboard* dentro da crítica genética e da teoria da imagem, demonstrando que eles não são apenas registros técnicos, mas vestígios do pensamento criativo. Além disso, a dissertação enfatiza que a fase de pré-produção deve ser

estudada com profundidade, pois é nesse estágio que as escolhas estéticas e narrativas começam a se materializar.

Como vimos ao longo da dissertação a abordagem aos *storyboards* pode variar amplamente, desde um foco subjetivo que explora emoções e simbolismos até uma ênfase objetiva voltada para a funcionalidade e a precisão técnica. Akira Kurosawa e Bong Joon-ho representam dois extremos desse espectro, mas também trazem similaridades que ilustram as possibilidades criativas dessa ferramenta cinematográfica.

O uso subjetivo da linguagem pictórica conecta Kurosawa à tradição dos grandes artistas visuais, tornando seus *storyboards* verdadeiras extensões de sua identidade como cineasta-pintor. A exploração da cor e da luz em seus esboços não apenas antecipava a estética final de suas cenas, mas também sugeria atmosferas específicas, como o caos e a tragédia que permeiam *Ran* (1985).

Esse uso subjetivo da linguagem pictórica também encontra ecos no trabalho de outros diretores, como Alfred Hitchcock. Embora frequentemente associado a um uso objetivo dos *storyboards*, como no caso de *Psicose* (1960), Hitchcock também explorou abordagens subjetivas em filmes como *Spellbound* (1945). A sequência de sonho em *Spellbound*, por exemplo, foi concebida com base em esboços e pinturas de Salvador Dalí, supervisionadas pelo diretor de arte James Basevi (Figura 28). Essa colaboração resultou em imagens oníricas e simbolicamente densas, inspiradas diretamente no surrealismo. Uma imagem do *Storyboard* de Basevi retrata uma casa de jogos, simbolizando confusão e mistério, remetendo ao trabalho de Dalí em *Un Chien Andalou* (1929). Esses elementos visuais subjetivos eram projetados para refletir o estado mental perturbado dos personagens, demonstrando como a linguagem pictórica pode ser usada para evocar atmosferas específicas e envolver o espectador em um nível emocional.

Bong Joon-ho adota uma abordagem objetiva nos *storyboards*, priorizando clareza narrativa e organização técnica. Seus *storyboards* esquemáticos são frequentemente descritos como ferramentas instrucionais, desenhados para alinhar todos os departamentos de produção e garantir que cada elemento visual e narrativo esteja coeso. Em *Parasita* (2019), por exemplo, os *storyboards* desempenharam um papel central na definição dos espaços físicos, como a mansão dos Park e o bunker. Esses espaços foram planejados com precisão arquitetônica para simbolizar as barreiras invisíveis entre classes sociais, com cada cena cuidadosamente esboçada para maximizar o impacto visual e narrativo.

**Figura 28 - Storyboard de *Spellbound* (1945)**



Fonte: HALLIGAN, Fionnuala (2013, p. 40)

Uma das inovações de Bong é a integração de elementos digitais em seus *storyboards*, refletindo a tendência contemporânea de utilizar previsões digitais (previs). Essas técnicas, que combinam computação gráfica e animação 3D, permitem uma visualização detalhada das cenas antes da filmagem, facilitando ajustes em tempo real. Em produções recentes, como a série *His Dark Materials* (2019) (Figura 29), essa abordagem foi utilizada para criar cenários virtuais e simular movimentos de câmera, possibilitando a escolha de lentes, iluminação e outros elementos de forma precisa. Bong segue essa mesma filosofia ao empregar *storyboards* digitais, que não apenas otimizam o planejamento, mas também garantem que a visão do diretor seja mantida ao longo de toda a produção.

Essas novas técnicas, como destaca Esteves (2021), surgiram como resposta às limitações do processo tradicional óptico, que muitas vezes deixava incertezas sobre a imagem final. A utilização de recursos digitais permitiu uma revolução no planejamento cinematográfico, abrindo espaço para soluções criativas e logísticas antes impossíveis. A partir dessas inovações, tornou-se viável explorar elementos como design de cenários virtuais, escolhas de lentes e movimentos de câmera em tempo real, promovendo uma interatividade que potencializa a colaboração entre os departamentos e a adaptação às demandas criativas no decorrer da produção.

**Figura 29 - Pre-Viz para cena da série da HBO, *His Dark Materials***



Fonte: ESTEVES, Diogo Manuel Pinto Ganalho (2021, p. 18)

As abordagens contrastantes de Kurosawa e Bong refletem suas prioridades artísticas e os contextos culturais e históricos em que trabalham. Kurosawa, com sua formação em pintura e influências impressionistas, utiliza os *storyboards* como um meio para capturar emoções e atmosferas subjetivas, conectando sua visão autoral à experiência emocional do espectador. Bong, por outro lado, representa uma geração de cineastas que equilibram narrativa e técnica, utilizando *storyboards* para maximizar a eficiência e garantir a clareza de suas obras.

Conforme vimos com Martin (2005) no Capítulo 2, a montagem cinematográfica se baseia em uma dialética externa do plano, ou seja, nas relações entre as imagens, onde cada plano encontra sua resposta no seguinte, criando tensão psicológica e dramaticidade. Esse princípio é comparável à abordagem da arte sequencial, conforme descrito por Will Eisner (2010), que define as narrativas sequenciais como a organização de quadros que compõem uma história visual. Como Felipe Muanis (2006) destaca, cinema e quadrinhos compartilham uma linguagem visual comum, com ferramentas como enquadramentos e cortes que estruturam a narrativa visual e ajudam a guiar o espectador pela história.

No contexto do cinema, os *storyboards* permitem que os diretores decupem seus filmes em planos organizados que antecipam a montagem final. Esse processo é comparável à composição de páginas nos quadrinhos, onde o enquadramento de cada quadro contém ideias, ações e elementos específicos que devem ser lidos como parte de um todo coeso. Begleiter (2001) reforça essa ideia ao afirmar que o quadro é uma ferramenta que nós usamos para

quebrar o panorama em pedaços digeríveis, guiando a audiência através da narrativa de maneira controlada.

Já em um contexto de pós-produção, o trabalho do montador Walter Murch ilustra como o planejamento visual pode influenciar a montagem cinematográfica. Em seu processo de edição, Murch (2004) dispunha fotos de cada plano em um quadro de cortiça, organizadas linearmente como uma história em quadrinhos. Essa técnica permitia que ele visualizasse a sequência completa e ajustasse a organização dos planos para otimizar o ritmo e a narrativa do filme. Murch descreve essa abordagem como uma maneira de sintetizar a essência de cada tomada, escolhendo quadros representativos que capturam os momentos decisivos de uma cena.

O montador americano explica o seu processo para o filme *The Unbearable Lightness of Being* (1988) (Figura 30): o número de três dígitos embaixo à esquerda (620) refere-se à posição da câmera do plano de onde a foto foi tirada e o número adjacente (2:2) identifica o lugar desse quadro na sequência.

**Figura 30 - Frame de *The Unbearable Lightness of Being* (1988)**



Fonte: MURCH, Walter (2004, p. 45)

Essa prática é similar ao processo de criação de *storyboards*, onde cada quadro deve conter informações cruciais que avancem a narrativa visual. Oliveira (2011) observa que tanto os escritores quanto os desenhistas de quadrinhos precisam representar o âmago da história em cada quadro, destacando a importância de selecionar momentos significativos para transmitir emoções e ideias. Para Murch, essa seleção é comparável ao momento

decisivo descrito por Cartier-Bresson na fotografia, onde uma única imagem pode encapsular a intenção e o impacto de uma cena inteira.

Tanto Kurosawa quanto Bong Joon-ho utilizam *storyboards* para prever a dinâmica da montagem cinematográfica, mas com abordagens distintas. Kurosawa, com suas pinturas, cria *storyboards* que conduzem a narrativa visual através da composição de quadros marcantes de cada momento da narrativa, capturando emoções e simbolismos essenciais para a montagem. Em *Ran* (1985), seus *storyboards* pictóricos organizam visualmente as cenas como quadros autônomos que se conectam para formar uma narrativa emocional e visualmente impactante.

Por outro lado, em *Parasita* (2019), os *storyboards* se aproximam ainda mais de uma história em quadrinhos, dispondo os quadros de forma sobreposta ou estendida. Essa estrutura permite que os quadros funcionem como um estudo de montagem, apresentando qual quadro segue o outro e como eles se transicionam entre si. Essa abordagem é semelhante ao processo descrito por Murch, onde cada quadro é escolhido para sintetizar a relação entre os elementos da cena.

Assim como na arte sequencial, onde o enquadramento e a disposição dos elementos visuais influenciam a leitura e a interpretação da história, os *storyboards* de Kurosawa e Bong demonstram como a organização pictórica pode moldar a experiência do espectador. Enquanto Kurosawa explora o potencial emocional e estético da montagem, Bong utiliza os *storyboards* para alinhar narrativa e técnica, mostrando que ambas as abordagens podem ser igualmente eficazes na criação de uma narrativa cinematográfica envolvente.

Os *storyboards* são ferramentas fundamentais para o planejamento visual no cinema, influenciando diretamente a *mise-en-scène*. Tanto Akira Kurosawa quanto Bong Joon-ho utilizam essa ferramenta para estruturar a composição de suas cenas, mas suas abordagens refletem suas prioridades artísticas e contextos culturais distintos. Enquanto Kurosawa emprega os *storyboards* para criar uma continuidade visual profundamente simbólica e emocional, Bong os utiliza para detalhar interações espaciais que reforçam os conflitos narrativos e sociais de suas obras.

Akira Kurosawa é conhecido por sua abordagem pictórica à *mise-en-scène*, onde cada plano é tratado como uma pintura autônoma que dialoga com os demais, criando uma narrativa visual coesa. Em *Ran* (1985), seus *storyboards* capturam as emoções e os temas centrais da trama por meio de cores vibrantes e texturas detalhadas. As cenas de batalha, por exemplo, são meticulosamente planejadas para transmitir caos e tragédia, com a disposição dos personagens e o uso da luz contribuindo para o impacto visual e simbólico.

Os *storyboards* de Kurosawa não apenas detalham o posicionamento de personagens, mas também guiam a movimentação de câmera e a progressão narrativa. A montagem, nesse contexto, torna-se dialética, refletindo sua formação artística em pintura e sua busca por uma profundidade emocional e simbólica.

Bong Joon-ho, por sua vez, emprega os *storyboards* como uma ferramenta para organizar e estruturar a *mise-en-scène* de maneira funcional e narrativa. Em *Parasita* (2019), os *storyboards* detalham a interação entre os personagens e os espaços, explorando como a arquitetura dos cenários reflete as desigualdades sociais. A verticalidade dos ambientes – como a mansão dos Park no topo e o bunker escondido abaixo – é central para a narrativa, simbolizando a divisão de classes e a hierarquia social.

A montagem planejada nos *storyboards* de Bong Joon-ho reflete a justaposição de planos que destacam os conflitos dramáticos e as dinâmicas de poder entre os personagens. Cada quadro serve como um estudo de como os elementos visuais – como a posição dos personagens em relação aos espaços – podem amplificar o impacto narrativo. Essa abordagem combina precisão arquitetônica e narrativa, garantindo que a *mise-en-scène* não apenas complemente a história, mas também a conduza.

Embora Kurosawa e Bong Joon-ho utilizem os *storyboards* para estruturar suas *mise-en-scènes*, suas abordagens diferem significativamente. Kurosawa se concentra na construção emocional de seus planos por meio da luz, cor e textura, enquanto Bong explora a disposição espacial e a interação entre personagens e ambiente para criar uma narrativa simbólica e socialmente carregada.

Os *storyboards* de Akira Kurosawa e Bong Joon-ho são testemunhos de suas escolhas estéticas e narrativas, revelando os vestígios materiais de seus processos criativos. Em um processo criativo dinâmico, em constante movimento entre ideias e representações, os *storyboards* são traços de memória visual que alinham a dimensão subjetiva das emoções à organização técnica do cinema.

Ambos os cineastas reconhecem a linguagem pictórica como uma ferramenta indispensável para o planejamento visual e narrativo. Tanto Kurosawa quanto Bong utilizam os *storyboards* para organizar suas ideias e antecipar o impacto emocional de suas cenas, mas as estratégias que empregam são moldadas por contextos e prioridades artísticas distintas. Nos *storyboards* de Kurosawa, o simbolismo emerge como um elemento primordial, enquanto nos de Bong, é a organização clara e precisa que prevalece. Em ambos os casos, os quadros atuam como mapas visuais que asseguram a coesão entre os componentes filmicos e garantem uma narrativa coesa.

As diferenças mais evidentes residem na abordagem adotada por cada cineasta. Kurosawa explora profundamente o subjetivo e o emocional, utilizando seus *storyboards* como extensões de sua visão artística. Essas diferenças ampliam nossa compreensão sobre a versatilidade da linguagem pictórica no cinema.

Tanto Kurosawa quanto Bong demonstram como diferentes formas de arte – como pintura, desenho e histórias em quadrinhos – são assimiladas e transformadas em narrativas visuais poderosas. A influência do impressionismo e do teatro Nô em Kurosawa e o impacto das HQs e do design arquitetônico em Bong são exemplos claros de como a integração de linguagens artísticas potencializa o impacto estético e narrativo do cinema. Essa interdisciplinaridade não apenas enriquece a criação cinematográfica, mas também reflete a natureza fragmentada e colaborativa do processo, onde roteiro, atuação, design visual e montagem interagem para compor uma experiência unificada.

Kurosawa e Bong Joon-ho exemplificam abordagens que são tanto distintas quanto complementares no uso da linguagem pictórica. Essa pluralidade de abordagens não apenas ilustra a riqueza do cinema como arte interdisciplinar, mas também sublinha o potencial transformador da linguagem pictórica. Através de suas escolhas estéticas e técnicas, ambos cineastas demonstram que a imagem é uma ferramenta singular capaz de transcender barreiras culturais, articular narrativas complexas e estabelecer conexões profundas com o espectador.

A dissertação reflete uma jornada acadêmica e criativa que explorou, de forma interdisciplinar, os vínculos entre as linguagens pictórica e cinematográfica. Este texto não só analisa os aspectos artísticos e técnicos das obras de Akira Kurosawa e Bong Joon-ho, mas também propõe uma reflexão mais ampla sobre o próprio processo investigativo e as implicações metodológicas que emergiram ao longo da pesquisa.

A metodologia utilizada baseou-se amplamente nas teorias de Cecília de Almeida Salles, que tratam o processo criativo como dinâmico, inacabado e moldado por redes de influências culturais, sociais e históricas. O estudo dos vestígios materiais, como *storyboards* e pinturas, permitiu compreender as escolhas criativas de Kurosawa e Bong enquanto vestígios do pensamento artístico em transformação. Essa abordagem mostrou-se fundamental para revelar não apenas as características estéticas dos cineastas, mas também como os *storyboards* operam como pontos de interseção entre a idealização e a realização cinematográfica.

Ao incorporar as contribuições de teóricos como Jacques Aumont, David Bordwell e Robert Stam, a pesquisa expandiu sua análise, permitindo que os *storyboards* fossem

examinados em uma perspectiva que abrange tanto os dispositivos narrativos e técnicos quanto os valores culturais e ideológicos embutidos nas imagens. Bordwell destacou a organização eficiente da narrativa visual, enquanto Stam trouxe à tona as dinâmicas ideológicas e sociais que influenciam e são refletidas na linguagem cinematográfica.

A seleção de *Ran* (1985) e *Parasita* (2019) como estudos de caso revelou-se especialmente significativa devido às diferenças nas formações artísticas de Kurosawa e Bong, bem como nos contextos culturais e históricos em que atuaram. Kurosawa, com sua formação autodidata em pintura e influência do impressionismo e do teatro Nô, utilizava os *storyboards* como extensões de sua expressão artística. Bong, por outro lado, construiu sua abordagem em torno de narrativas sequenciais inspiradas em HQs e design arquitetônico, criando *storyboards* esquemáticos que servem como ferramentas técnicas e simbólicas.

A análise dos *storyboards* publicados em *Ran: The Original Screenplay and Storyboards of the Academy Award-winning Film* (1986) e *Parasite: A Graphic Novel in Storyboards* (2020) permitiu um exame detalhado de como esses cineastas transformaram ideias abstratas em narrativas visuais concretas.

Ao longo da pesquisa, foi possível perceber como os *storyboards* funcionam como um elo entre diferentes fases da produção cinematográfica, desde a concepção inicial até a execução final. Eles são, ao mesmo tempo, registros históricos e ferramentas de planejamento que orientam as equipes técnicas e artísticas.

Os resultados da pesquisa reafirmam a relevância da linguagem pictórica como uma ferramenta essencial para o cinema, tanto em termos técnicos quanto expressivos. A utilização de *storyboards* por Kurosawa e Bong Joon-ho ilustra como as influências artísticas adquiridas ao longo da vida moldam profundamente as escolhas narrativas e visuais de um cineasta. No caso de Kurosawa, sua experiência com pintura permitiu que ele criasse cenas que transcendiam a função narrativa, transformando-as em quadros emocionalmente impactantes. Bong, por sua vez, usou os *storyboards* para estruturar cenas de maneira precisa, refletindo as hierarquias sociais que são centrais em *Parasita* (2019).

Embora a pesquisa tenha alcançado seus objetivos ao analisar as práticas criativas de Kurosawa e Bong, algumas limitações merecem ser destacadas. A análise focou em dois cineastas específicos, o que pode restringir a generalização dos resultados. Estudos futuros poderiam ampliar esse escopo, investigando como outros diretores utilizam a linguagem pictórica em seus processos criativos. Além disso, a inclusão de análises comparativas entre diferentes gêneros cinematográficos ou contextos culturais poderia enriquecer ainda mais a compreensão sobre o papel dos *storyboards* no cinema.

Outra possibilidade seria explorar as implicações tecnológicas no uso de *storyboards*, especialmente com o avanço de ferramentas digitais como previs e animações 3D. Essas técnicas estão transformando a prática da visualização cinematográfica e podem oferecer novas perspectivas sobre o planejamento narrativo e estético.

Em última instância, o estudo dos *storyboards* não apenas amplia a compreensão sobre o papel da linguagem pictórica no cinema, mas também reforça a ideia de que a criação artística é um processo de integração, colaboração e reinvenção constante. Esta pesquisa espera contribuir para os debates sobre interdisciplinaridade e criatividade no cinema, além de inspirar novas investigações sobre as relações entre as artes visuais e a narrativa cinematográfica.

## REFERÊNCIAS

ANDREGHETTO, Luiz. Visualidades Pictóricas: Divergências e Convergências Entre Cinema e Pintura na Poética de Derek Jarman. **Revista dEsEnrEdoS**, Teresina, ano V, n. 16, 2013.

AUMONT, Jacques. **O Olho Interminável**: cinema e pintura. 1. ed. Cosac & Naify, 2004. 272 p. ISBN 9788575032817.

BASTOS, Dorotea Souza. Por uma dramaturgia da imagem audiovisual: direção de arte, narrativa e visualidade. In: FERREIRA, Benedito; JACOB, Elizabeth; ROCHA, Iomana; SOUZA, Nívea Faria de; XAVIER, Tainá (Org.). **Dimensões da direção de arte na experiência audiovisual**. Rio de Janeiro: Nau Editora, 2023. p. 45-60.

BEGLEITER, Marcie. **From Word To Image**: storyboarding and the filmmaking process. California: Michael Wiese Productions, 2001. 252 p. ISBN 0-941188-28-0.

BONG, Joon-ho. **Parasite**: A Graphic Novel in Storyboards. 1. ed. New York: Grand Central Publishing, 2020. 267 p. ISBN 978-1-5387-5387-5325-5.

BORDWELL, David. **Narration in the Fiction Film**. Madison, Wis.: University of Wisconsin Press, 1985.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film Art**: An Introduction. 7. ed. New York: McGraw-Hill, 2004.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Movimento**: Cinema 1. Tradução de Eloisa de Araújo Ribeiro. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2018.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Tempo**: Cinema 2. Tradução de Eloisa de Araújo Ribeiro. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2018.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. 4. ed. São Paulo: WMF Martin, 2010. 176 p. ISBN 978-85-7827-307-1.

ESTEVES, Diogo Manuel Pinto Ganimho. **A Utilização do Software Unreal Engine na Pré-Visualização de Cenas de Cinema e Televisão**. 2021. Dissertação (Mestrado em Multimédia – Especialização em Tecnologias Interativas e Jogos Digitais) – Faculdade de Engenharia, Universidade do Porto, Porto, 2021..

HALLIGAN, Fionnuala. **The Art of Movie Storyboards**: Visualising the Action of the World's Greatest Films. Kindle ed. East Sussex: ILEX, 2013. 460 p.

HAN, Karen. **Bong Joon Ho**: Dissident Cinema. Nova York: Abrams Books, 2022.

JUNG, Ji-youn. **BONG Joon-ho**. Seoul: Korean Film Council, 2008. 269 p. Disponível em: <https://www.scribd.com/read/336645495/BONG-Joon-ho>.

KUROSAWA, Akira. **Relato Autobiográfico**. 3. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 1993. 293 p.

KUROSAWA, Akira. **Ran**: The Original Screenplay and Storyboards of the Academy Award-winning Film. Boston: Shambhala, 1986.

MACHADO, Carolina Caramujo. **Desenho Janela**: Relação entre o Desenho e o Cinema. Orientador: José Domingos Rego. 2022. 85 f. Dissertação (Mestrado em Desenho) - UNIVERSIDADE DE LISBOA, Lisboa, 2023.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

METZ, Christian. **A Significação no Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

MUANIS, Felipe. Imagem, cinema e quadrinhos: linguagens e discursos de cotidiano. **Calígrama**, São Paulo, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1808-0820.cali.2006.64622>. Acesso em: abr. 2024.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos**: a edição de filmes sob a ótica de um mestre. Tradução de Carlos Augusto Calil. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

NOTARI, Fabiola Bastos. Síntese e Fragmento: Os Desenhos de S. M. Eisenstein. In: **Ver, Ouvir e Ler os Cineastas**: Teoria dos Cineastas. Covilhã: Editora LabCom.IFP, 2016. v. 1, ISBN 978-989-654-337-2.

OLIVEIRA JR, Luiz Carlos. **A mise en scène no cinema**: do clássico ao cinema de fluxo. Campinas: Papirus, 2013.

PENAFRIA, Manuela; BAGGIO, Eduardo Túlio; GRAÇA, André Rui; ARAUJO, Denize Correa. **Ver, ouvir e ler os cineastas: teoria dos cineastas – Vol. 1**. Covilhã: Editora LabCom.IFP, 2016.

POESTER, Tereza. Sobre o desenho. **Revista Porto Arte**, Porto Alegre, v. 13, n. 23, 2005.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado**: Processo de Criação Artística. 5. ed. São Paulo: Intermeios, 2011.

SALLES, Cecilia Almeida. **Redes de Criação**: Construção da obra de arte. 4. ed. Vinhedo, SP: Editora Horizonte, setembro de 2016. 176 p.

STAM, Robert. **Introdução à Teoria do Cinema**. Tradução de Fernando Mascarello. Campinas, SP: Papirus, 2003.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. 2. ed. São Paulo: Martin Fontes, 1998. 300 p.

TRINDADE, Elisa Almeida. **Desenho e Cinema**. 2013. Dissertação (Mestrado em Desenho e Técnicas de Impressão) – Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Porto, 2013.

## Referências audiovisuais

VEIGA, Rosângela Broch. **Uma Conversa Entre Telas: O Imaginário de Vincent van Gogh no Cinema de Akira Kurosawa.** Orientadora: Ana Carolina Gelmini de Faria. 2013. 93 f. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Museologia) - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação FABICO/UFRGS, Porto Alegre, 2013.

BONG, Joon-ho. **Cães que Ladram Não Mordem** (플란다스의 개). [Filme]. Coreia do Sul: Cinema Service, 2000.

BONG, Joon-ho. **Expresso do Amanhã (Snowpiercer)**. [Filme]. Coreia do Sul: Moho Film, 2013.

BONG, Joon-ho. **Memórias de um Assassino** (살인의 추억). [Filme]. Coreia do Sul: CJ Entertainment, 2003.

BONG, Joon-ho. **Parasita** (기생충). [Filme]. Coreia do Sul: CJ Entertainment, 2019.

BUÑUEL, Luis; DALÍ, Salvador. **Un Chien Andalou**. [Filme]. França: Les Grands Films Classiques, 1929.

EISENSTEIN, Sergei. **Ivan, o Terrível, Parte I (Иван Грозный)**. [Filme]. União Soviética: Mosfilm, 1944.

HIS DARK MATERIALS. **His Dark Materials**. [Série de TV]. Criação: Jack Thorne. Reino Unido: BBC One; Estados Unidos: HBO, 2019-2022.

HITCHCOCK, Alfred. **Intriga Internacional (North by Northwest)**. [Filme]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1959.

HITCHCOCK, Alfred. **Psicose (Psycho)**. [Filme]. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1960.

HITCHCOCK, Alfred. **Quando Fala o Coração (Spellbound)**. [Filme]. Estados Unidos: United Artists, 1945

KAUFMAN, Philip. **A Insustentável Leveza do Ser (The Unbearable Lightness of Being)**. [Filme]. Estados Unidos: Orion Pictures, 1988.

KUROSAWA, Akira. **Kagemusha**. [Filme]. Japão: Toho, 1980.

KUROSAWA, Akira. **Ran**. [Filme]. Japão: Herald Ace, 1985.

KUROSAWA, Akira. **Sonhos (夢)**. [Filme]. Japão: Warner Bros., 1990.