



UNIVERSIDADE
FEDERAL
DE PERNAMBUCO



EDIÇÃO PARA ANIMAÇÃO

COMO OS MÉTODOS UTILIZADOS NA EDIÇÃO DO CINEMA LIVE-ACTION
PODEM SER APLICADOS NO PLANEJAMENTO DE UM FILME ANIMADO

ANA KARINA MACIEL DE SOUZA MONTEIRO

OBJETIVOS

- analisar as **técnicas** utilizadas na **edição** do cinema **live-action**
- analisar o processo de **produção** de um **filme animado**
- analisar como as **técnicas** utilizadas na edição do cinema **live-action** podem contribuir na estruturação do **storyboard de animação**



“A montagem constitui, efetivamente, o fundamento mais específico da linguagem fílmica, e uma definição de cinema não poderia passar sem a palavra ‘montagem’.”

(MARTIN, 2011, p. 147)

A MONTAGEM PARA O CINEMA

LIVE-ACTION

PLANO

“O plano é a porção do filme entre dois pontos de montagem”

(JULLIER; MARIE, 2009, p. 42)



Figura 1 Plano médio.
Fonte: *Brooklyn* (2015).



Figura 2 Plano geral.
Fonte: *Brooklyn* (2015).



Figura 3 *Close-up*.
Fonte: *Brooklyn* (2015).

ENQUADRAMENTO

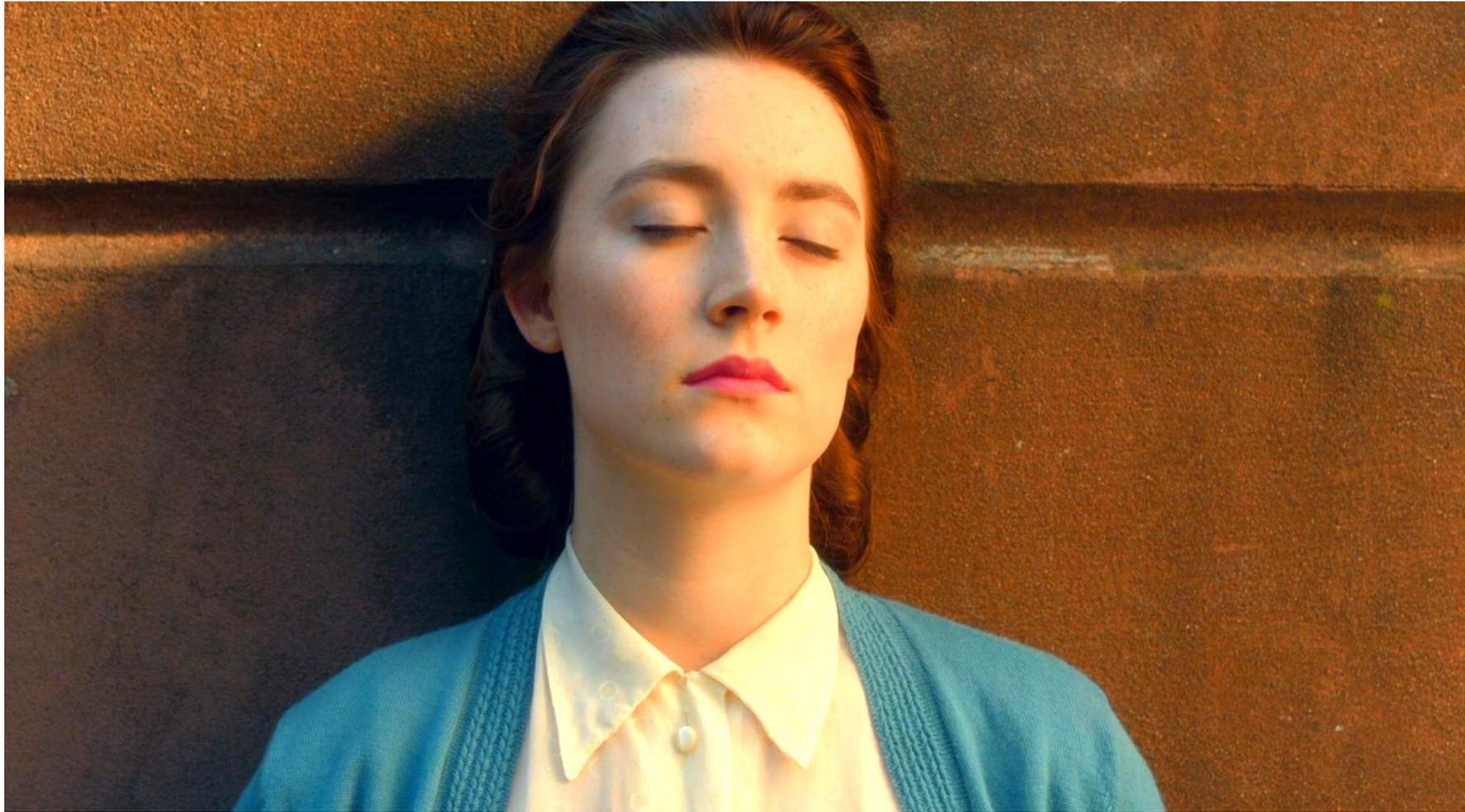


Figura 4 Centralizar. Fonte: *Brooklyn* (2015).



Figura 5 Descentralizar, regra dos três terços. Fonte: *Star Wars: O Despertar da Força* (2015).

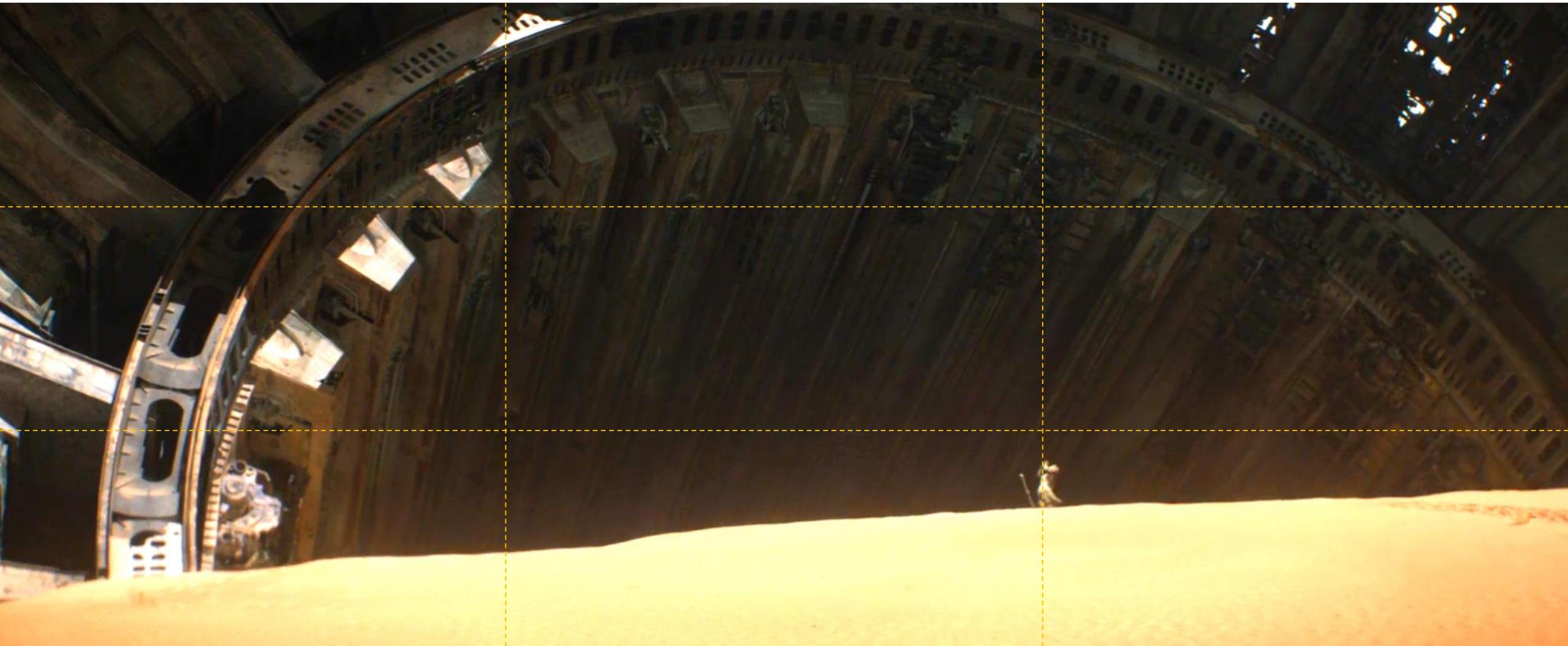


Figura 5 Descentralizar, regra dos três terços. Fonte: *Star Wars: O Despertar da Força* (2015).



Figura 6 Descentralizar,
equilíbrio das massas. Fonte:
Grandes Olhos (2015).

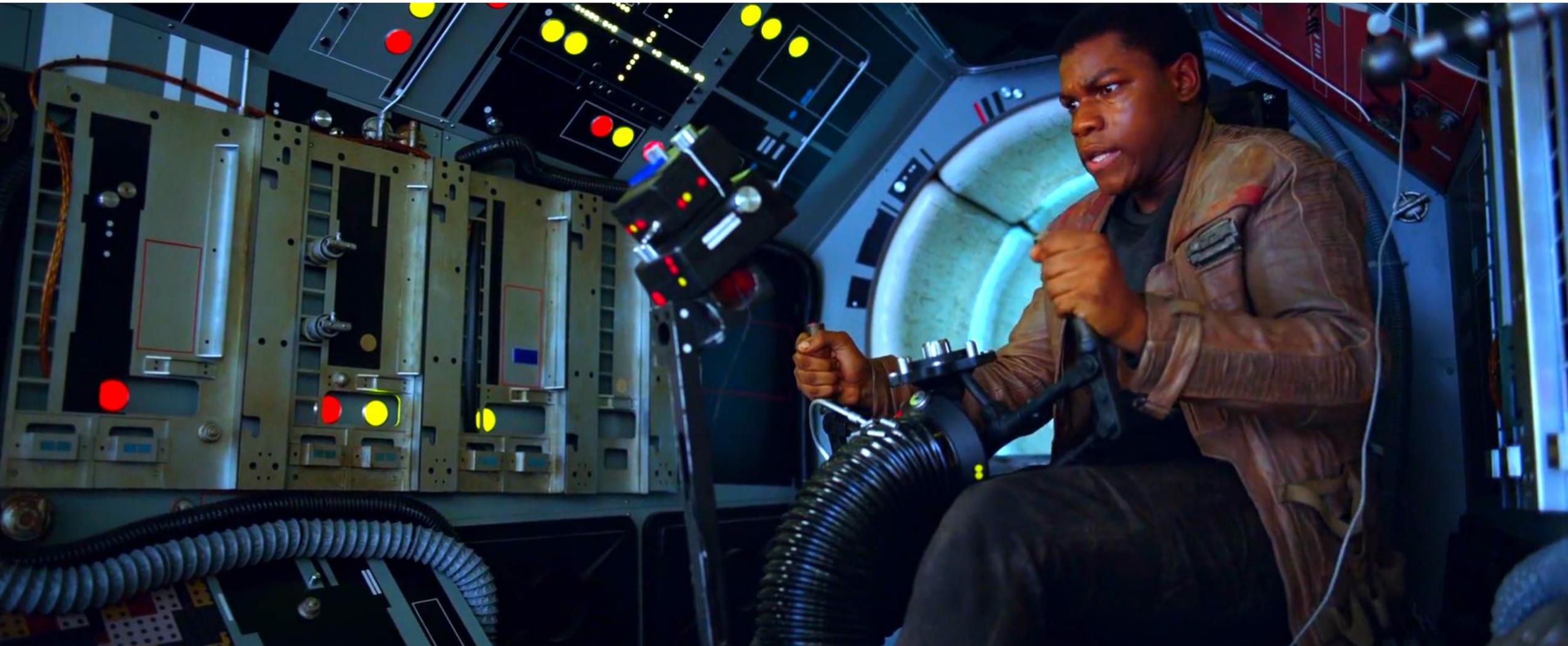


Figura 7 Descentralizar, desequilíbrio das massas. Fonte: *Star Wars: O Despertar da Força* (2015).



Figura 8 Verticalidade do enquadramento. Fonte: *Grandes olhos* (2015).



Figura 9 Frontalidade do enquadramento.
Fonte: *Curtindo a vida adoidado* (1986).



Figura 10 Paralelismo.
Fonte: *Brooklyn* (2015).

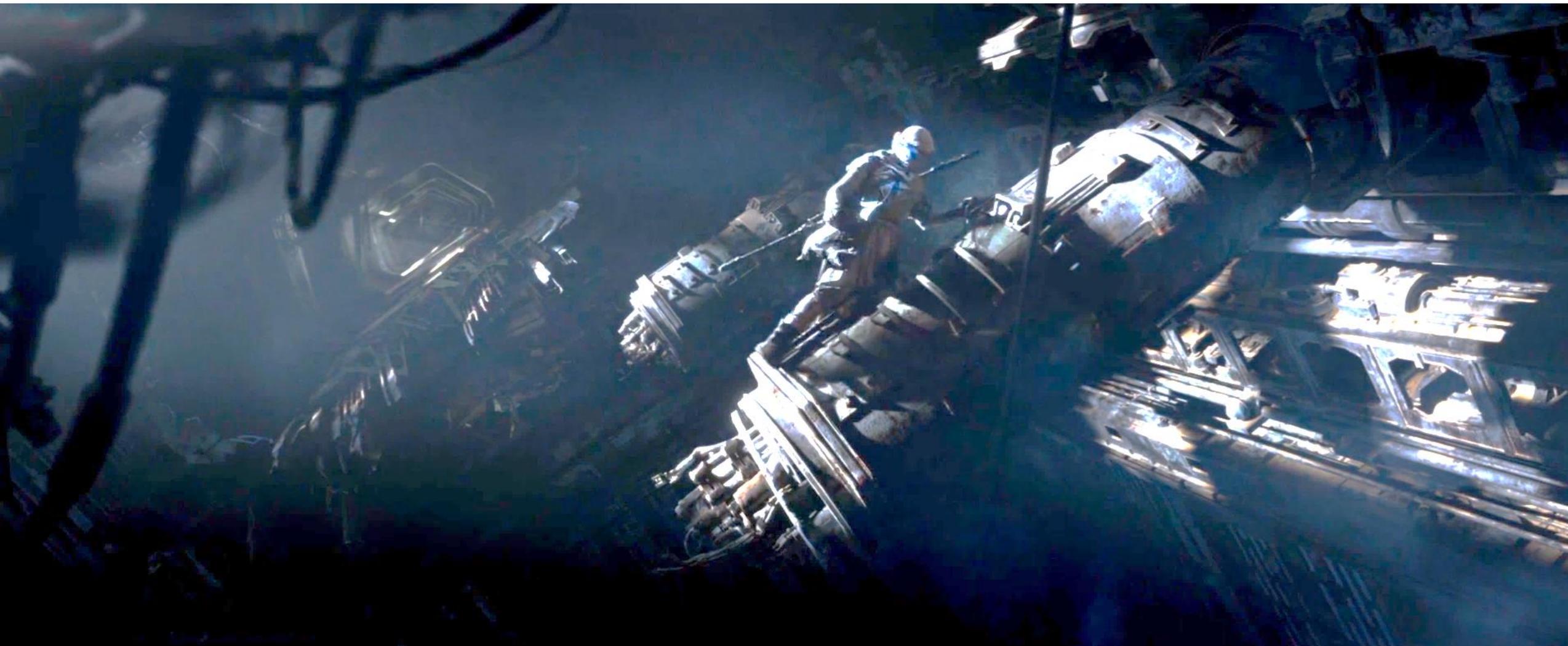


Figura 11 Desenquadramento, dutch tilt. Fonte: *Star Wars: O Despertar da Força* (2015).



Figura 12 Distância focal curta. Fonte: *Star Wars: O Despertar da Força* (2015).



Figura 13 Distância focal longa. Fonte: *Brooklyn* (2015).



Figura 14 Grande profundidade de campo. Fonte: *Star Wars: O Despertar da Força* (2015).

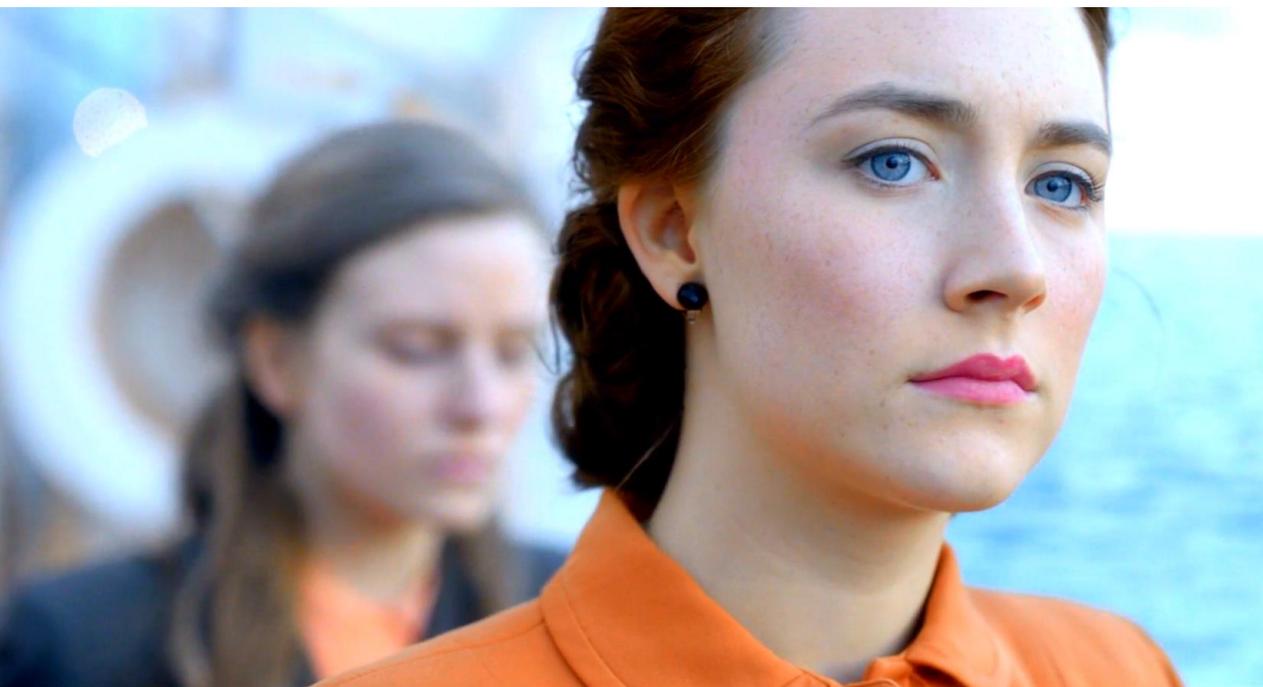


Figura 15 (à esquerda) Mudança de foco, primeiro plano. Fonte: *Brooklyn* (2015).

Figura 16 (à direita) Mudança de foco, segundo plano. Fonte: *Brooklyn* (2015).



MOVIMENTOS DE CÂMERA

panorâmicos
travellings

Figura 17, Figura 18, Figura 19 Panorâmica.
Fonte: *Star Wars: O Despertar da Força* (2015).

SEQUÊNCIA E CORTE

“A fim de criar uma impressão de continuidade [...] considera-se indispensável que cada cena ou sequência inicie numa atividade já em andamento e termine numa atividade que prossegue, de modo a sugerir que a ação continua mesmo quando a câmera a abandona. [...] Por fim, embora se admita que as sequências (e os próprios filmes) devam iniciar e terminar com planos gerais, é cada vez maior o número de exceções em que primeiros planos iniciais pretendem fazer o espectador mergulhar diretamente no drama do personagem.”

(MARTIN, 2011, p. 157)

O PAPEL DO MONTADOR

“o problema para o montador é escolher o plano que melhor sirva ao propósito dramático do filme. [...] escolhido o plano, como o montador corta de um plano para o seguinte a fim de gerar continuidade?”

(DANCYGER, 2007, p. 399).

A MONTAGEM

- 1) qual informação visual é dramaticamente interessante
- 2) qual informação visual é dramaticamente necessária

- 1) emoção 51%;
- 2) enredo 23%;
- 3) ritmo 10%;
- 4) alvo de imagem 7%;
- 5) plano bidimensional da tela 5%;
- 6) espaço tridimensional da ação 4%

(MURCH, 2004, p. 29)

“Cortes contínuos são baseados em

1) continuidade visual,

2) significado e

3) similaridade no ângulo e na direção”.

(DANCYGER, 2007, p. 402).



Figura 20 Continuidade visual 01. Fonte *Baby Drive* (2017).



Figura 21 Continuidade visual 02. Fonte: *Baby Drive* (2017).



Figura 22 Significado
01. Fonte: *Baby Drive*
(2017).



Figura 23 Significado
02. Fonte: *Baby Drive*
(2017).



Figura 24 Similaridade de ângulo 01. Fonte: *Baby Driver* (2017).



Figura 25 Similaridade de ângulo 02. Fonte: *Baby Driver* (2017).

Figura 26 Plano de localização 01. Fonte: *Baby Driver* (2017).



Figura 27 Plano de localização 02. Fonte: *Baby Driver* (2017).

RITMO

“A montagem brusca traz a atenção para si mesma. Quando o filme tem um ritmo apropriado, a montagem parece ser sem emenda, e ficamos envolvidos com os personagens da história”

(DANCYGER, 2007, p. 416)

TEMPO

- Quantidade de informação visual do plano;
- Informação inédita;
- Planos em movimento;
- *Insert* importante;
- *Close-up*;
- Planos parados ou repetidos;

MÉTODOS DE MONTAGEM

- Montagem Rítmica;
- Montagem Ideológica;
- Montagem Intelectual;
- Montagem Narrativa:
 - Linear;
 - Invertida;
 - Alternada;
 - Paralela.

○ *STORYBOARD*

PARA UM FILME ANIMADO

PROCESSO DE PRODUÇÃO DE UM FILME ANIMADO

“O planejamento cuidadoso da pré-produção é a chave para uma produção eficiente.”

(FURNISS, 2008, p. 66)

A IDEIA CENTRAL

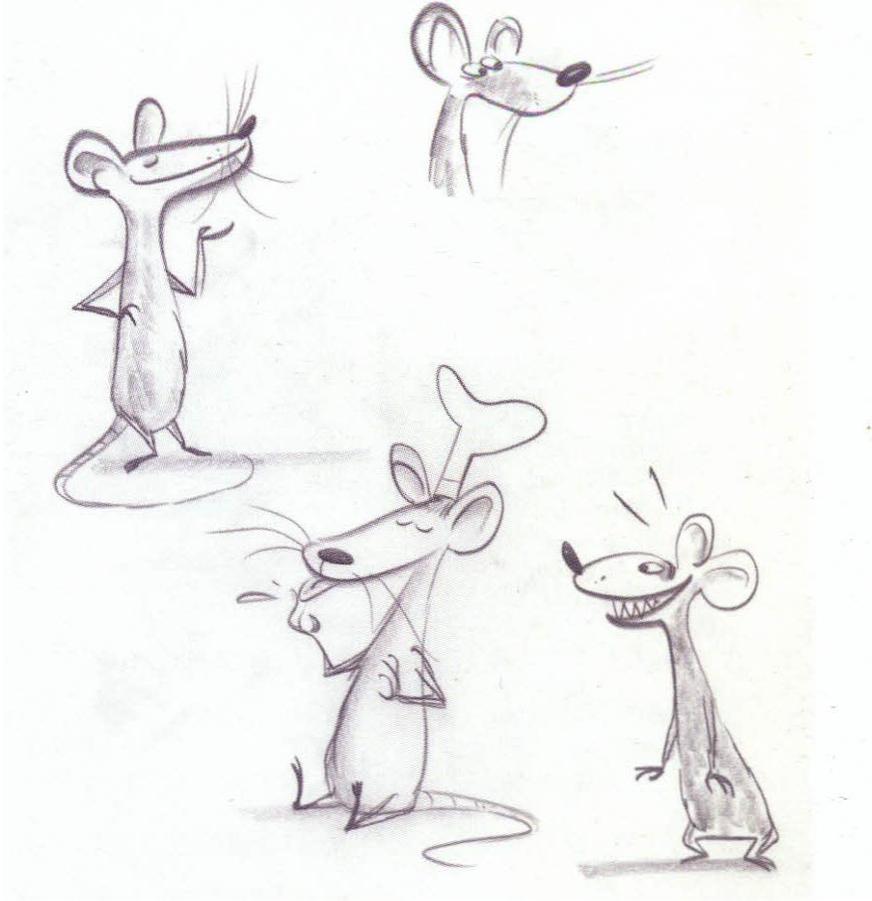


Figura 28 (À ESQUERDA) Esboço de desenvolvimento visual inicial de Remy para Ratatouille. Fonte: *The Alchemy of Animation* (2008)

Figura 29 (À DIREITA) Exploração de cores para Ratatouille. Fonte: *The Alchemy of Animation* (2008)



O ROTEIRO

- Primeiro ato. APRESENTAÇÃO (personagem e seu mundo)
- Segundo ato. DESENVOLVIMENTO (motivações, dilemas, mudanças)
- Terceiro ato. CONFLITO (desespero, superação, triunfo)

(HAHN, 2008, p. 22-24)

○ STORYBOARD

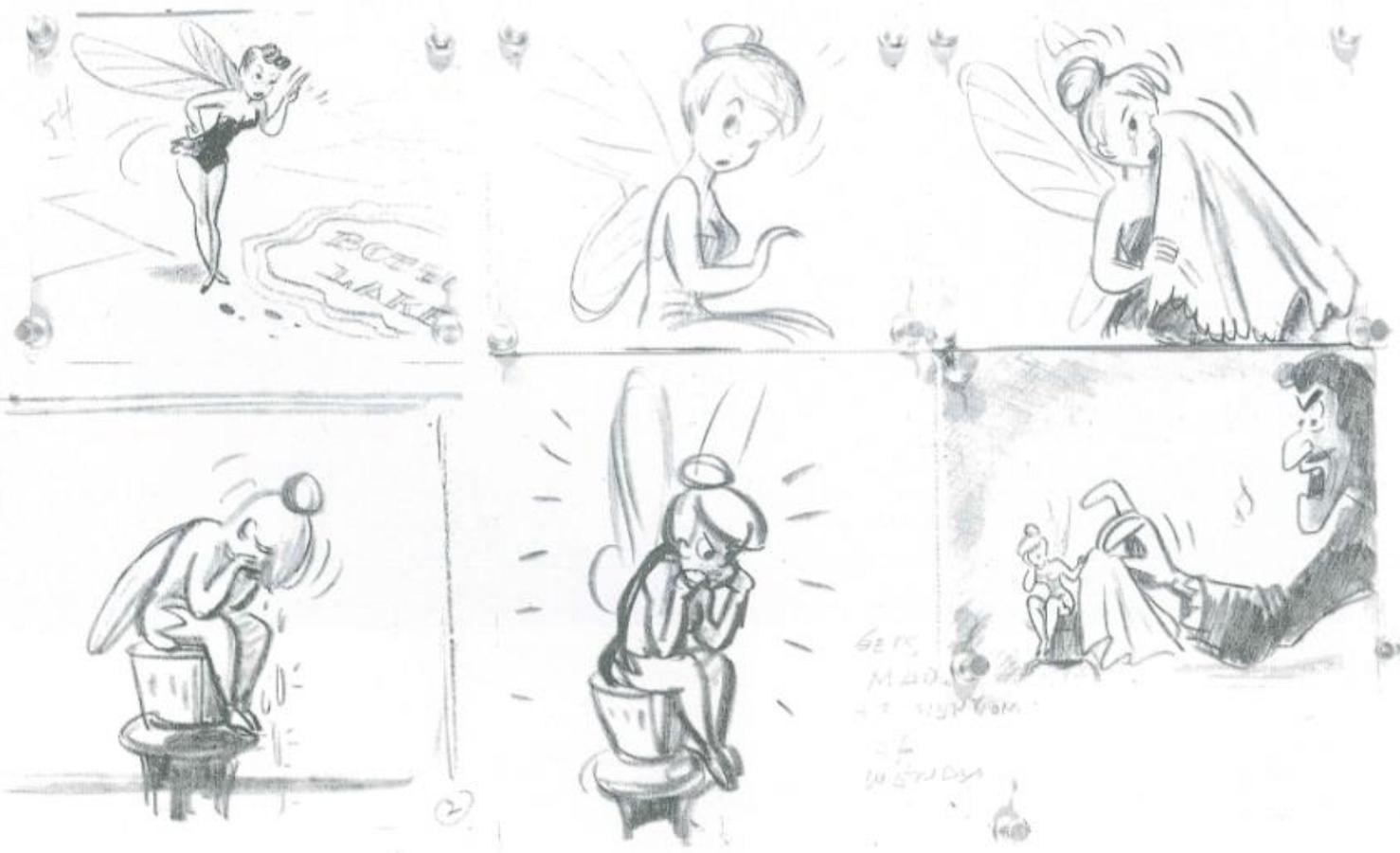
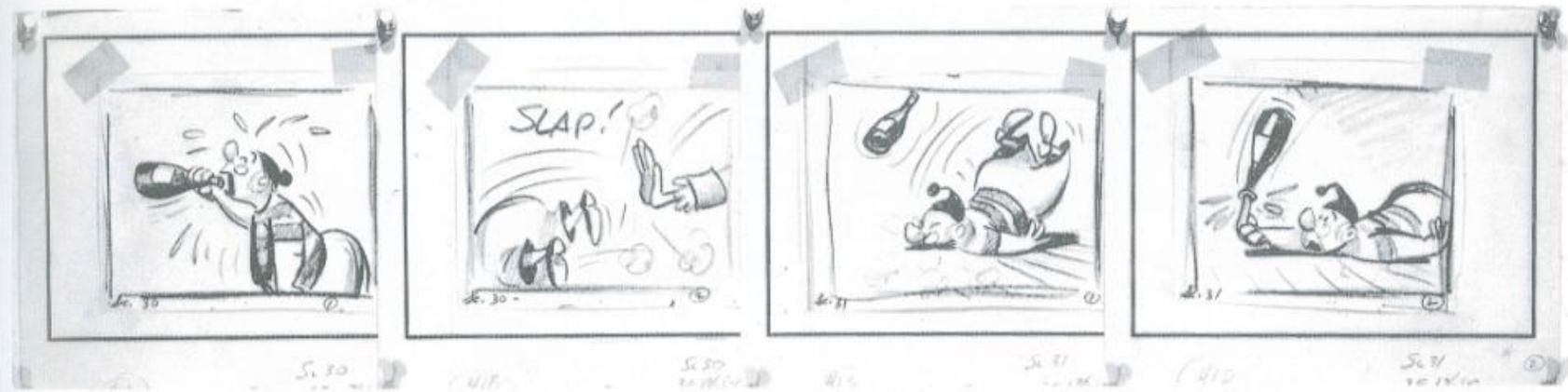


Figura 30 *Storyboard*, cena de Peter Pan (1953). Fonte: *The Illusion of Life* (1995).

A LOCUÇÃO DE DIÁLOGOS

“a atitude, o comportamento, a resposta emocional e os traços de caráter individuais de um ator inspiram um animador para criar uma personalidade cheia de nuances.”

(HAHN, 2008, p. 36)

CENÁRIOS E OBJETOS



Figura 32 Ideia inicial para a cozinha em *Ratatouille*.
Fonte: *The Alchemy of Animation* (2008).

PERSONAGEM

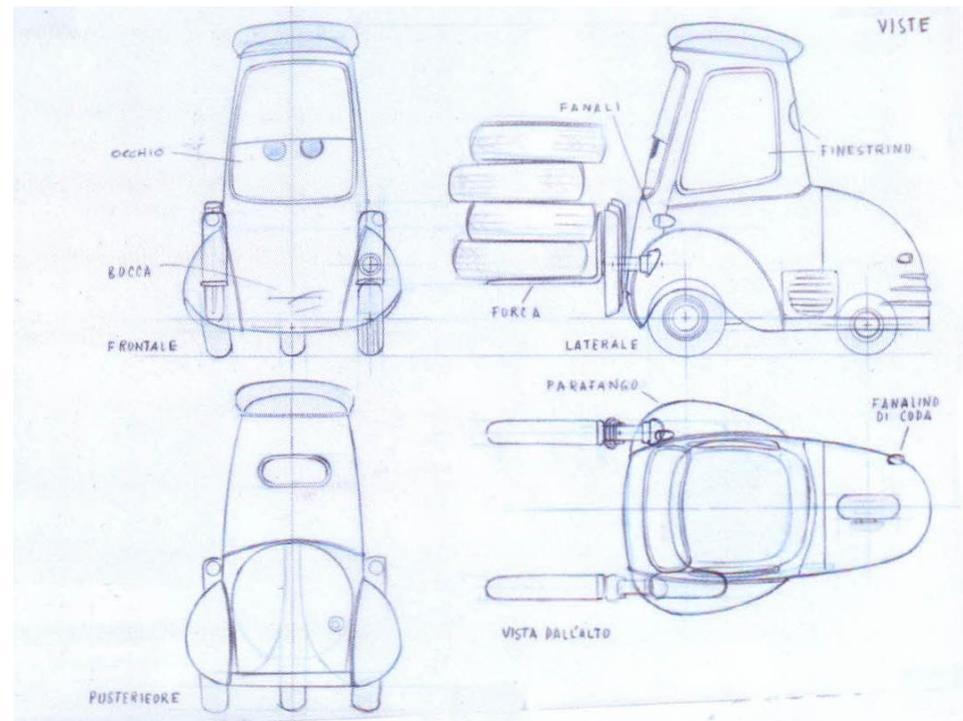
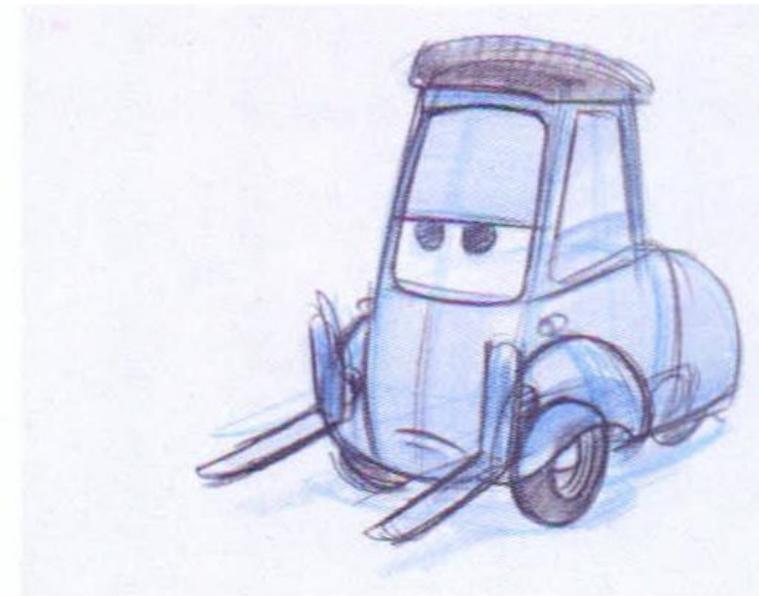


Figura 33 Guido (de Carros) toma forma a partir de esboços para o personagem final. Fonte: *The Alchemy of Animation* (2008).

SETUP



ANIMAÇÃO

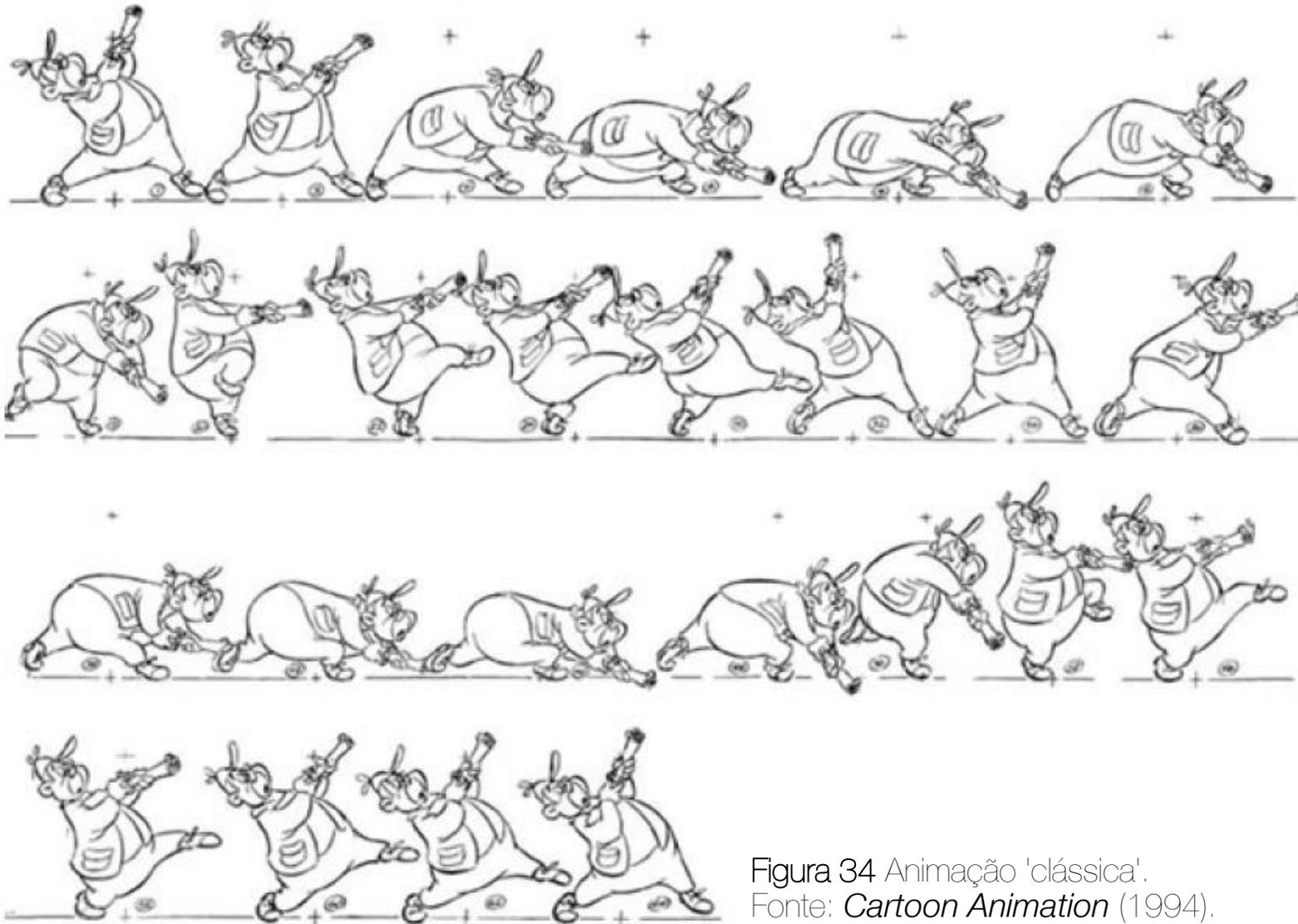


Figura 34 Animação 'clássica'.
Fonte: *Cartoon Animation* (1994).

“Se a animação ‘clássica’ é uma extensão do desenho, então a animação por computador pode ser vista como uma extensão do teatro de marionetes. Ambas compartilham os mesmos problemas sobre como oferecer uma performance que contenha movimento, peso, timing e empatia.”
(WILLIAMS 2016, p. 20)



"Sweatbox" ou sala de suor, é o termo usado para descrever um encontro entre o diretor e os animadores para criticar cenas individuais de um filme. Essa expressão estranha inspirou-se na pequena sala de triagem de Walt Disney no estúdio Hyperion, que não possuía ar condicionado.

PÓS-PRODUÇÃO

- EDIÇÃO;
- MÚSICA;
- EFEITOS SONOROS;
- DESIGN DE SOM;
- MIXAGEM FINAL.

Kathryn Beaumont, a voz de Alice,
brinca com jarro de Jimmy Macdonald
(efeitos sonoros da Disney)



○ STORYBOARD

STUDIO CAMARA Animated films production				PRODUCTION:				EPISODE:				SHEET			
				SEQUENCE:											
SCENE	FIELD	REFERENCE	BG	SCENE	FIELD	REFERENCE	BG	SCENE	FIELD	REFERENCE	BG	SCENE	FIELD	REFERENCE	BG
TIME				TIME				TIME				TIME			
RACCORD				RACCORD				RACCORD				RACCORD			
ACTION				ACTION				ACTION							
SOUND				SOUND				SOUND							

“uma invenção que surgiu com Os três porquinhos [lançado em 1933], sendo a solução, proporcionada pelos artistas de Disney, para os problemas de ordem e estrutura do filme de animação.”

(LUCENA, 2005, p. 109)

Figura 35 Modelo de pauta de *storyboard*.
Fonte: *O Desenho Animado* (2008).

A COMPOSIÇÃO DE CENA

- Compor com o movimento;
- Compor com a luz;

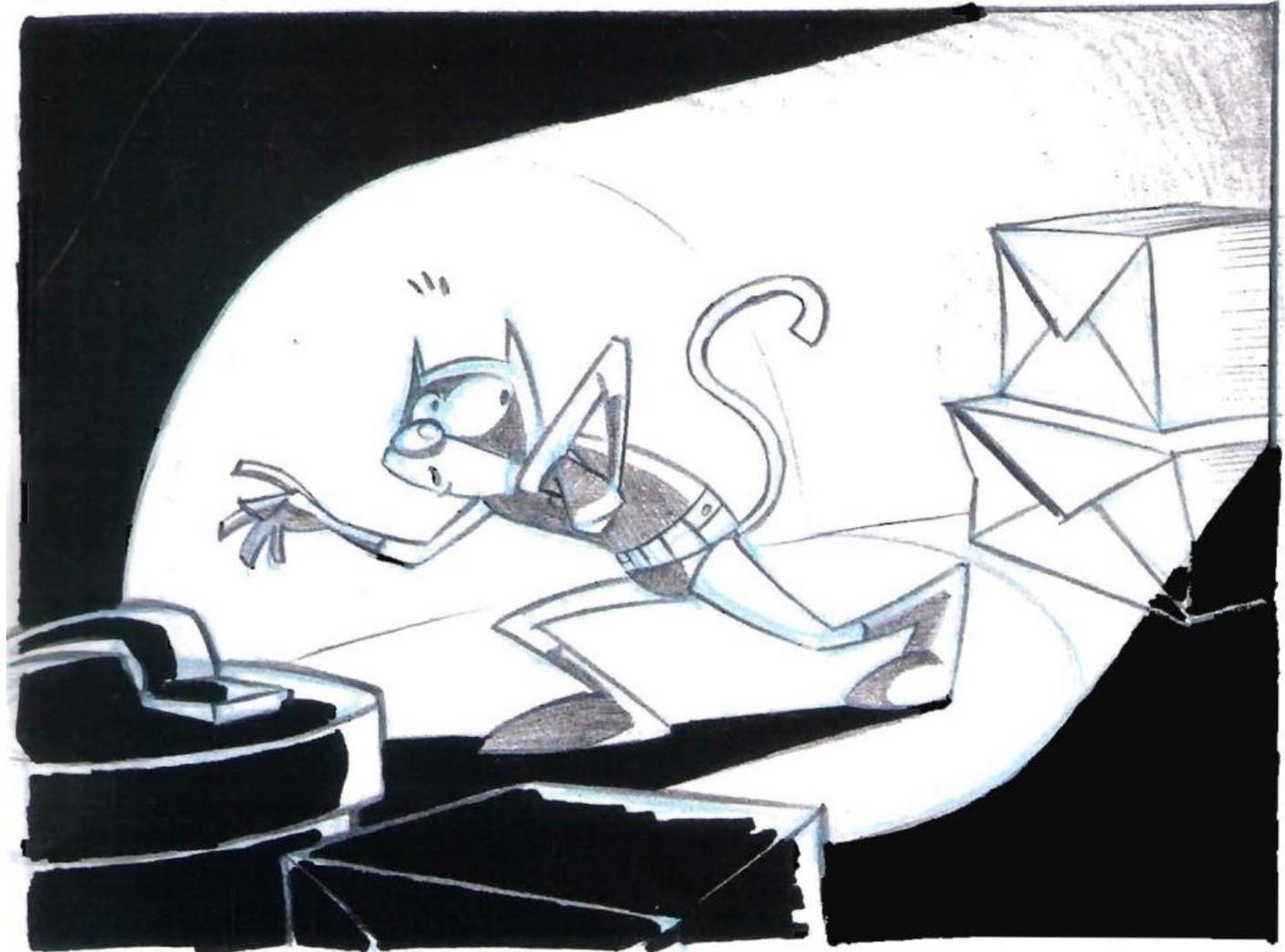


Figura 36 Compor com a luz. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

- Compor com a focagem seletiva;
- Compor em superfície;

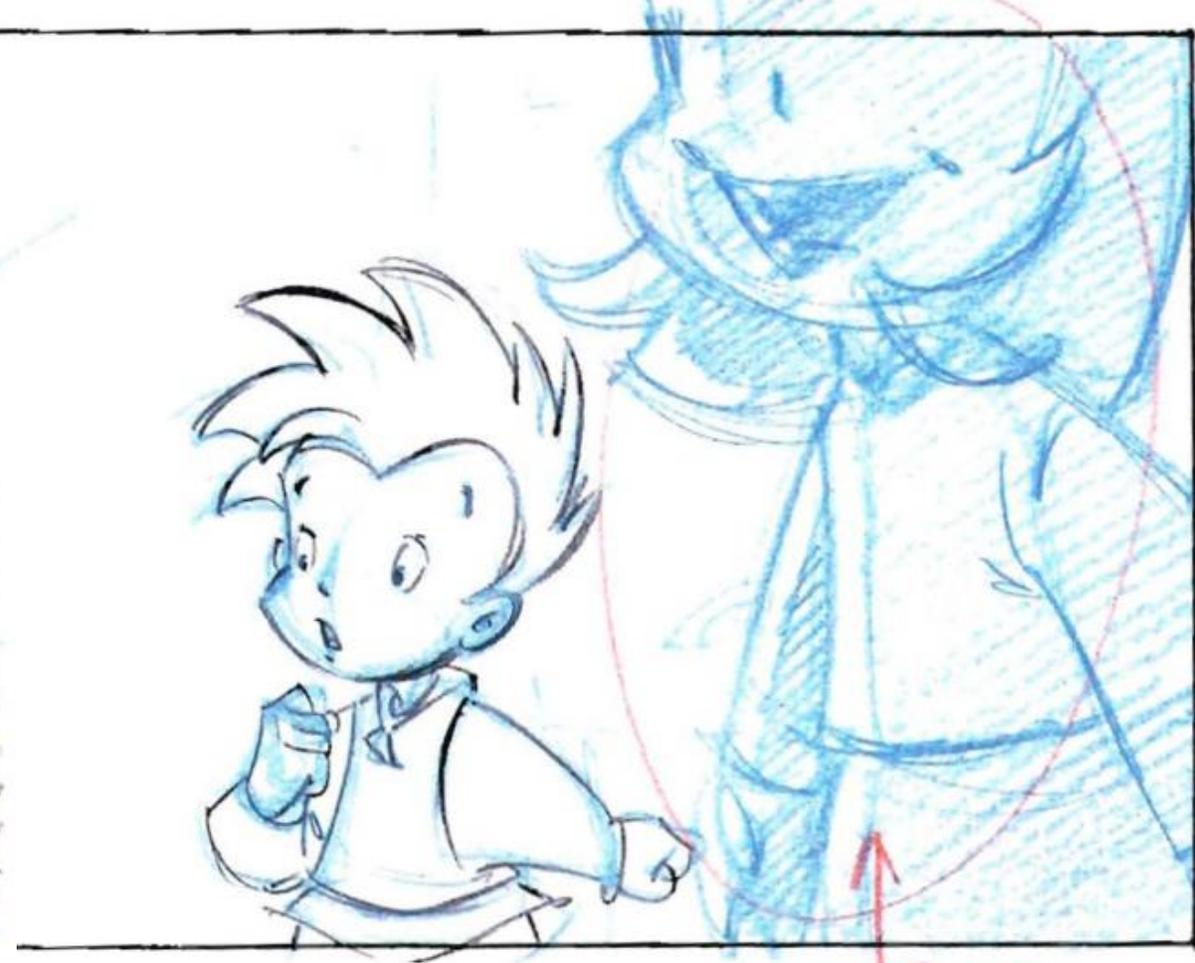


Figura 37 Compor com a focagem seletiva.
Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

Figura 38 Compor em superfície. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

- Compor em profundidade;
- Compor de forma assimétrica;

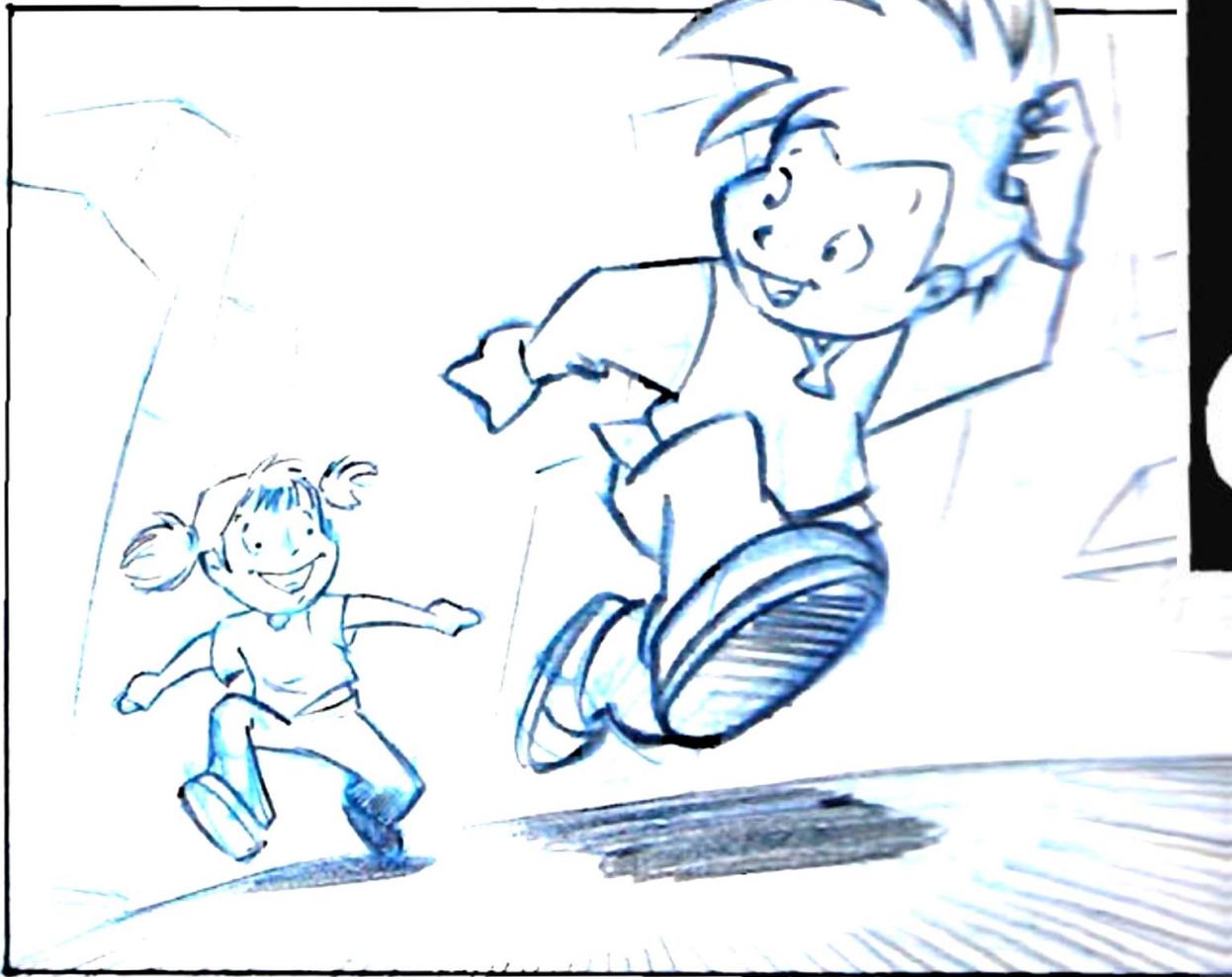


Figura 39 Compor em profundidade. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

Figura 40 Compor de forma assimétrica. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

- Compor em linhas;
- Compor em cor;

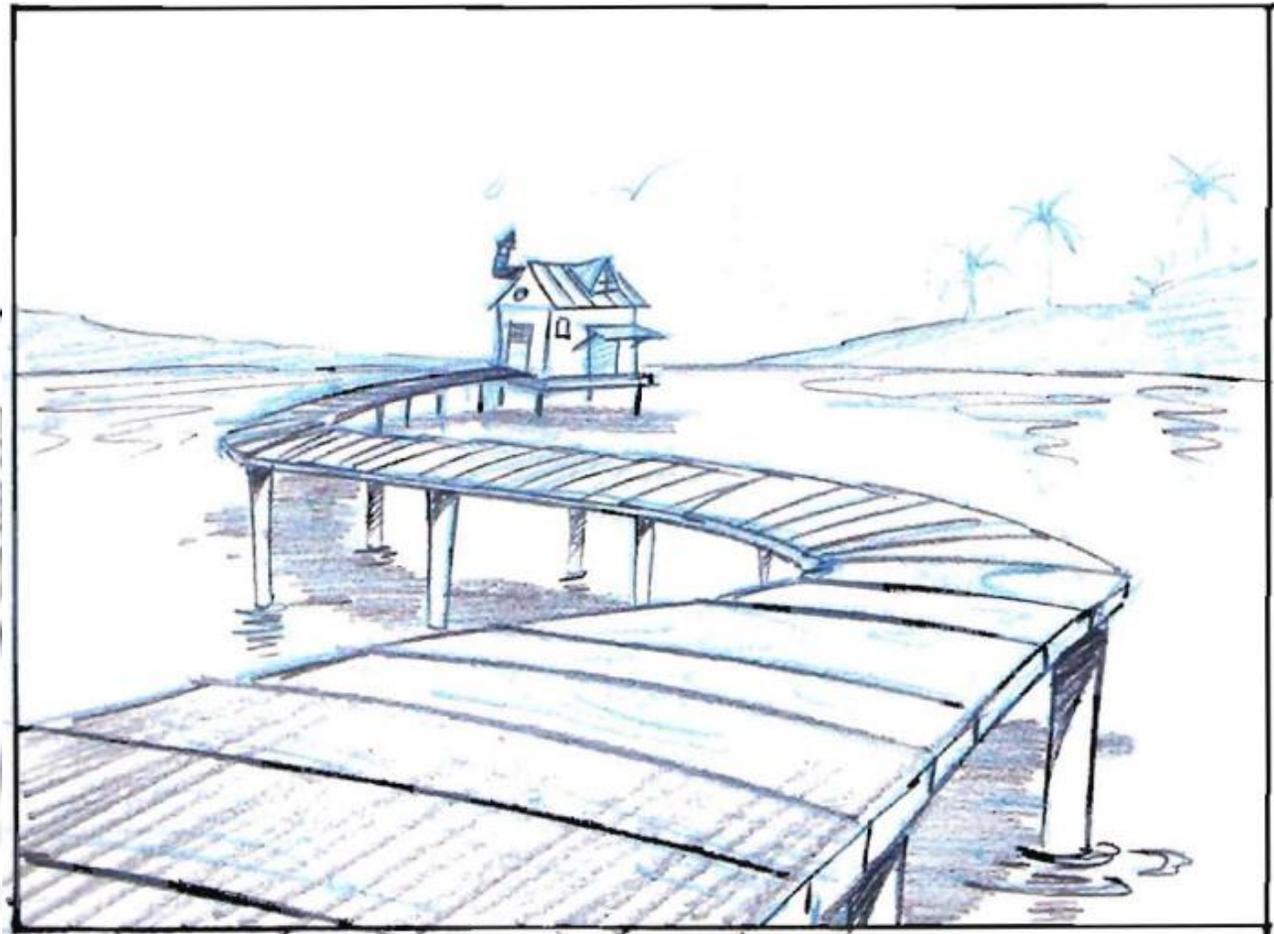
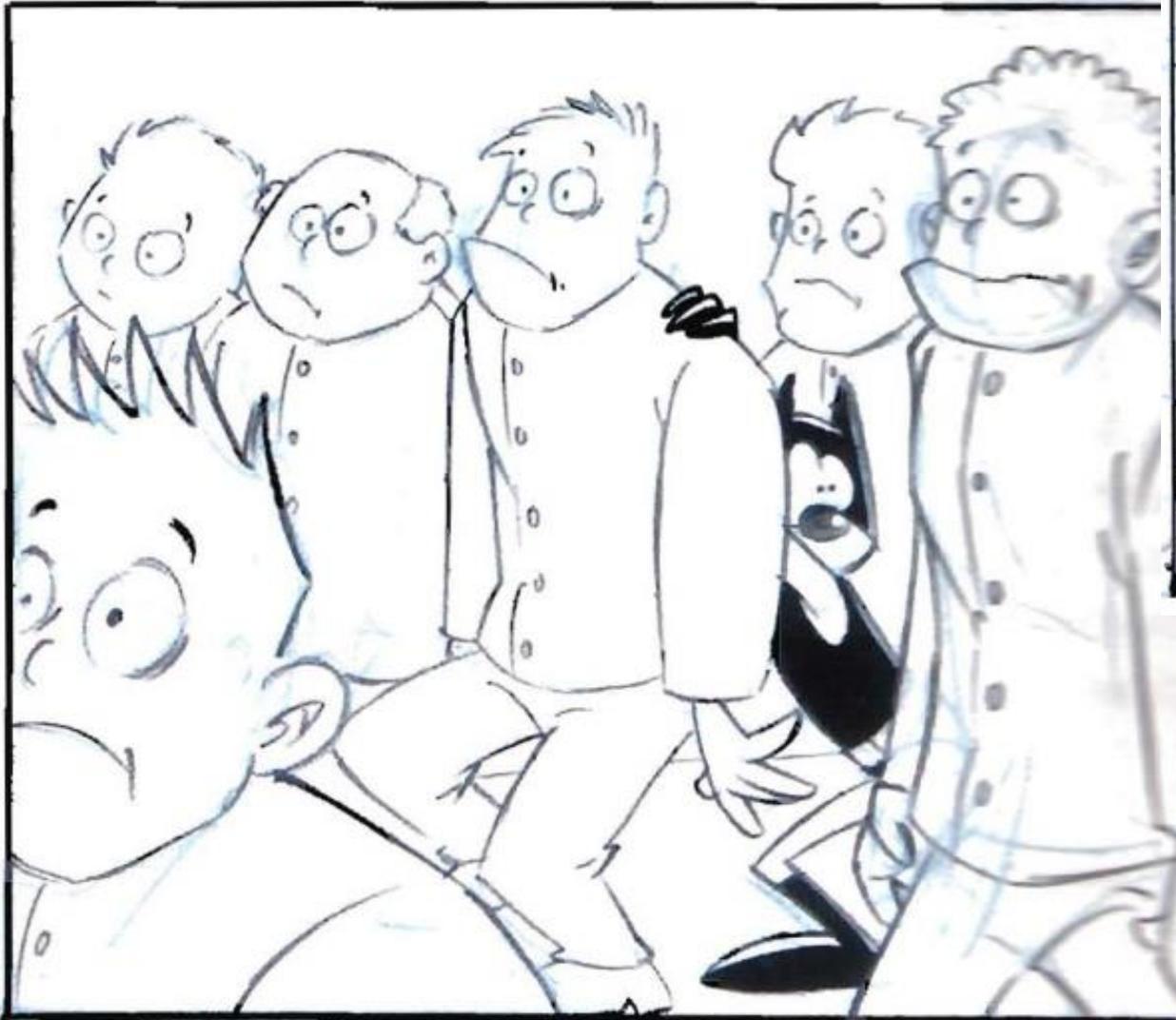


Figura 41 Compor em linhas. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

Figura 42 Compor em cor. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

- A regra dos três terços

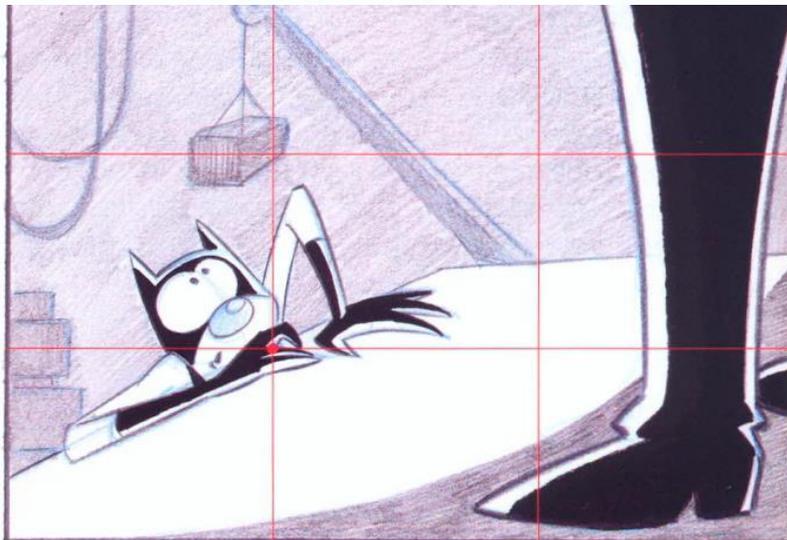
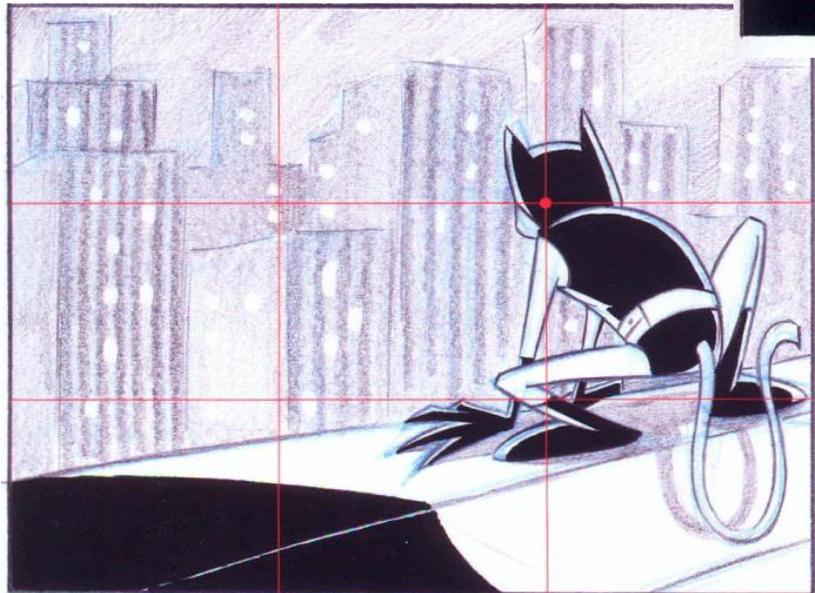
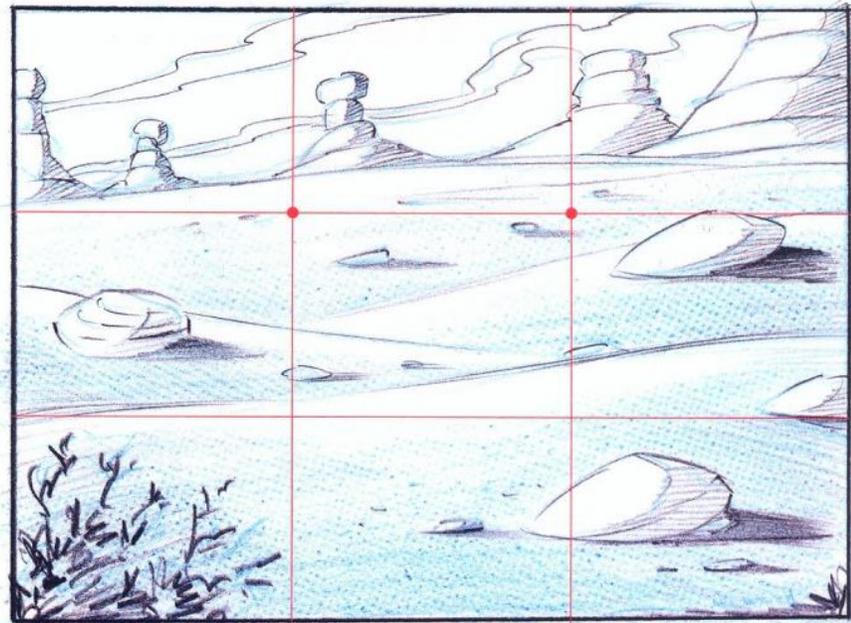
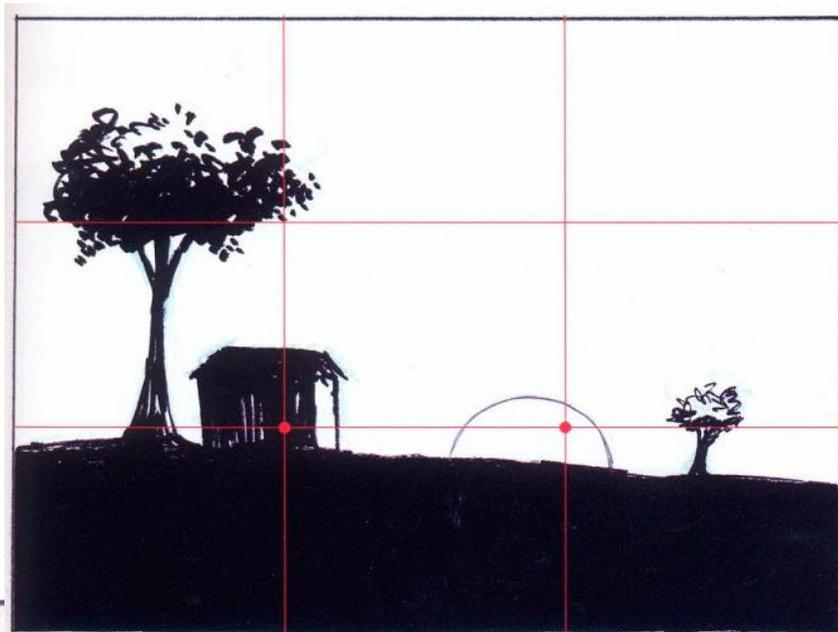


Figura 43 A regra dos três terços. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

Figura 44 A regra dos três terços. Fator dominante. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

- Usando formas geométricas.

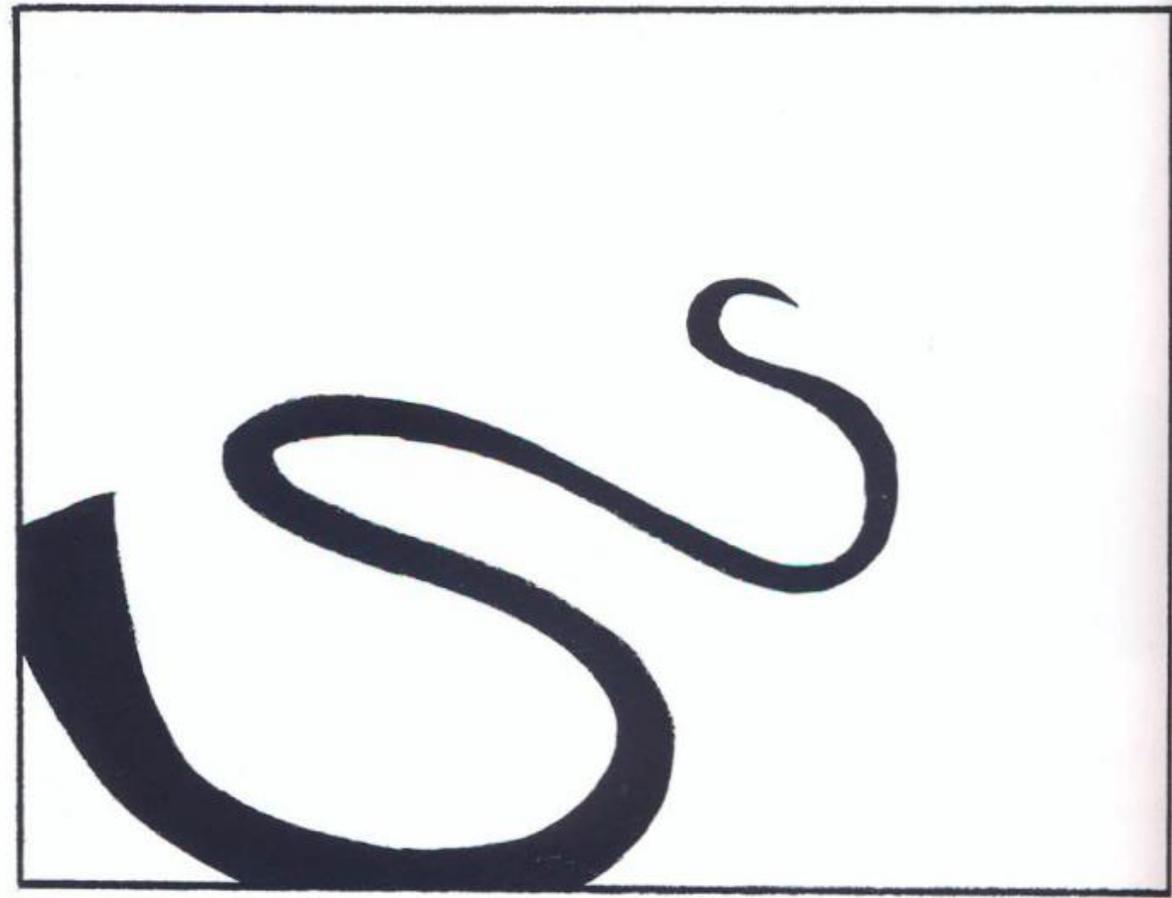
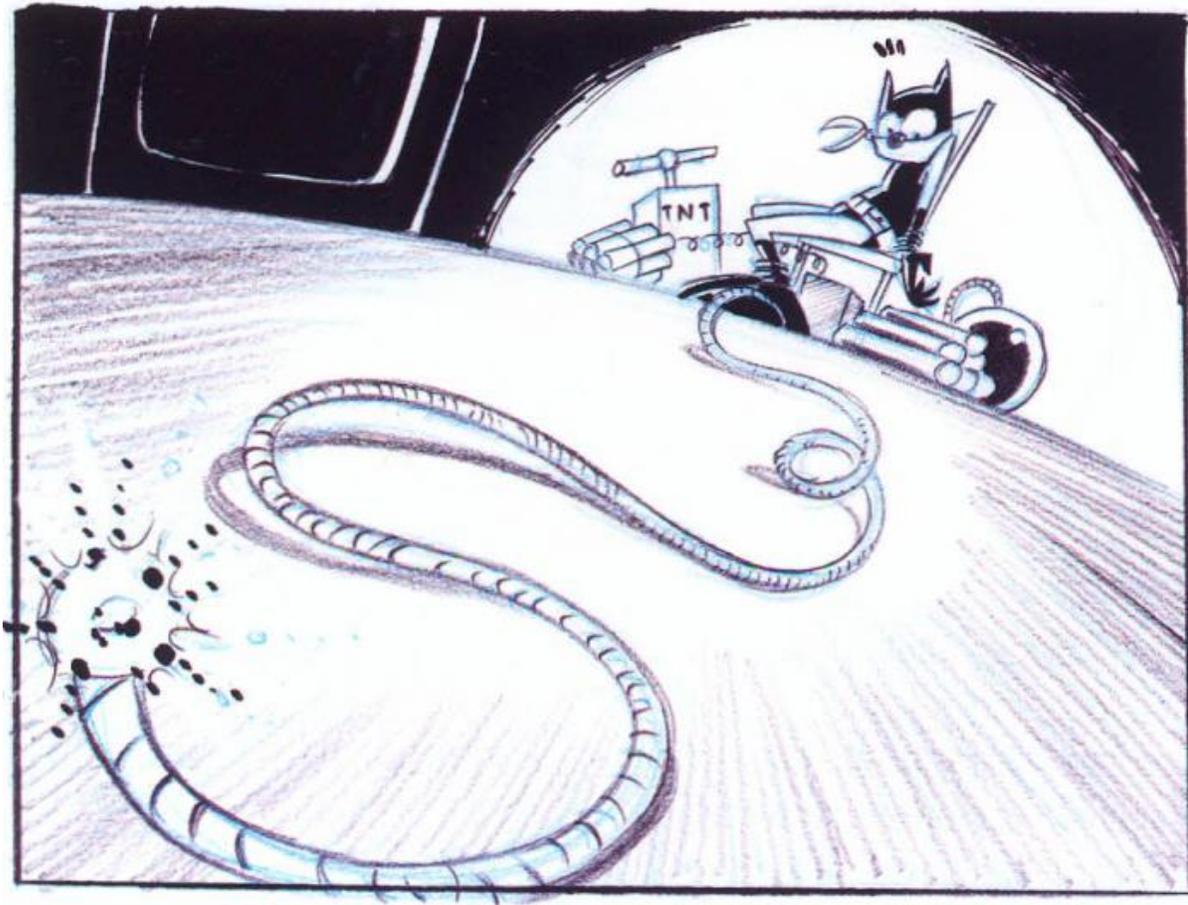


Figura 45 Usando formas geométricas. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

PLANOS E SEQUÊNCIAS

- Plano aberto;

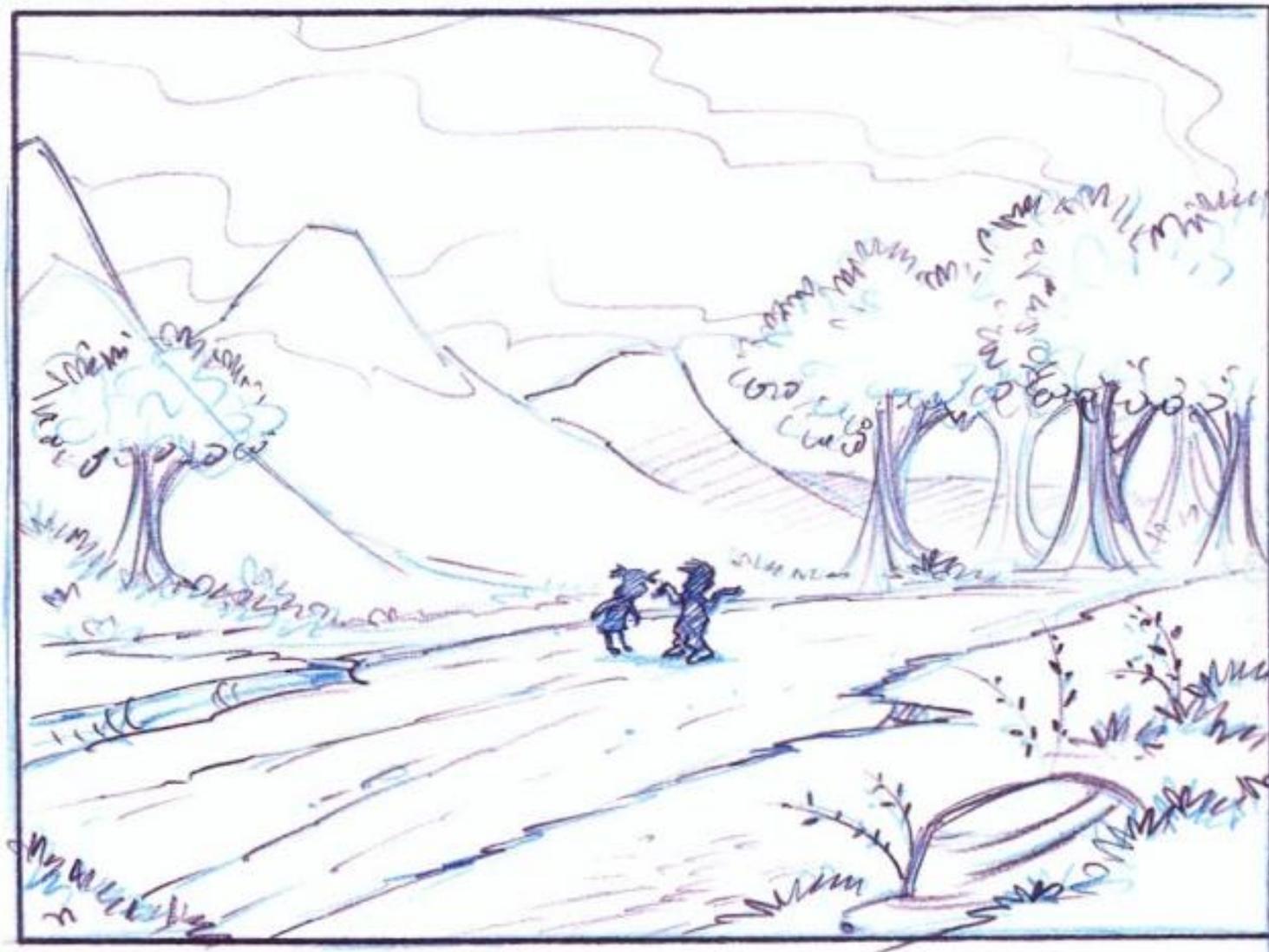


Figura 46 Plano aberto. Fonte:
O Desenho Animado (2005).

- Plano geral;
- Plano geral médio;

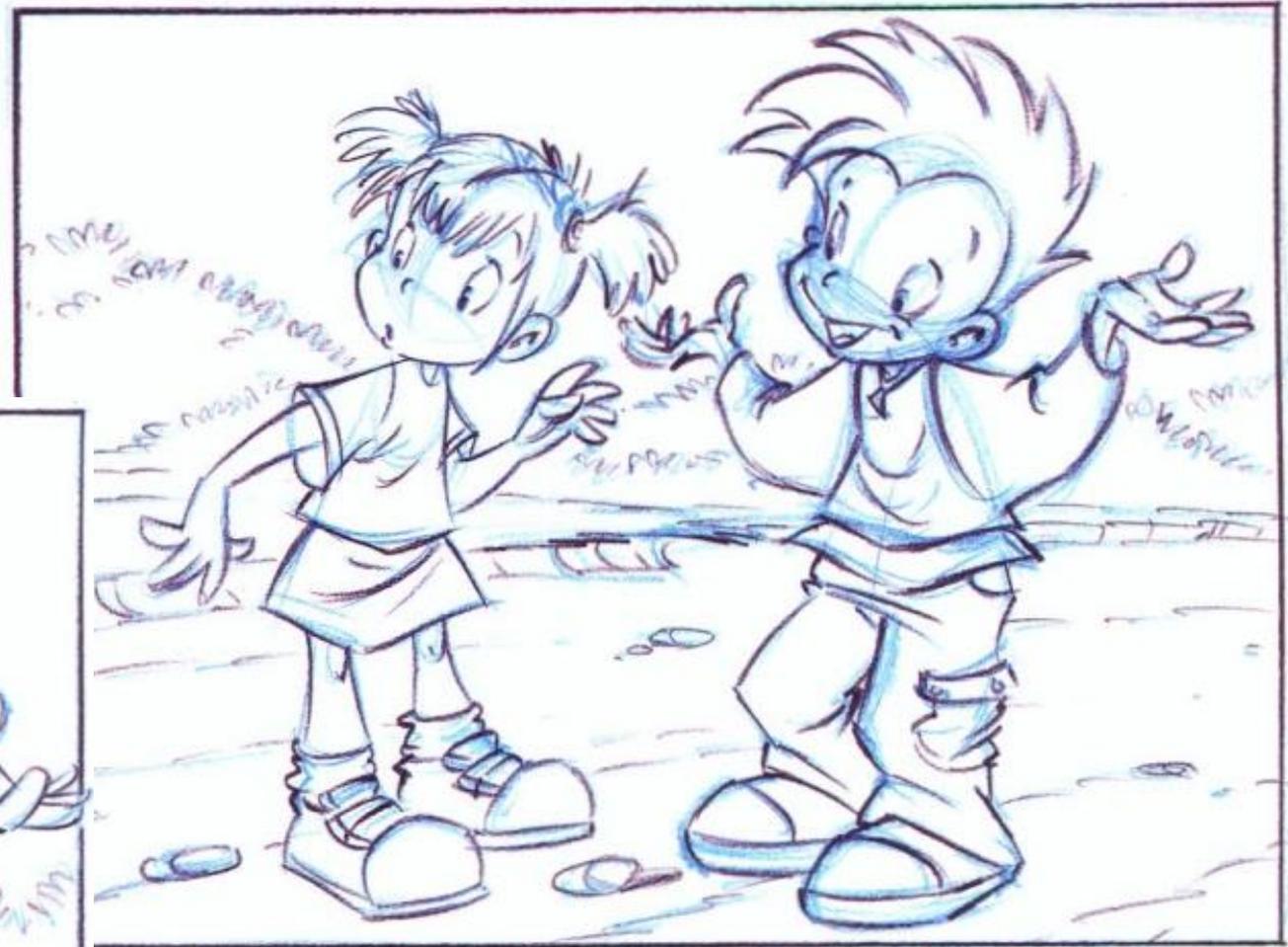
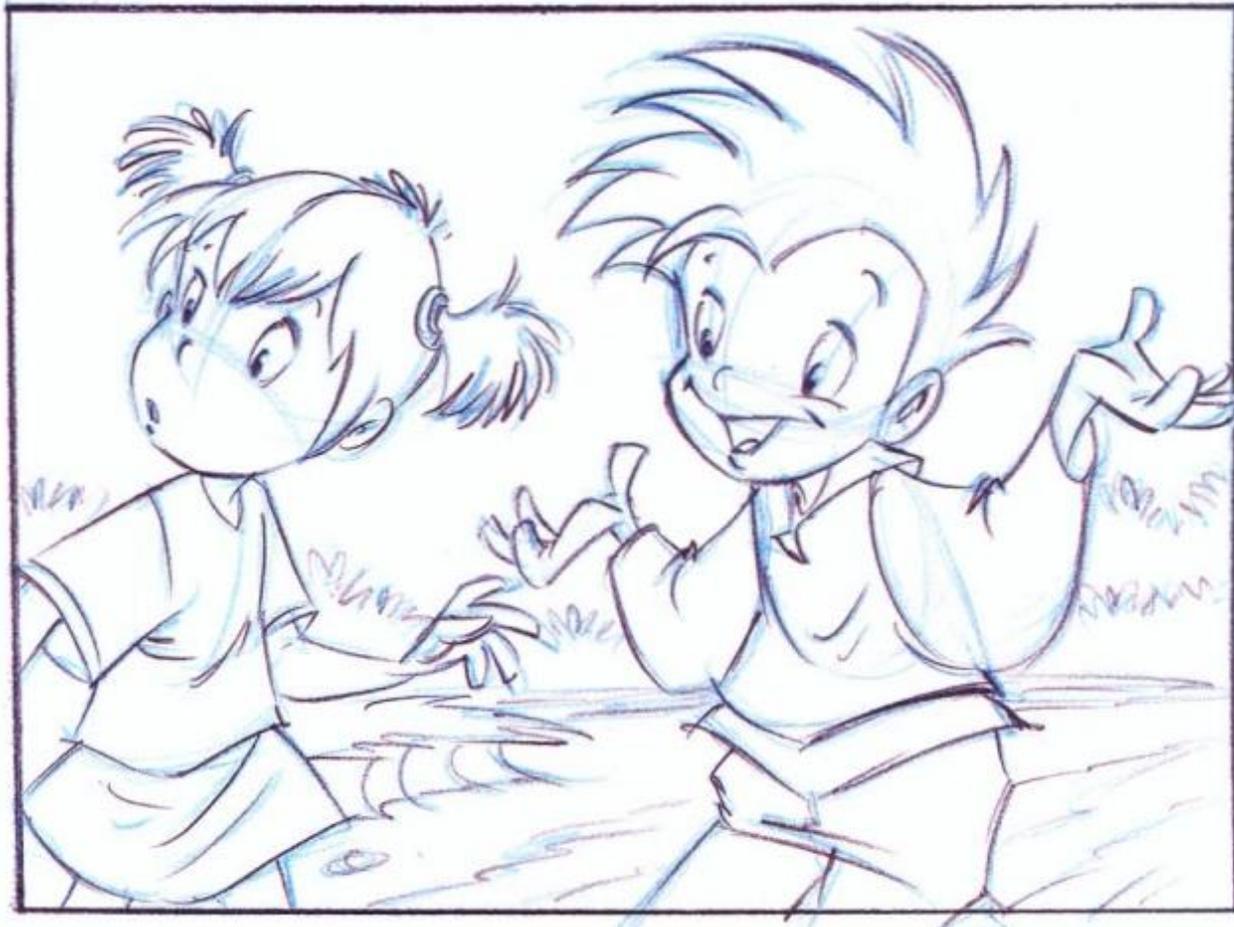


Figura 47 Plano geral. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

Figura 48 Plano geral médio. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

- Plano médio;
- **Close-up** médio;



Figura 49 Plano médio. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

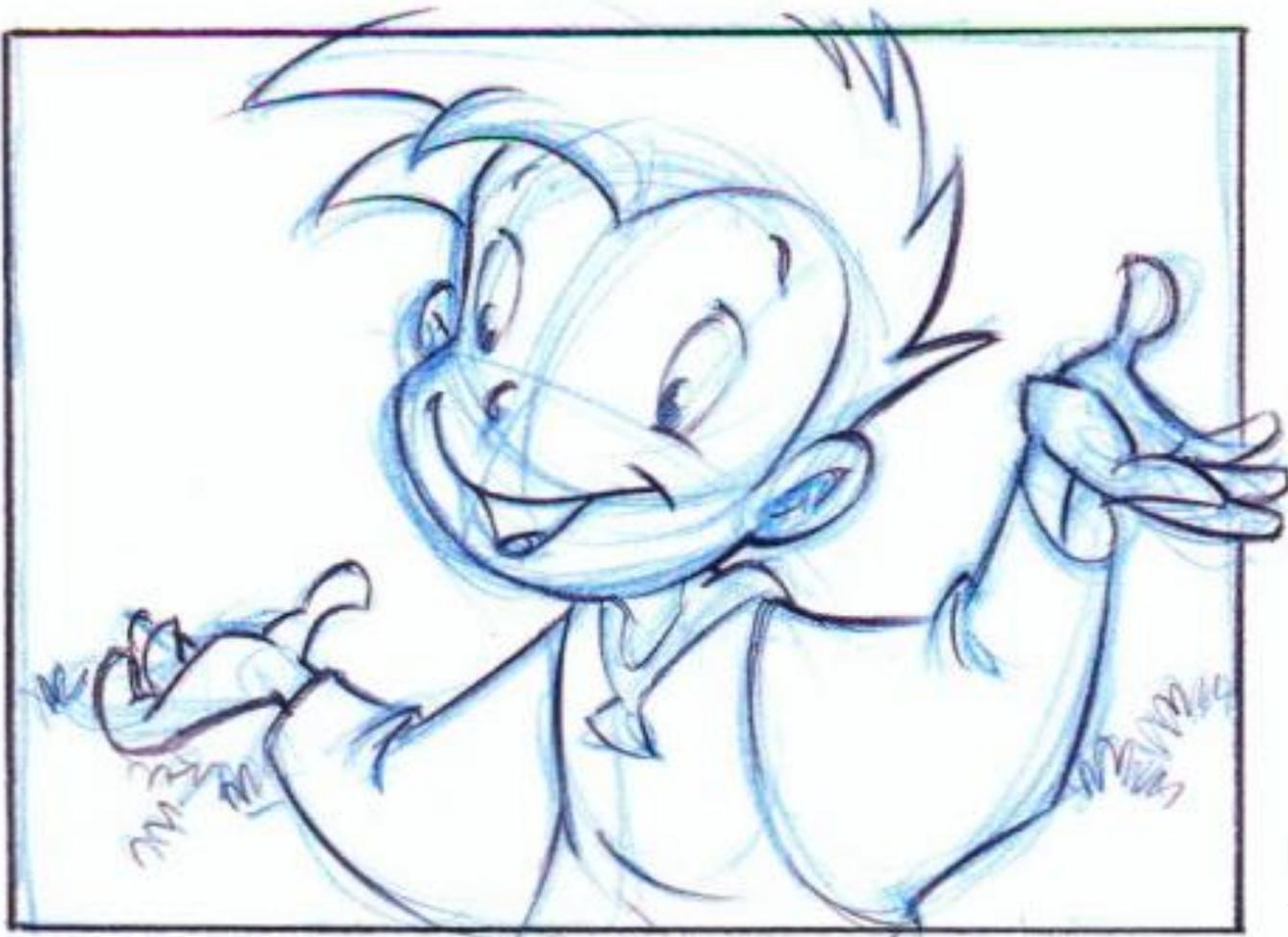


Figura 50 Close-up médio. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

- *Close-up*;
- Extreme *Close-up* ou plano de detalhe;

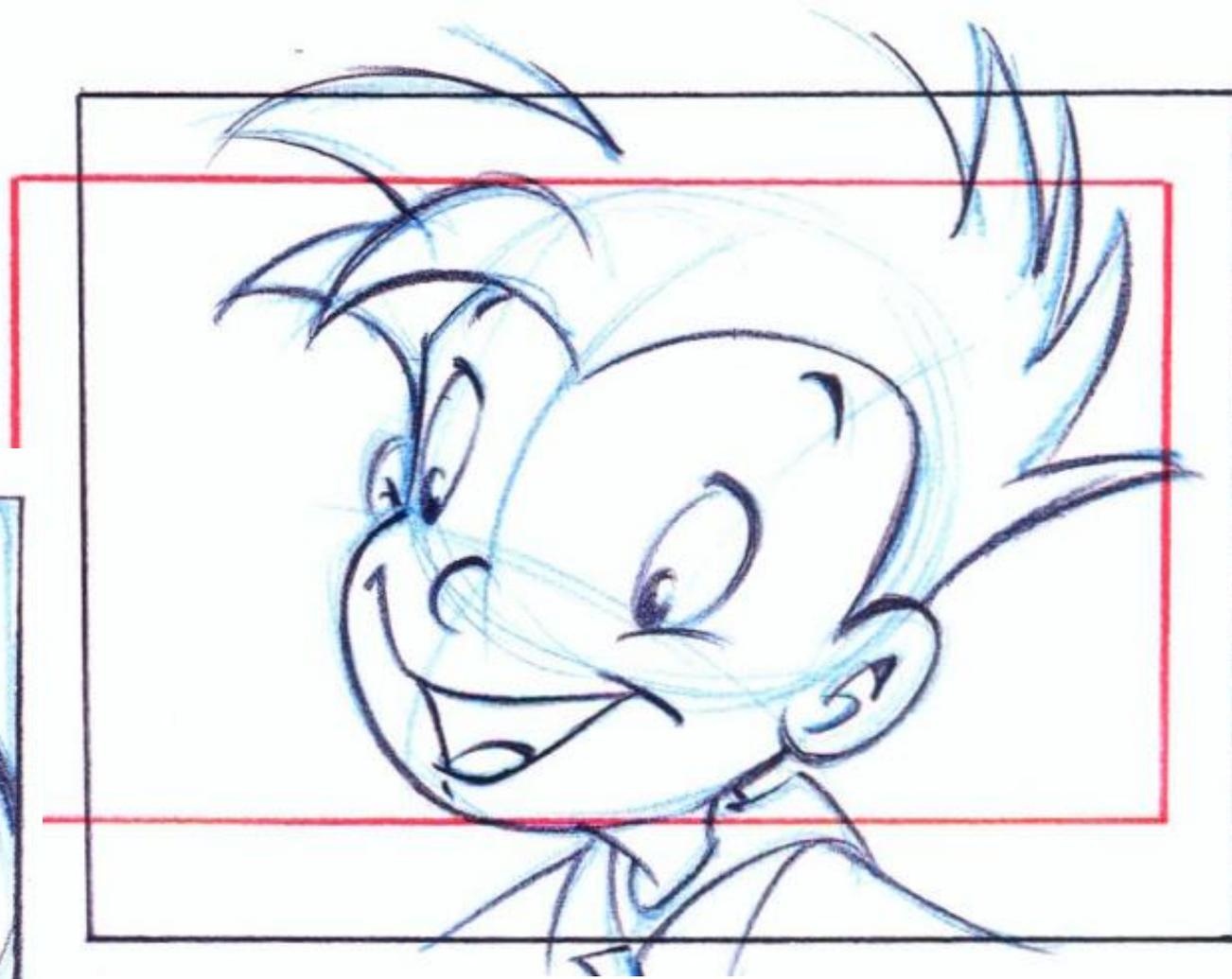
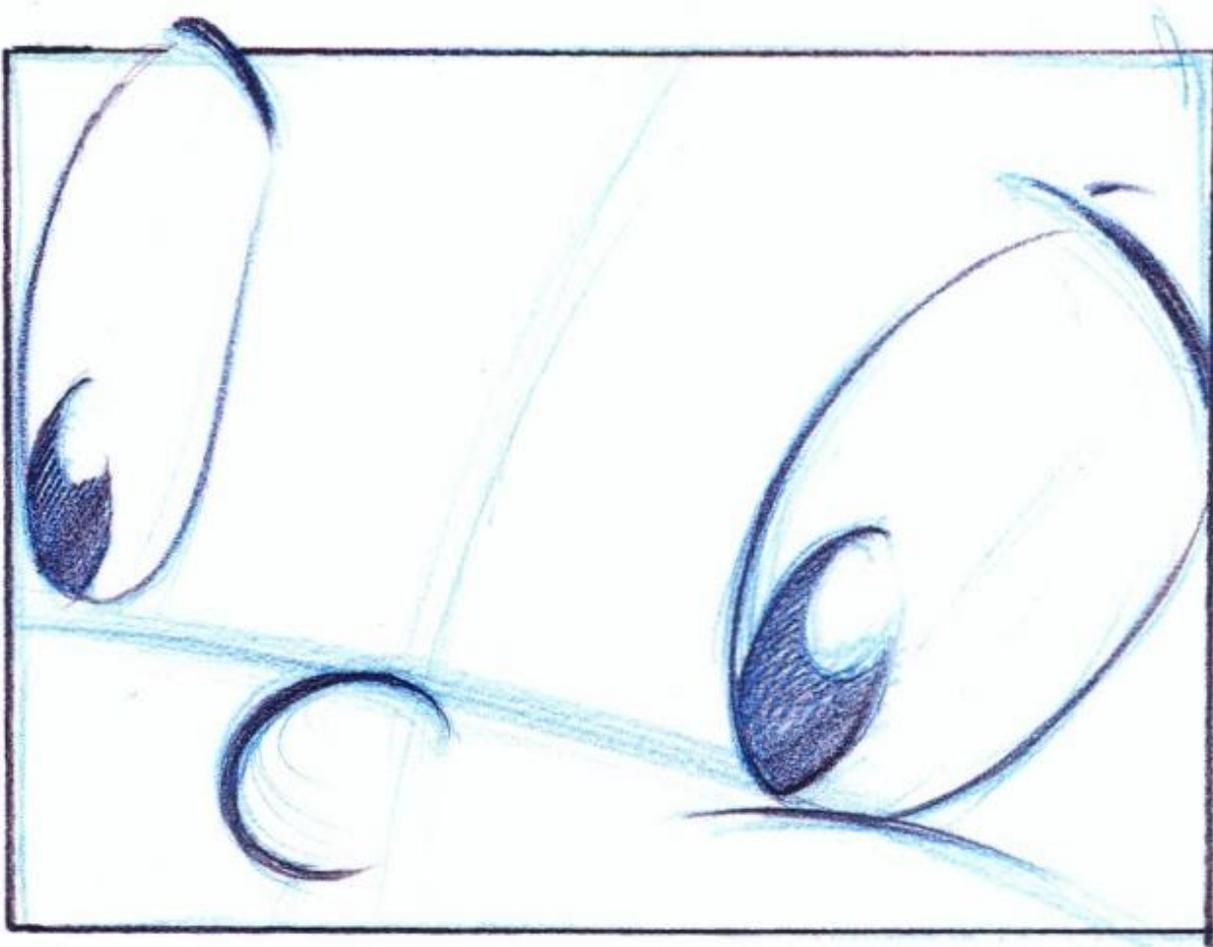


Figura 51 Close-up. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

Figura 52 Extreme close-up. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

POSICIONAMENTO DE CÂMERA

- Nível do horizonte;

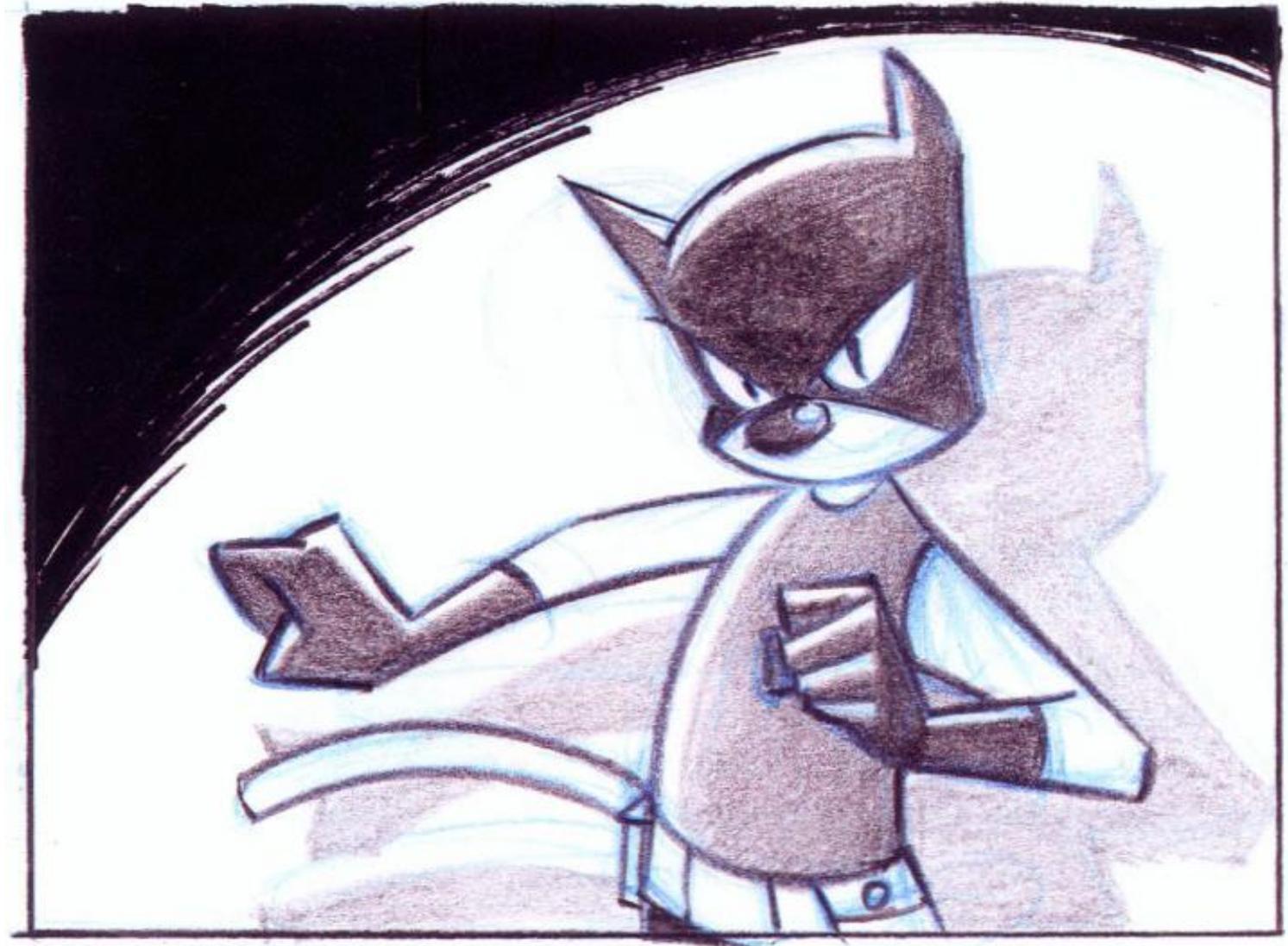


Figura 53 Nível do horizonte. Fonte:
O Desenho Animado (2005).

- Câmera alta;
- Câmera baixa;

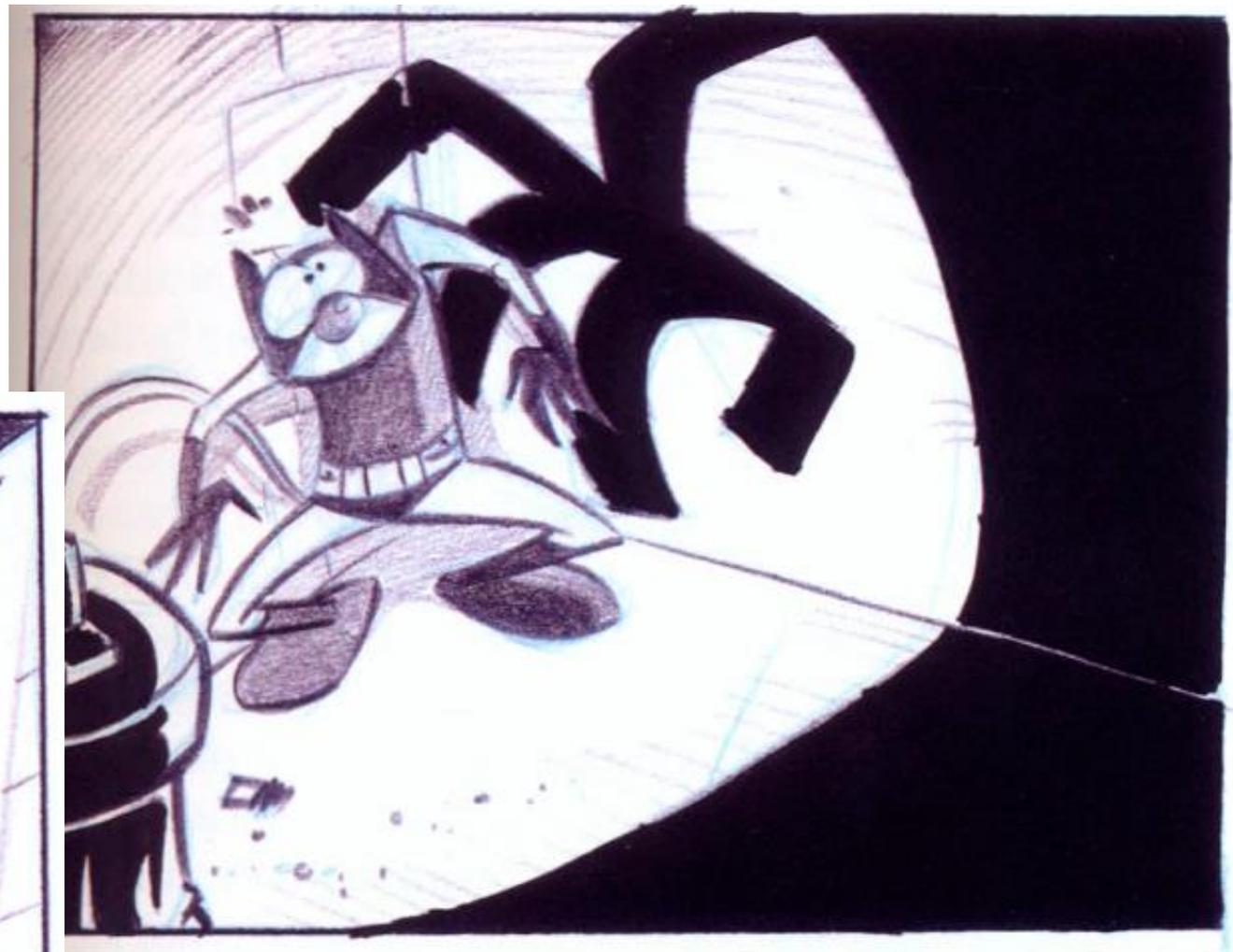


Figura 54 Câmera alta. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

Figura 55 Câmera baixa. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

- Inclinação;
- *Track in*;

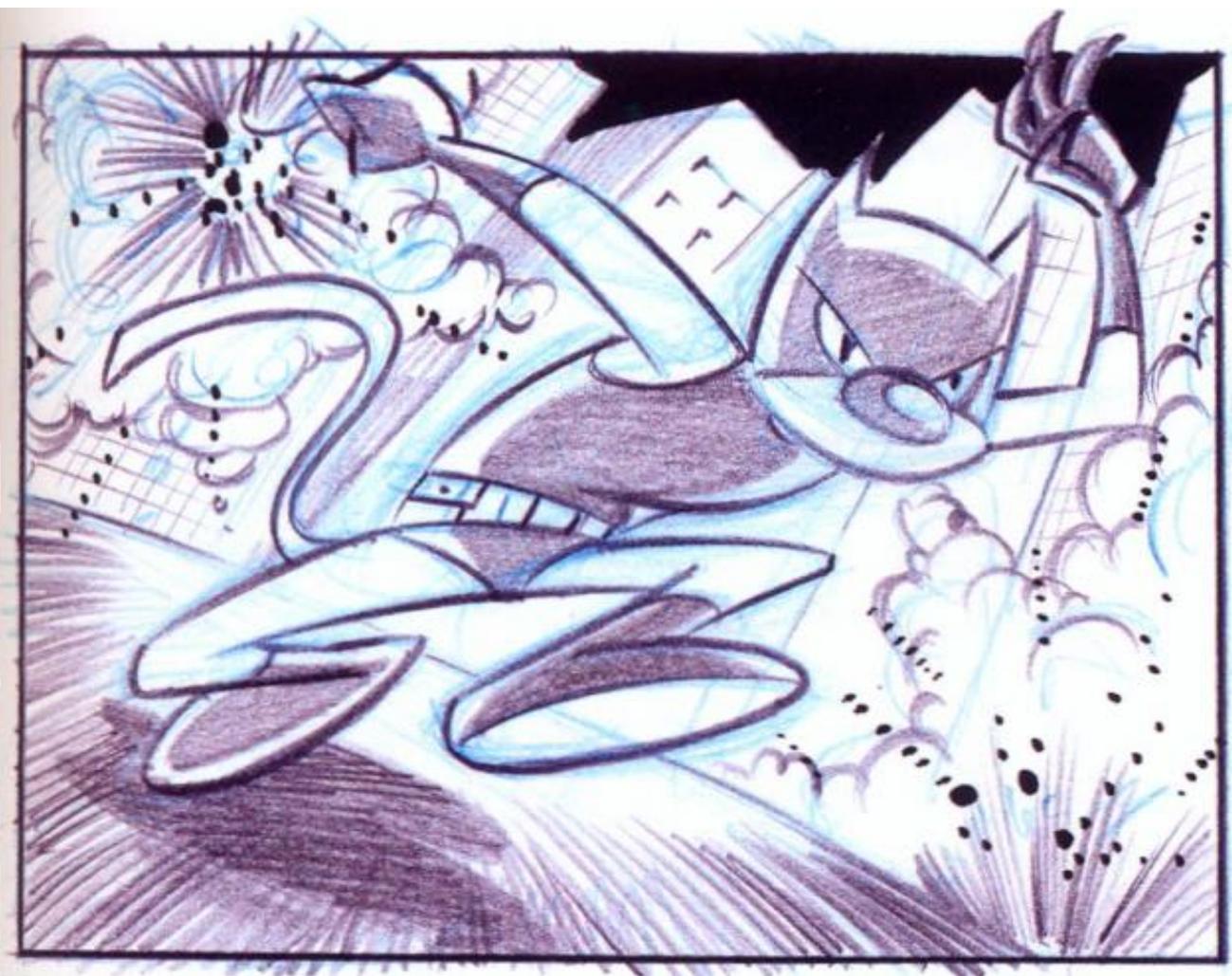
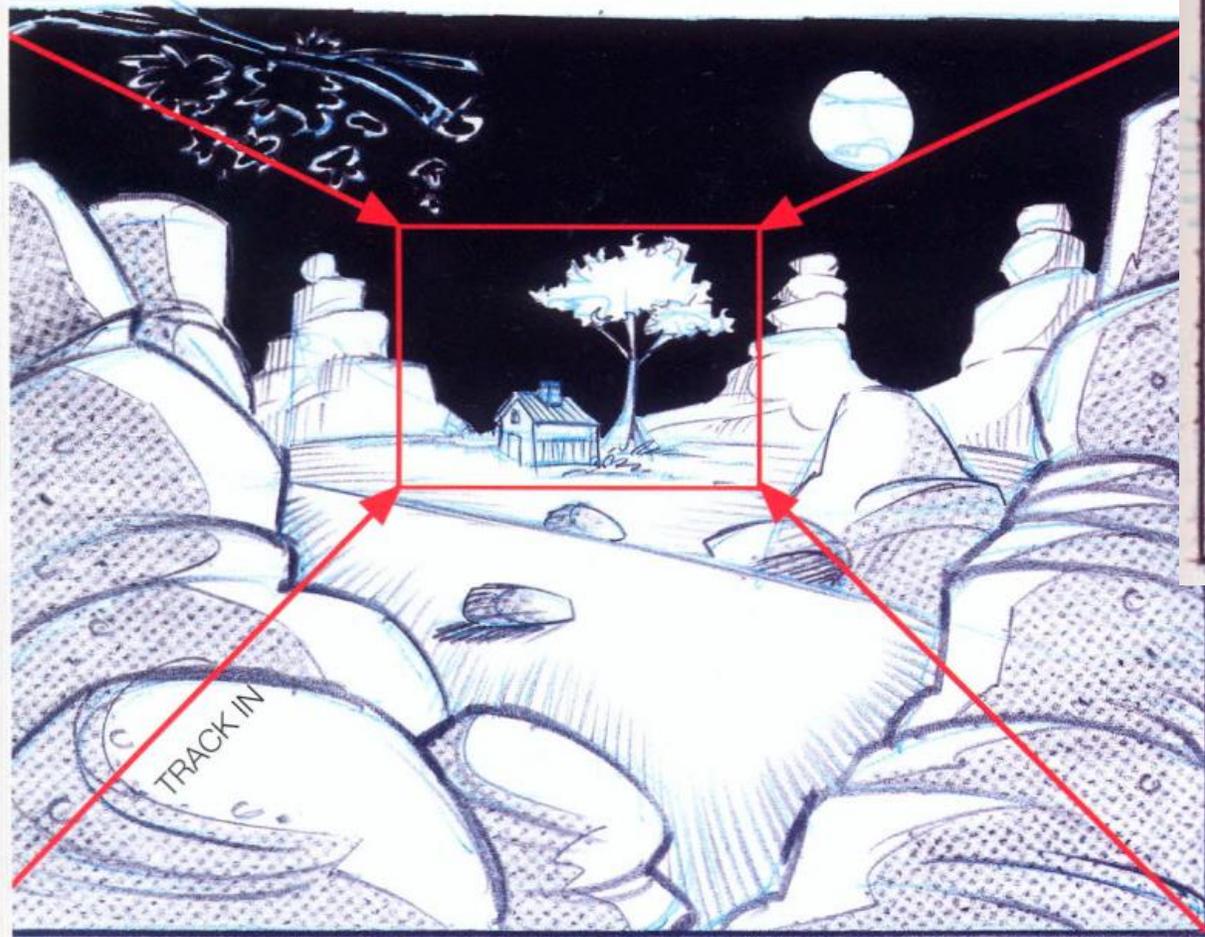


Figura 56 Inclinação. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

Figura 57 Track in: Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

- Panorâmica;

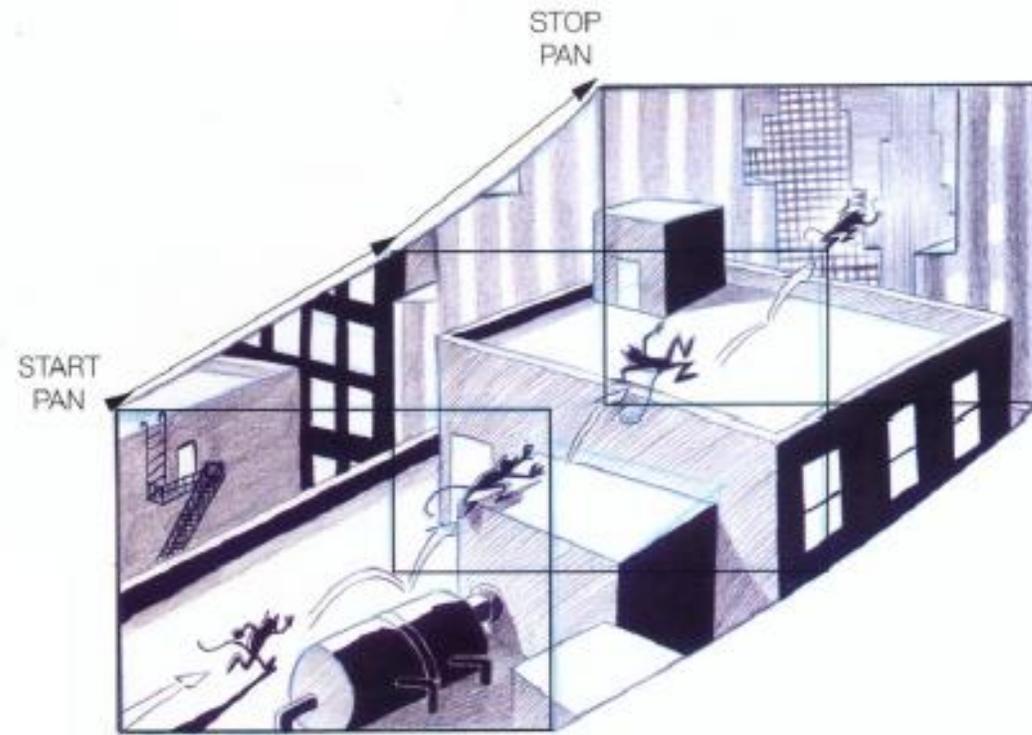


Figura 58 (acima à esquerda)
Panorâmica diagonal.

Figura 59 (à direita) Panorâmica
vertical.

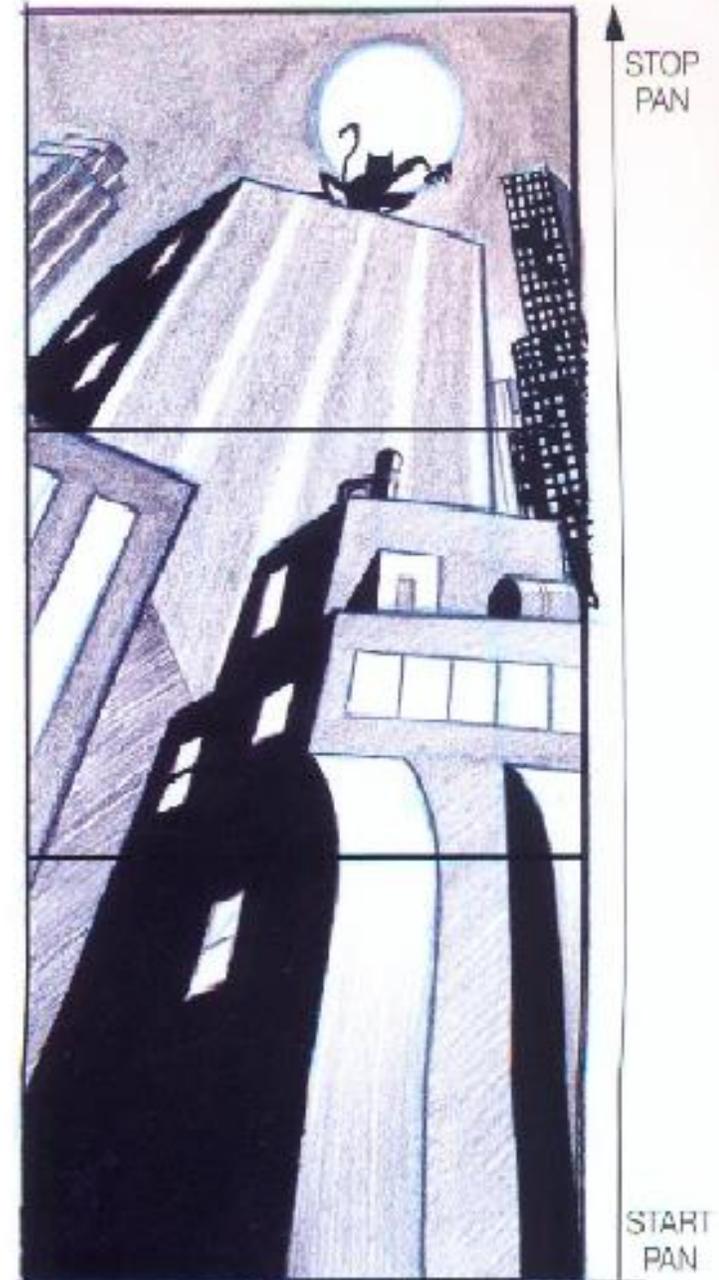


Figura 60 (abaixo à esquerda)
Panorâmica horizontal. Fonte: *O
Desenho Animado* (2005).



- Zoom;
- *Shake*;

CAMERA SHAKE

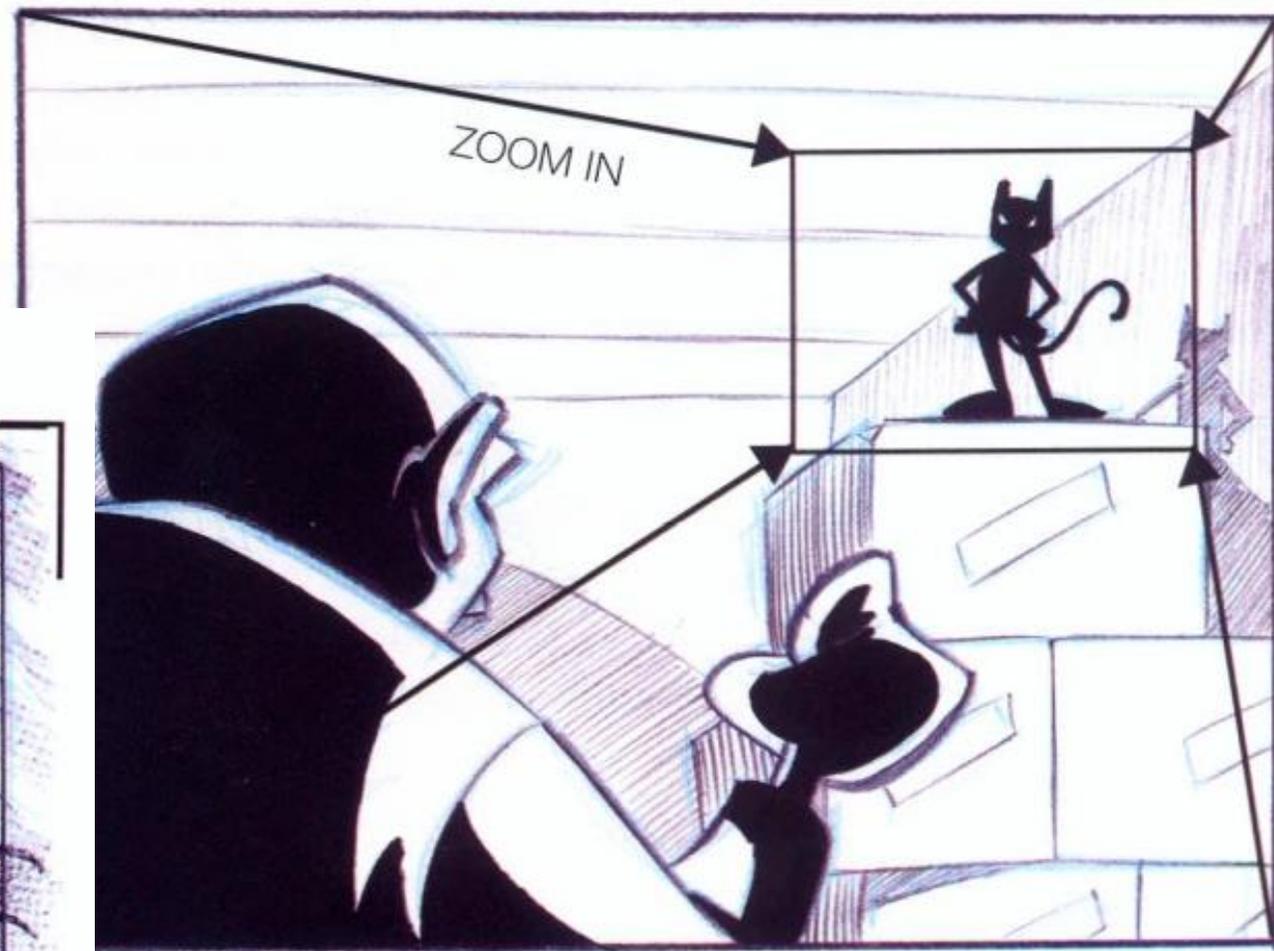
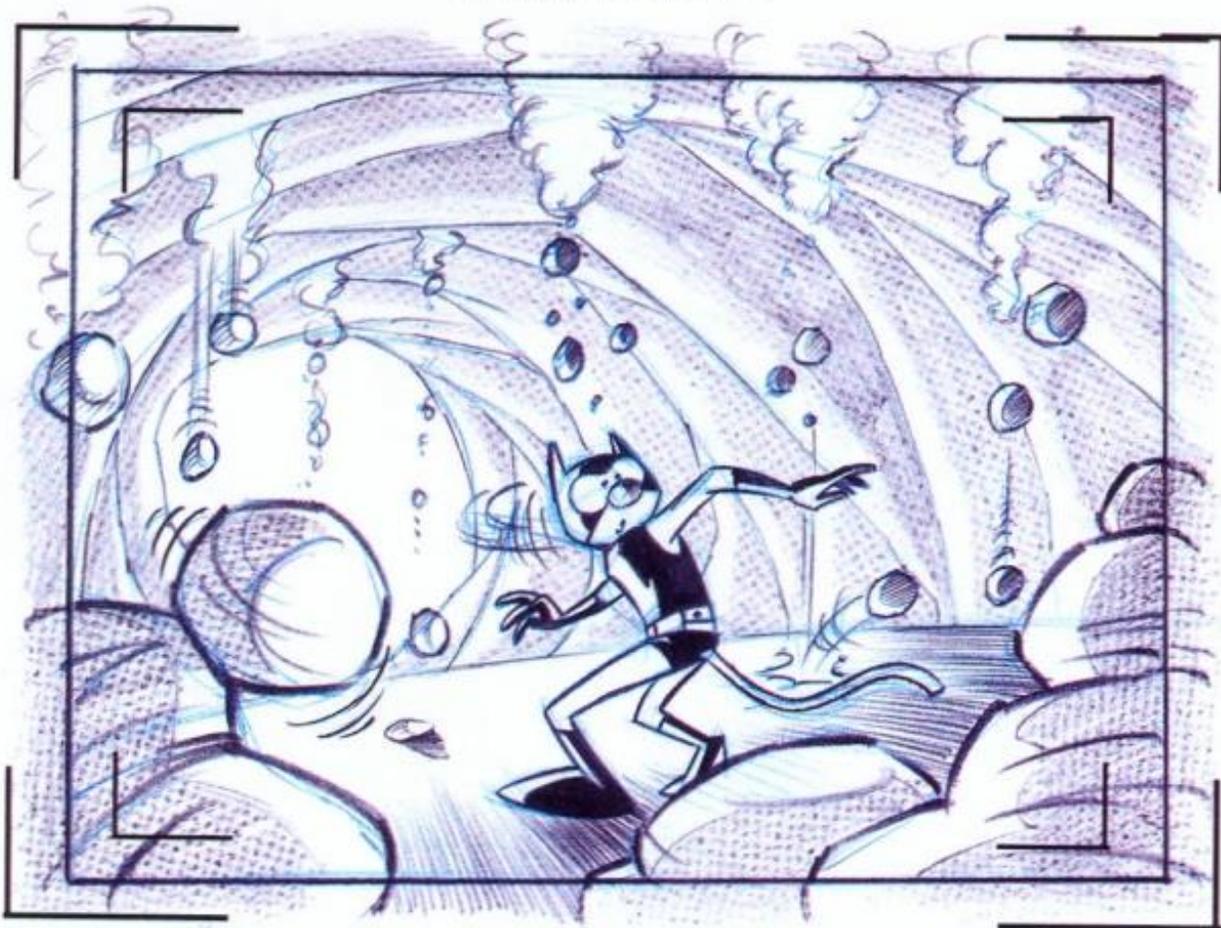


Figura 61 Zoom. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

Figura 63 Shake. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

- *Zip pan.*

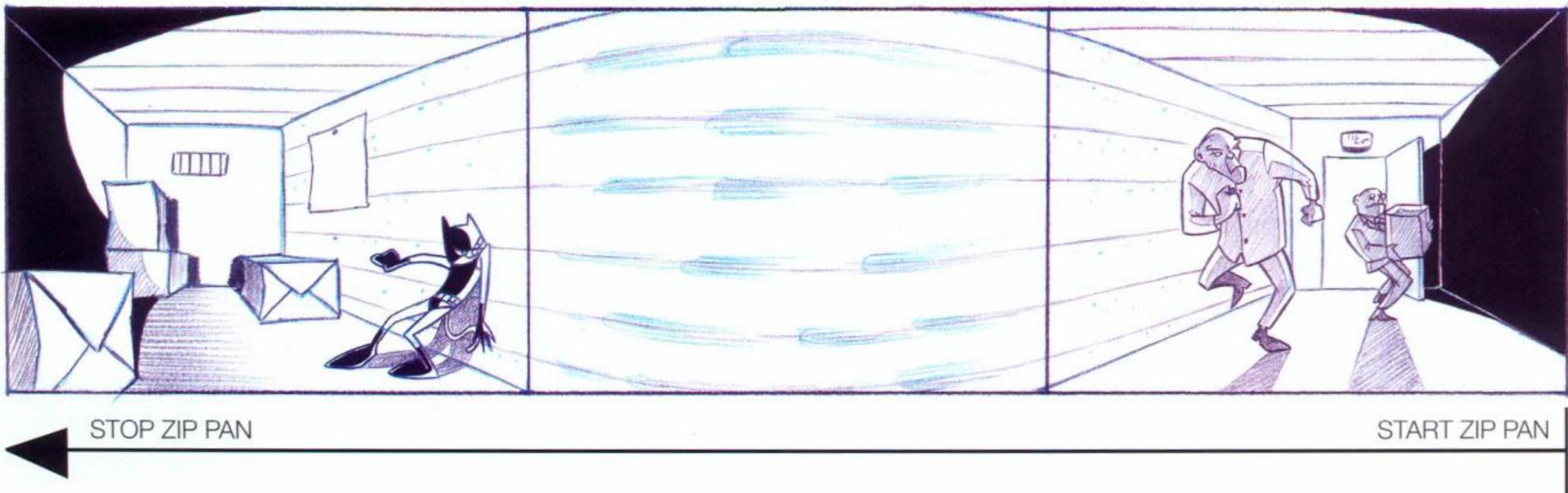


Figura 62 Zip Pan. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

O DESENVOLVIMENTO DO *STORYBOARD*

“Não se trata de fazer uma história, mas sim de trabalhar na fase embrionária de um filme, em que devemos considerar todos os aspectos que permitam, posteriormente, a correta realização de um plano acabado.”

(CÂMARA, 2005, p. 50)

- **Check-list:**

- **A pesquisa.** Como são os lugares? O que já foi feito antes?
- **O propósito.** Qual o propósito de cada cena? Qual o foco visual?
- **O personagem.** De quem é a cena? Qual personagem está dirigindo a ação?
- **Emoção.** Que emoção a cena precisa passar?
- **Planejamento.** Fez miniaturas para descobrir a melhor composição para cada plano?
- **Orçamento.** Está lembrado do orçamento? Quanto mais trabalhosa a cena, mais cara ela será.
- **A localização e a hora estão claras?**

(WRIGHT, p. 171, 2005)

O ENCADEAMENTO DOS PLANOS

- corte;
- *flash-back* e *flash-forward* ;

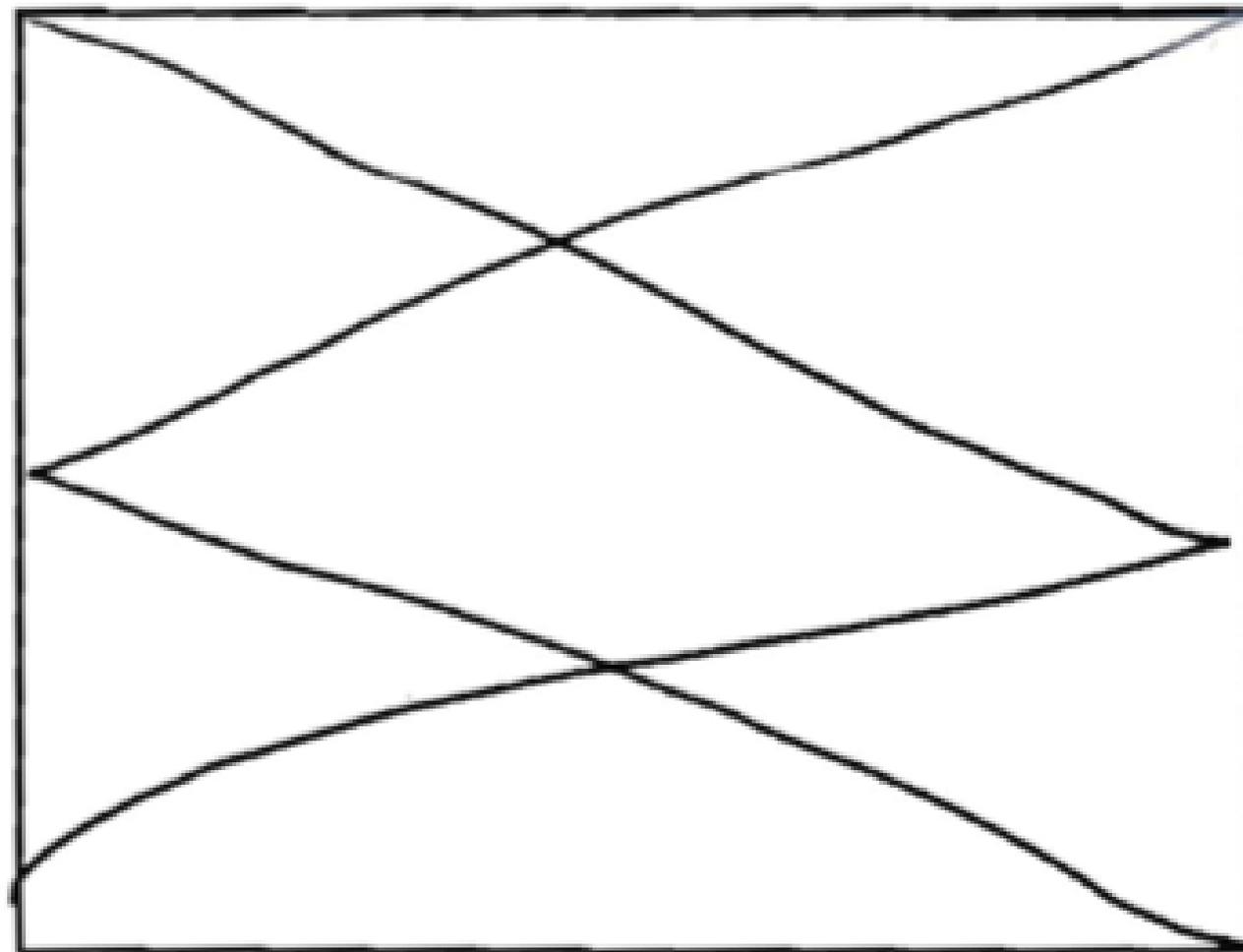


Figura 65 Indicação de Flash-forward no Storyboard. Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

- fusão para o negro ou do negro;

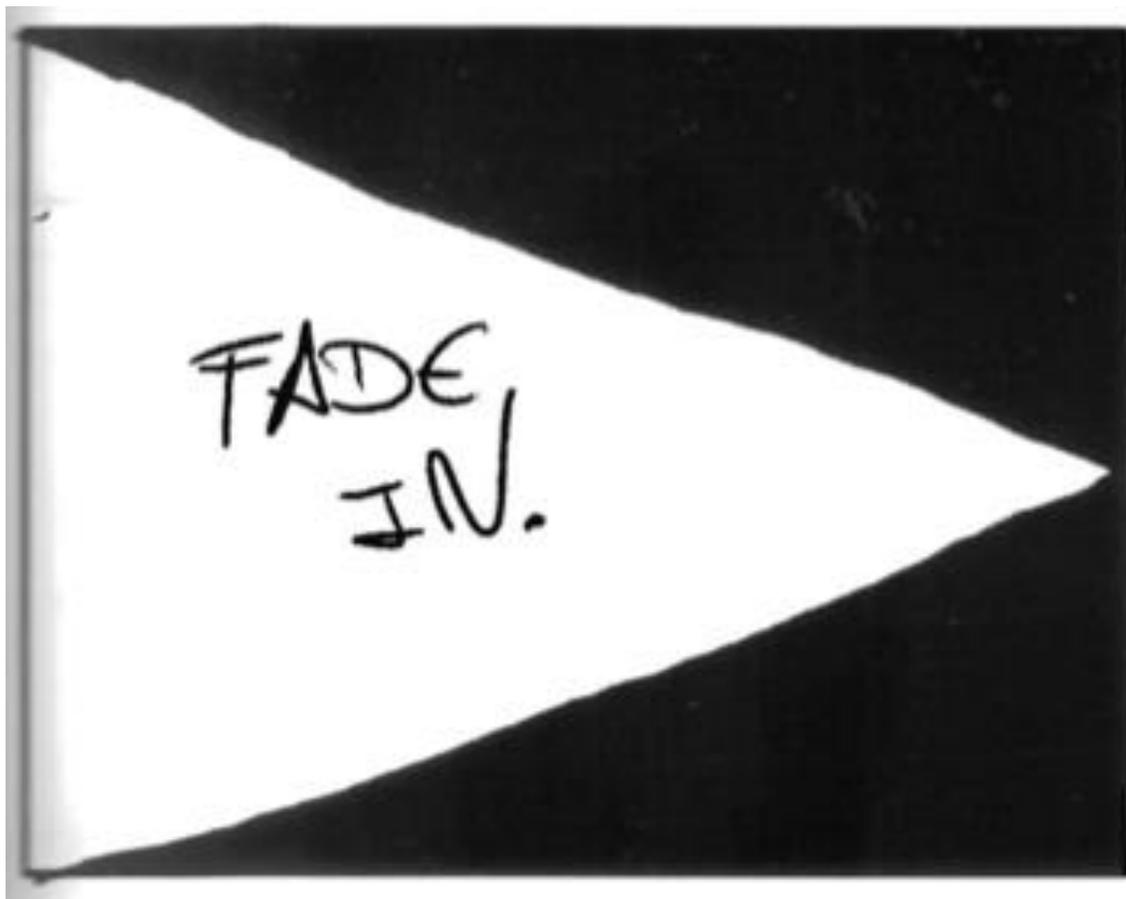


Figura 66 Indicação de fusão para o negro ou do negro no Storyboard.
Fonte: *O Desenho Animado* (2005).

ANÁLISE DA MONTAGEM NO PLANEJAMENTO DA ANIMAÇÃO

Pensando o *storyboard* com os conceitos da montagem

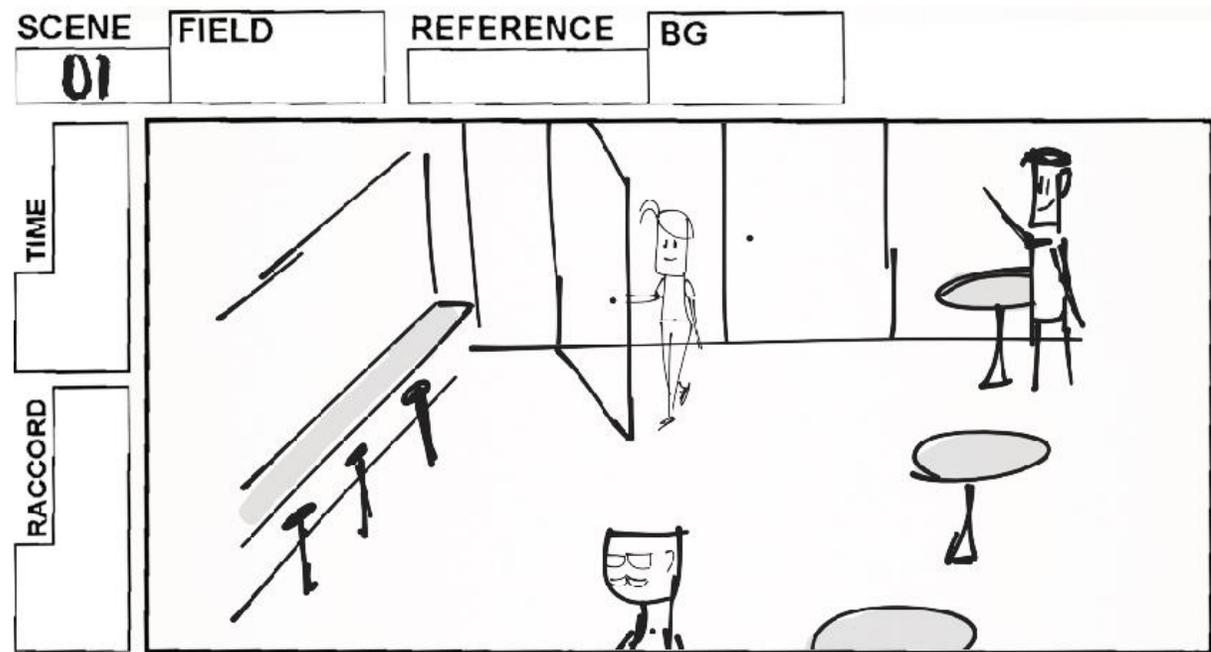
- Tipos de plano;
- Tipos de enquadramento;
- Distância focal;
- Profundidade de campo;
- Movimentos de câmera, etc.

Proposta de planejamento de *storyboard*

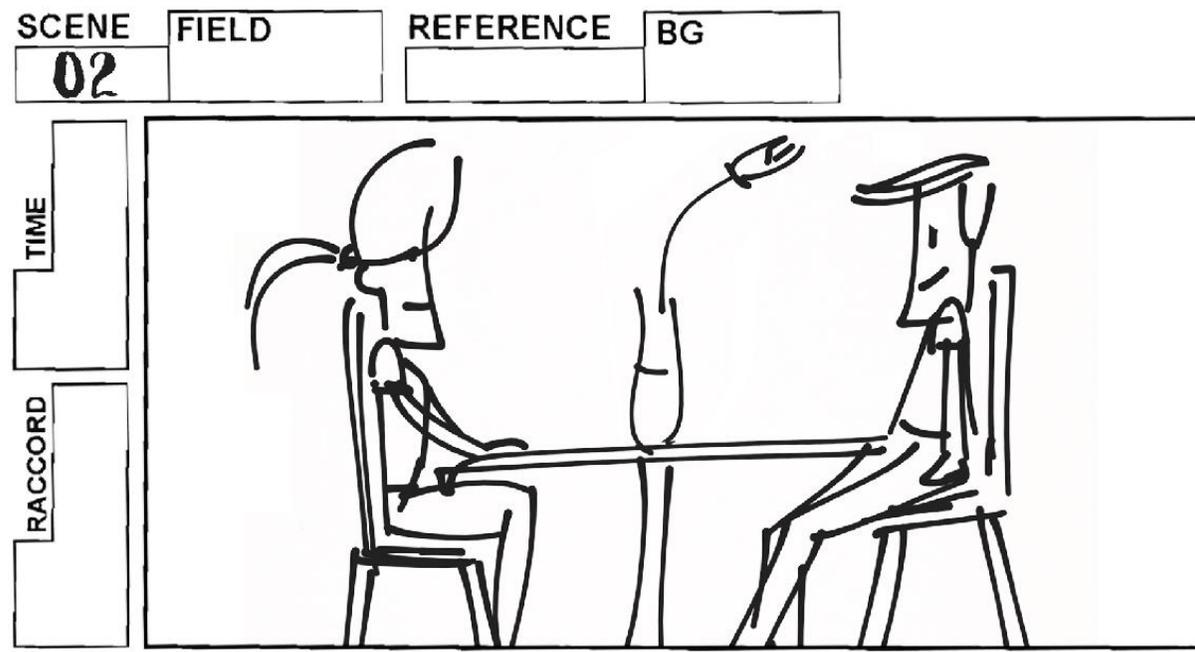
Roteiro:

João e Maria estão à espera dos seus pedidos no restaurante ainda vazio, Maria conta que irá estudar no exterior, seu amigo João fica muito irritado, e a questiona, Maria se levanta e sai furiosa do restaurante.

Sequência 1:



plano aberto (interior do restaurante);



plano médio (João e Maria sentados à mesa);

SCENE	FIELD	REFERENCE	BG
03			



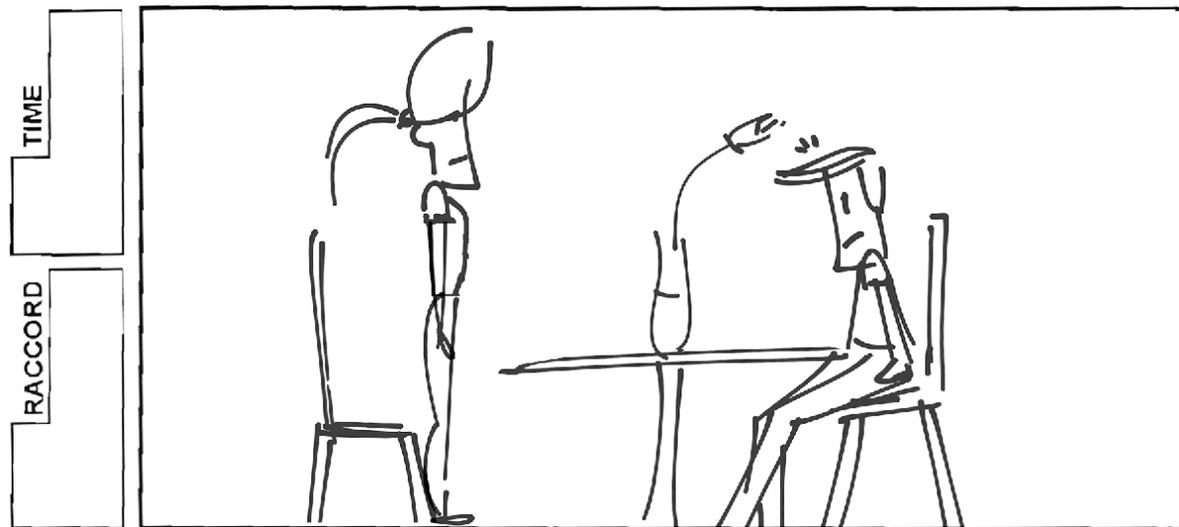
close-up em Maria (falando);

SCENE	FIELD	REFERENCE	BG
04			



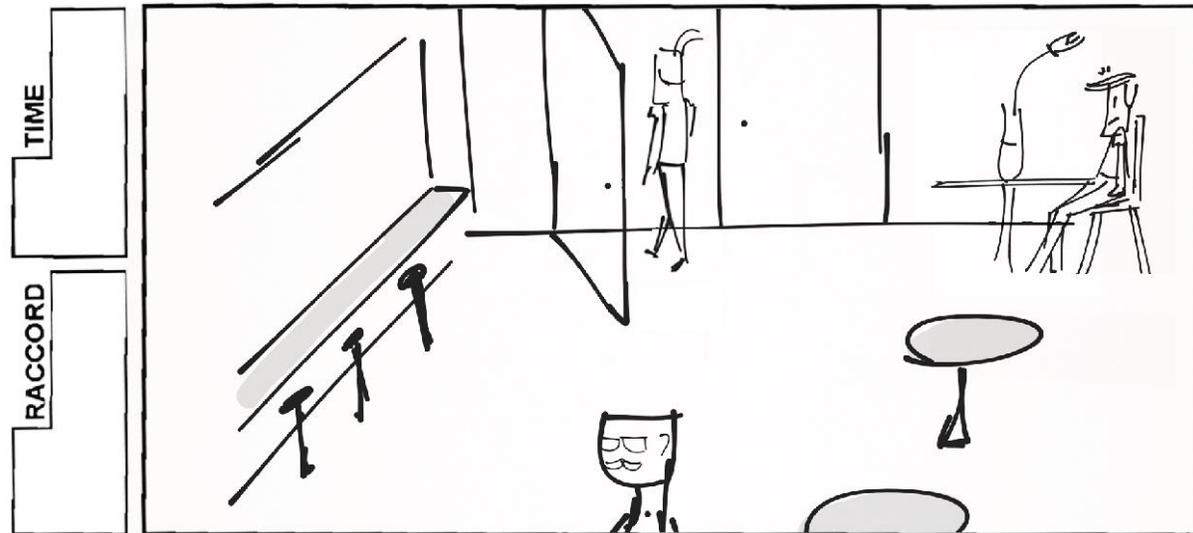
close-up em João (falando em resposta);

SCENE	FIELD	REFERENCE	BG
05			



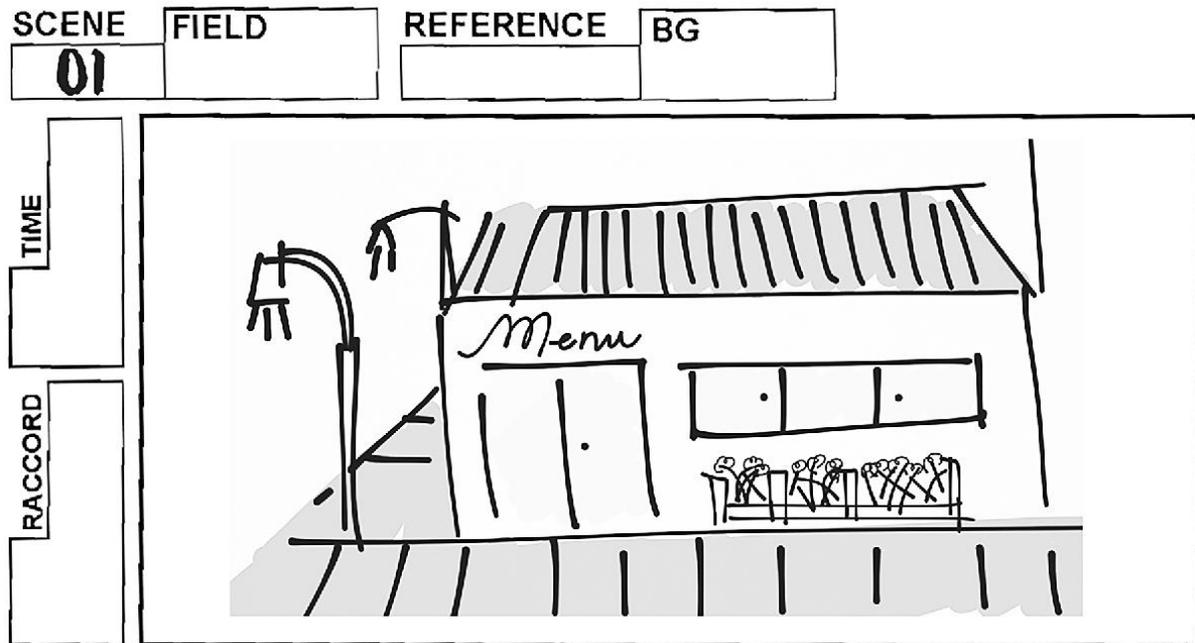
plano médio (Maria levantando-se);

SCENE	FIELD	REFERENCE	BG
06			

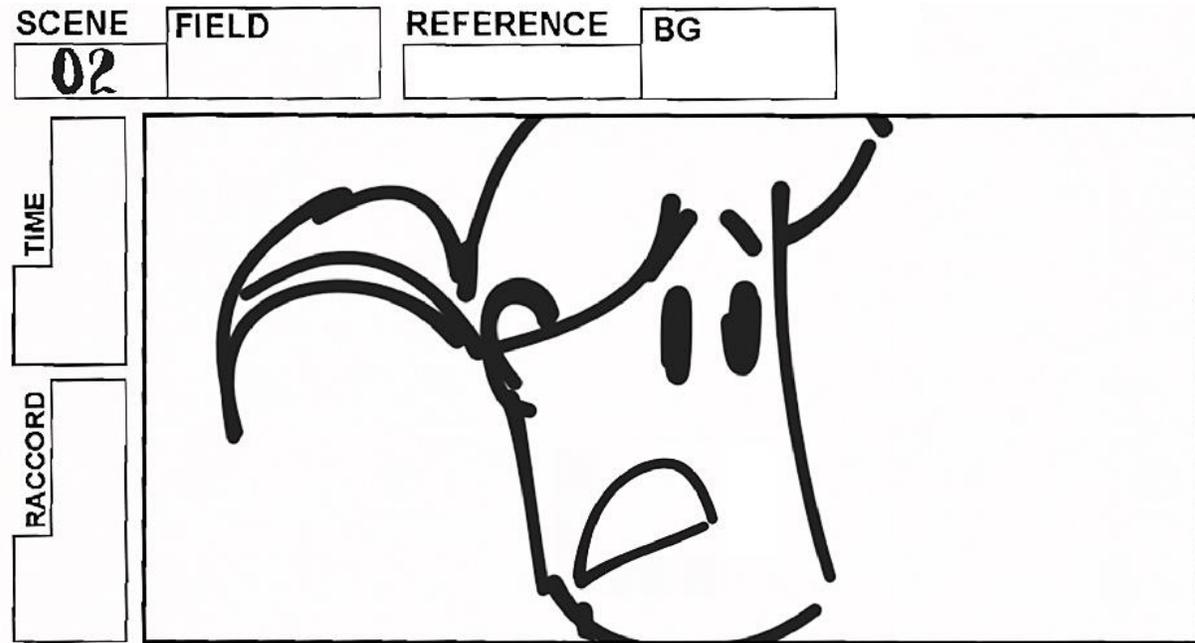


plano aberto (Maria saindo do restaurante, João sentado).

Sequência 2:



plano de localização (fachada do restaurante)



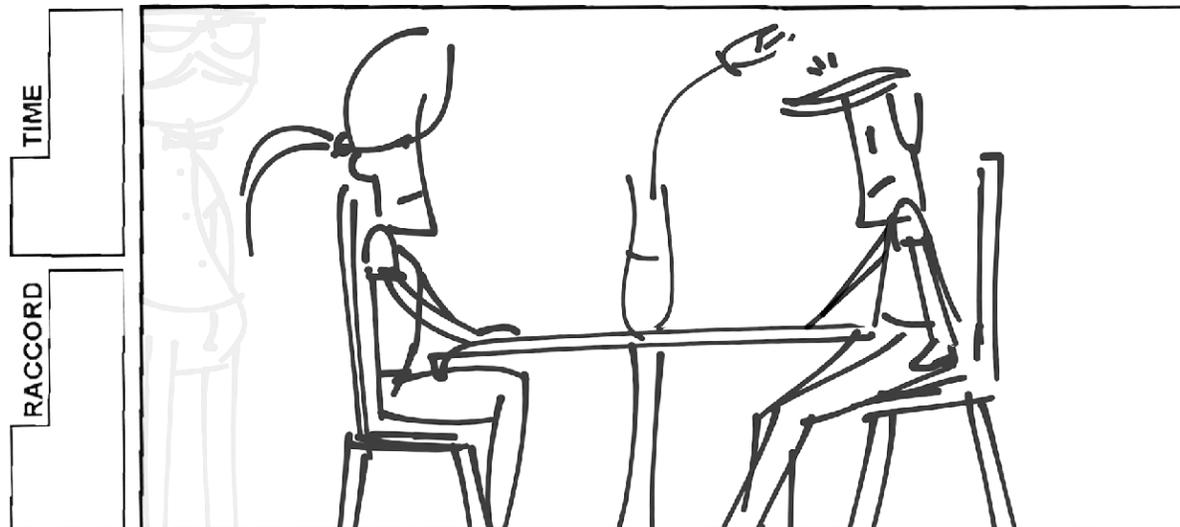
close-up em Maria (falando)

SCENE	FIELD	REFERENCE	BG
03			



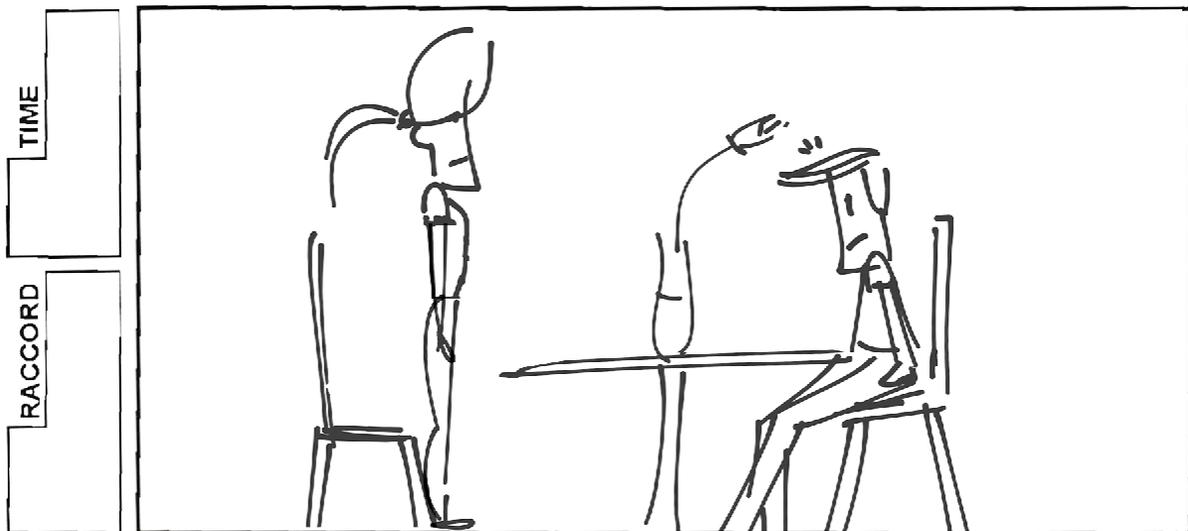
close-up em João (falando em resposta)

SCENE	FIELD	REFERENCE	BG
04			



plano médio (mesa com os dois sentados)

SCENE	FIELD	REFERENCE	BG
05			



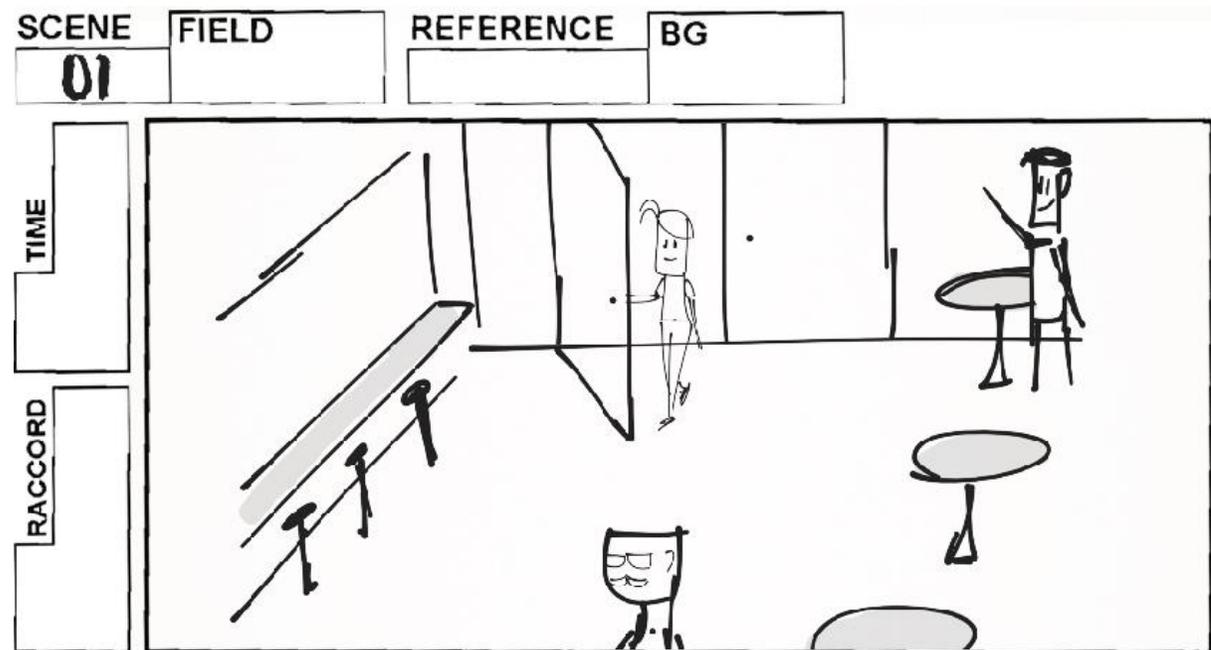
plano médio (Maria levantando-se)

SCENE	FIELD	REFERENCE	BG
06			

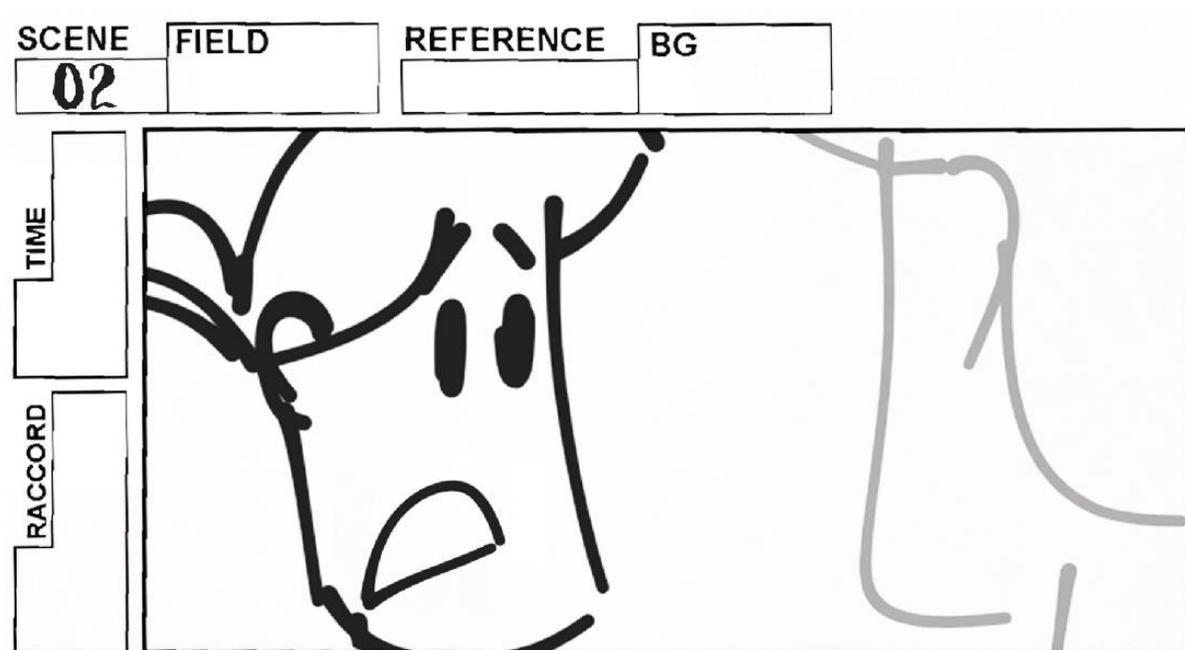


plano aberto (Maria saindo do restaurante, João sentado)

Sequência 3:



plano aberto (restaurante)



close-up em Maria (falando)

SCENE	FIELD	REFERENCE	BG
03			



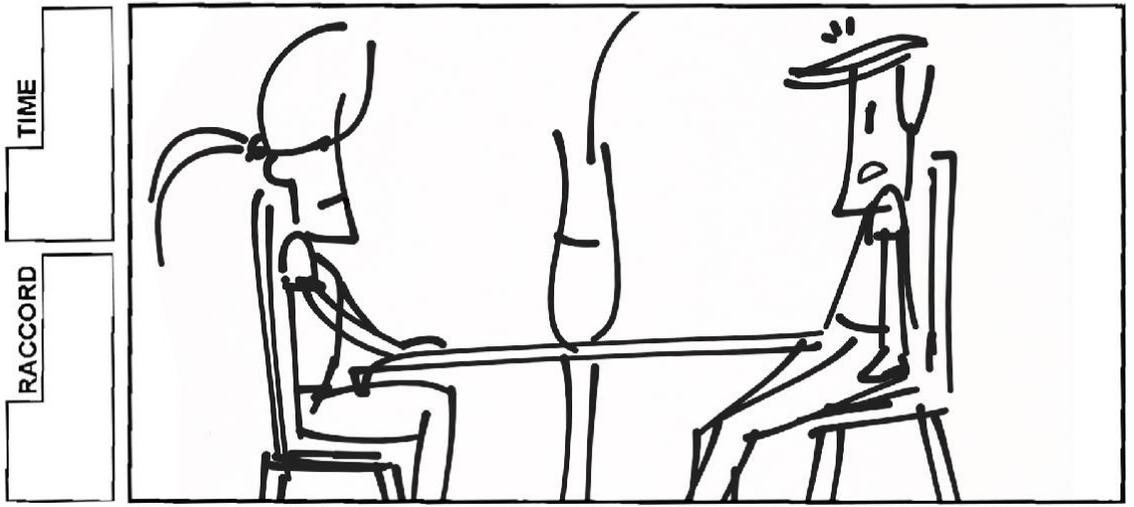
contra-plano rápido com foco em João (falando em resposta)

SCENE	FIELD	REFERENCE	BG
04			



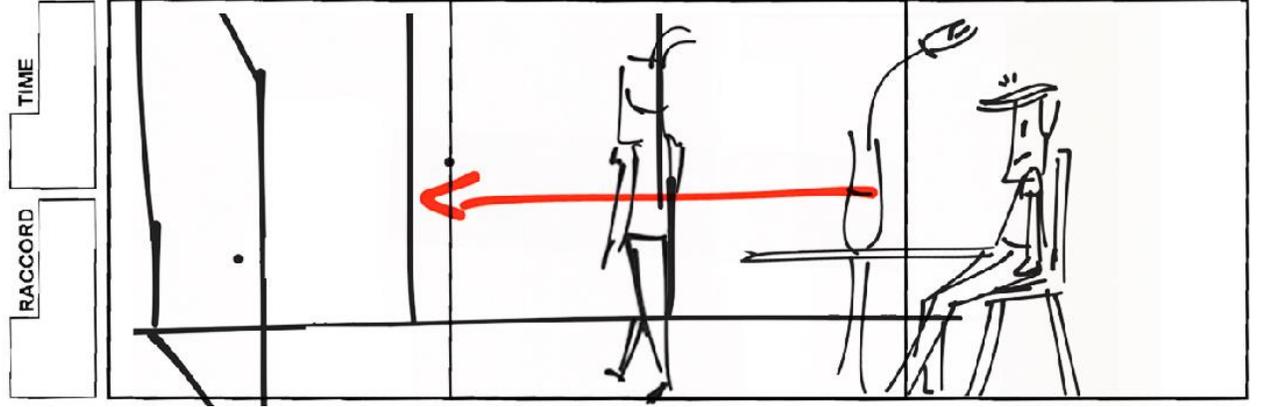
contra-plano com foco em Maria (reação ao que João está falando)

SCENE	FIELD	REFERENCE	BG
05			



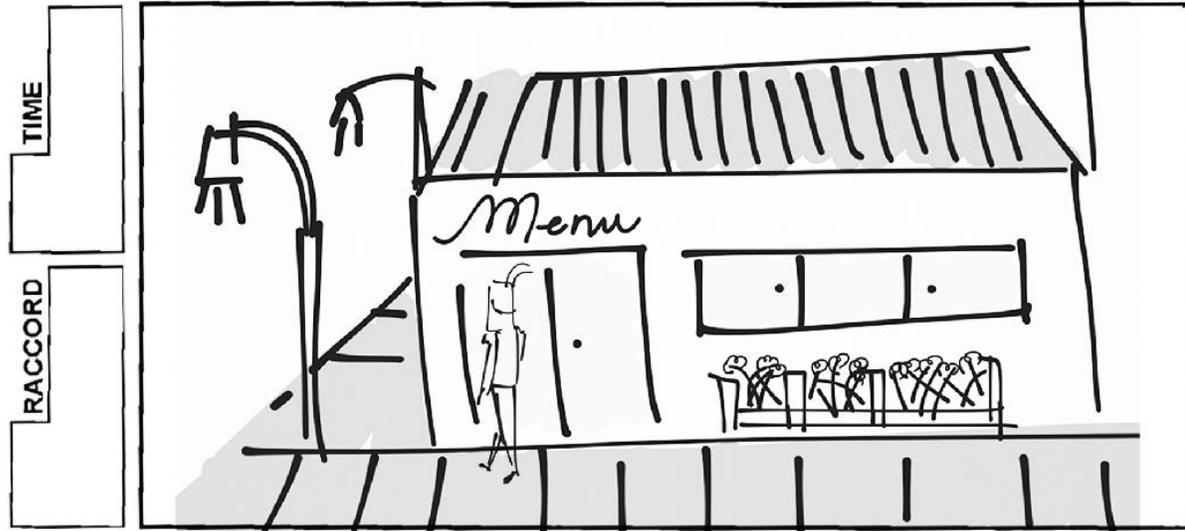
plano médio (mesa com os dois personagens sentados, João falando)

SCENE	FIELD	REFERENCE	BG
06			

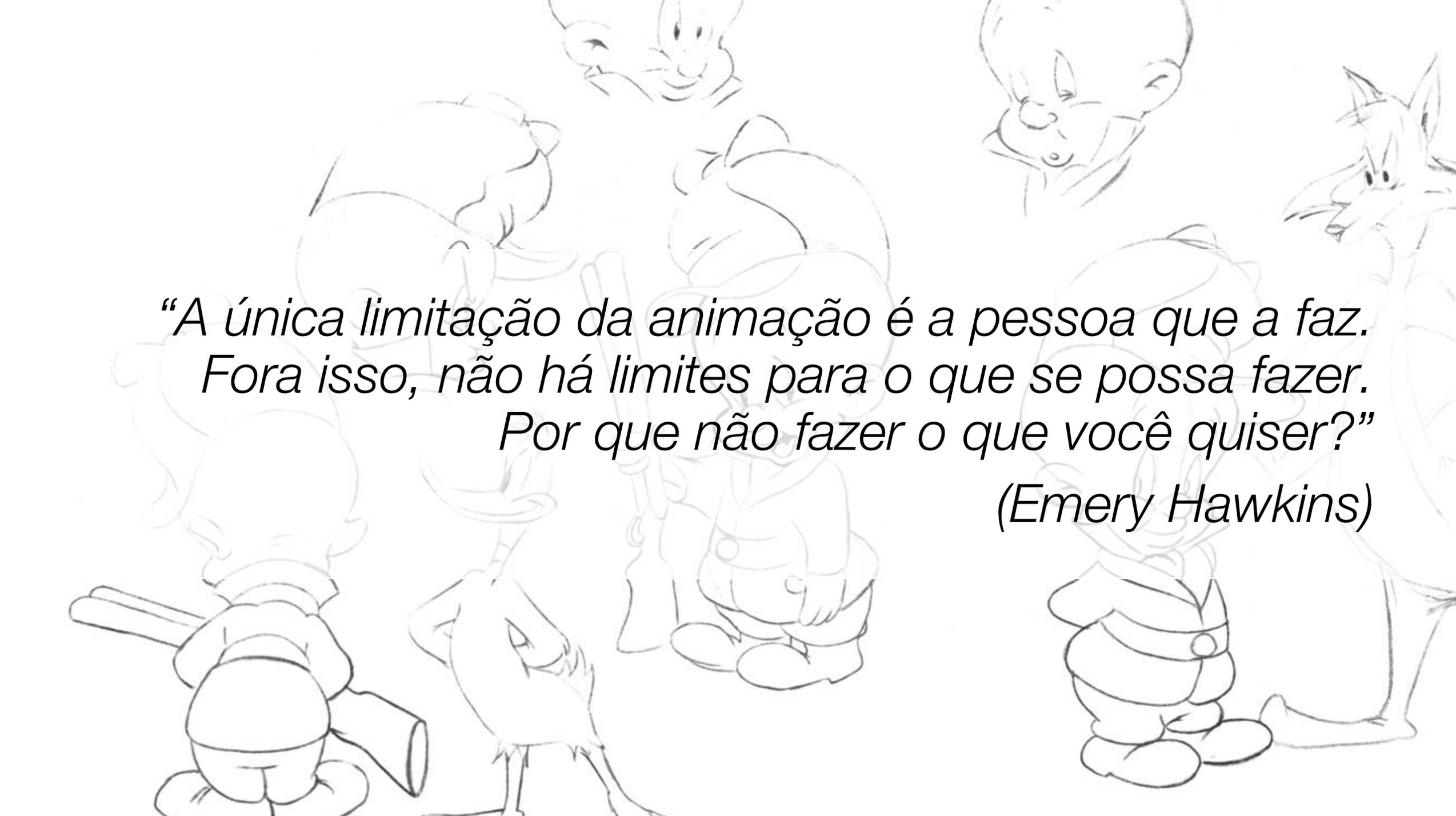


plano médio em movimento de travelling (Maria levantando-se e caminhando da mesa para a porta do restaurante)

SCENE	FIELD	REFERENCE	BG
07			



plano de localização (fachada do restaurante, Maria saindo do restaurante)



*“A única limitação da animação é a pessoa que a faz.
Fora isso, não há limites para o que se possa fazer.
Por que não fazer o que você quiser?”*

(Emery Hawkins)

Referências:

AMIDI, Amid. **Cartoon modern**: style and design in fifties animation. San Francisco: Chronicle Books, 2006.

ANDREW, James Dudley. **As principais teorias do cinema**: uma introdução. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2002.

BERGAN, Ronald. **Cinema**. 3.ed. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2009.

BLAIR, Preston. **Cartoon Animation**. Califórnia: Editora Walter Foster Publishing, 1994.

CÂMARA, Sergi. **O desenho animado**. Lisboa: Editorial Estampa, 2005.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**: história, teoria e prática. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2007.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2002.

FURNISS, Maureen. **The animation bible**: a practical guide to the art of animating, from flipbooks to flash. Londres: Laurence King Publishing Ltd, 2008.

HAHN, Don. **The alchemy of animation**: making an animated film in the modern age. New York: Disney Editions, 2008.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2009.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação**: técnica e estética através da indústria. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 2011.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos**: edição de filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2004.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life**: Disney animation. New York: Hyperion, 1995.

WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS (FIRM). **Story**. New York: Disney Editions, 2008.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

WHITAKER, Harold; HALAS, John; SITO, Tom. **Timing for animation**. Oxford: Elsevier Ltd., 2009.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**: manual de métodos, princípios e formulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Editora Senac, 2016.

WRITE, Jean. **Animation writing and development**: from script development to pitch. New York: Focal Press, 2005.

Obrigada!
Mesmo!