

INTRODUÇÃO À NARRATIVA

Fabiano Broki

TEMPO

Conceito de Tempo

Pensar em dimensões temporais vai ajudar muito a produzir o trabalho de animação.

Desde o Tempo geral da História a ser contada, ao tempo específico que cada cena tem na história e entre elas e os detalhes de tempo de reações de personagens ou elementos que se chocam.

Também pensar desde que estiver com um roteiro em mãos quanto tempo levará para animar e por onde começar, onde economizar energia e onde é o foco a ser animado. Pensar em que ordem desenvolver é essencial.

TEMPO

Conceito de Tempo

Khronos - Tempo sequencial e cronológico. Constante e igual para todos.
Medido com precisão. Anos, meses, semanas, dias, horas, minutos,
segundos. Frames?

Kairós - Tempo subjetivo, com precisão variável. Estimado. O tempo de
realização de uma tarefa, ou de desapegar de algo. Depende de fatores. O
tempo para se realizar um filme, ou para esquecer o resultado da copa.

Aeon - O Tempo de forma absoluta e incomensurável. Como algo que
sempre existiu ou que sempre vai existir.

TEMPO

Conceito de Tempo

Para se contar uma história é necessário localizar os momentos importantes dela, a ordem em que ocorrem e quanto tempo eles ocupam da história (Khronos).

Também é necessário planejar a sua realização sabendo os pontos que merecem maior atenção quando se for gastar a energia e força de trabalho (Kairós).

E pensar que histórias são ou serão lembradas (Aeon).

STORYLINE:

Procure resumir a história a ser contada em uma frase apenas, pois dessa forma quando você precisar explicar do que se trata, você tem a síntese da idéia principal. Essa storyline já vai dar pistas suficientes a respeito do gênero narrativo e já pode interessar pessoas só de ouvir. Vai ser importante também para começar a estruturar a história a partir daqui. Mas não vale contar spoilers.

Um robô que tem a chance de salvar a humanidade, toma uma decisão que colocará o destino do planeta inteiro em perigo.

Durante a guerra, um pai de família vai em busca de seu filho se infiltrando no exército estrangeiro.

Um cachorro aprende a falar e precisa ficar em silêncio para não ser descoberto e seu sonho é ser cantor de uma banda de rock.

Em uma cidade do interior, uma invasão alienígena faz com que os moradores saiam pelados para assustar os indesejáveis visitantes.

Na pista de um serial killer condenado em fuga, um grupo de ativistas enfrentará a discriminação e assédio para provar sua inocência.

Após recuperar a memória e voltar anos depois para casa, um vendedor de imóveis descobre que vendeu a sua própria casa para o atual marido de sua amada.

Um Motion Designer enfrentará a falta de luz para entregar o seu filme no prazo e venderá a sua alma para isso.

**Foco na História
com fatos que vão se conectando para evoluírem.**

ou

**Foco no Personagem,
que será evoluído.**

1.º Ato

2.º Ato

3.º Ato

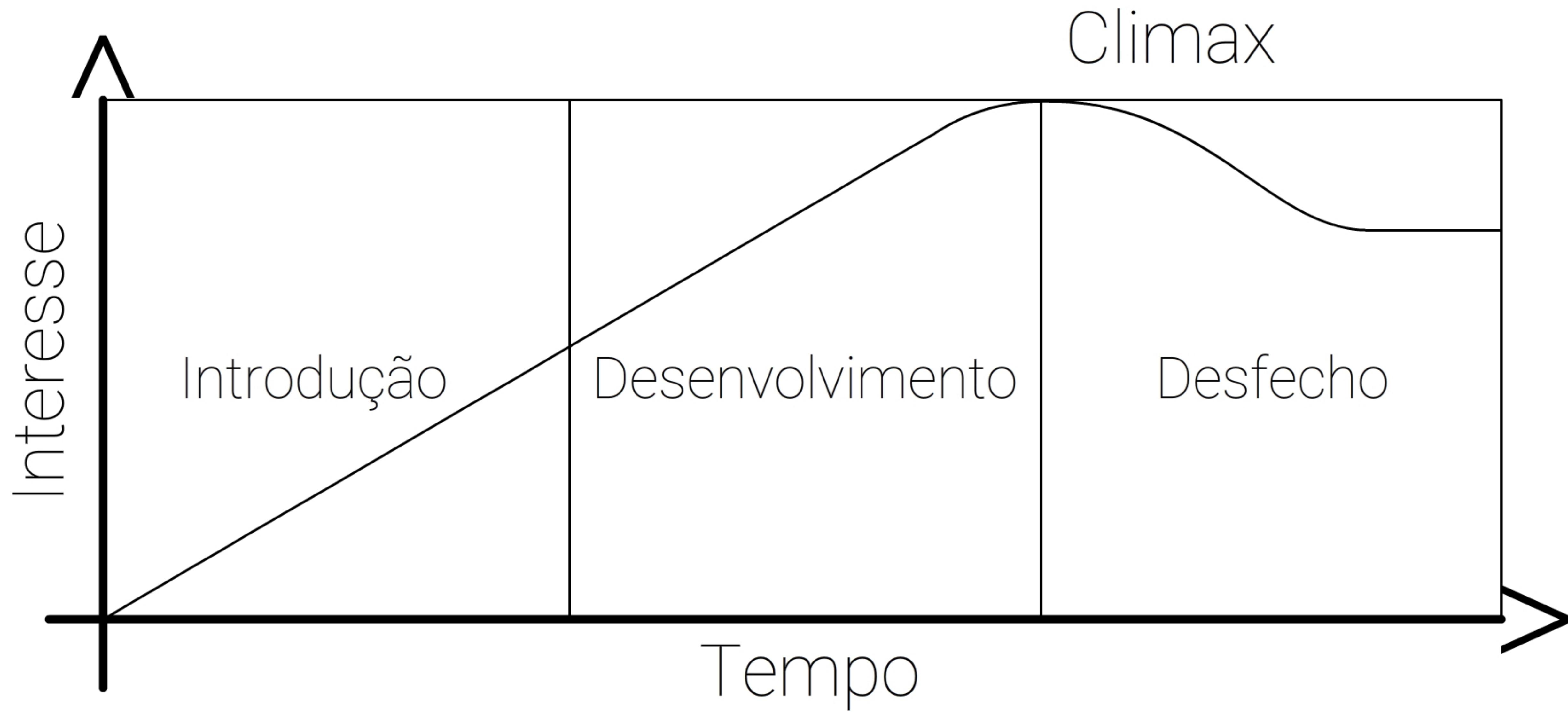
Início

Meio

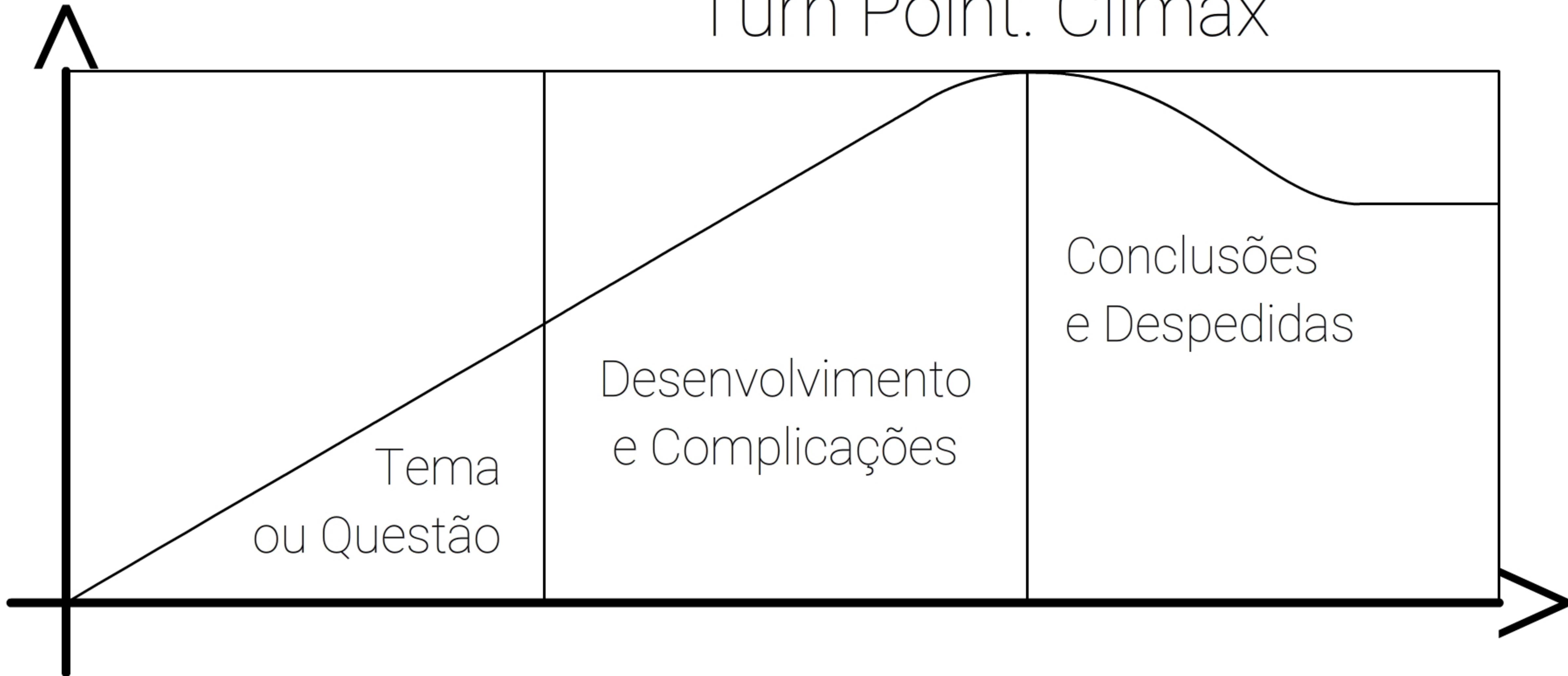
Fim

Tempo





Turn Point. Climax



ESTRUTURA DE 3 ATOS

PRIMEIRO ATO:

Apresentação

Um problema a ser resolvido.
Um herói a ser evoluído.
Um mistério a ser desvendado.
Um segredo a ser revelado.

Uma pergunta a ser respondida.

SEGUNDO ATO:

Desenvolvimento

Informações sendo conectadas.
Um herói enfrentando desafios.
Pistas sendo encontradas.
Evidências sendo colecionadas.

Uma pergunta complexa sendo dividida em perguntas menores e mais fáceis.

TERCEIRO ATO:

Conclusão

Um problema resolvido.
Um herói evoluído.
Um mistério desvendado.
Um segredo revelado.

Uma pergunta respondida.

CLIMAX:

Momento ápice da história.

Motivo dessa história existir.

Não acabar bruscamente.

Deixar o espectador aproveitar o momento.

TURN POINT:

Reviravolta na história.

Tudo indicava ser resolvido de uma forma e aparece essa surpresa!

Mas não aleatória, pistas ao longo da história indicavam nessa direção.

O espectador que prestou atenção, juntou as pistas e antecipou.

Jornada do Herói - Joseph Campbell

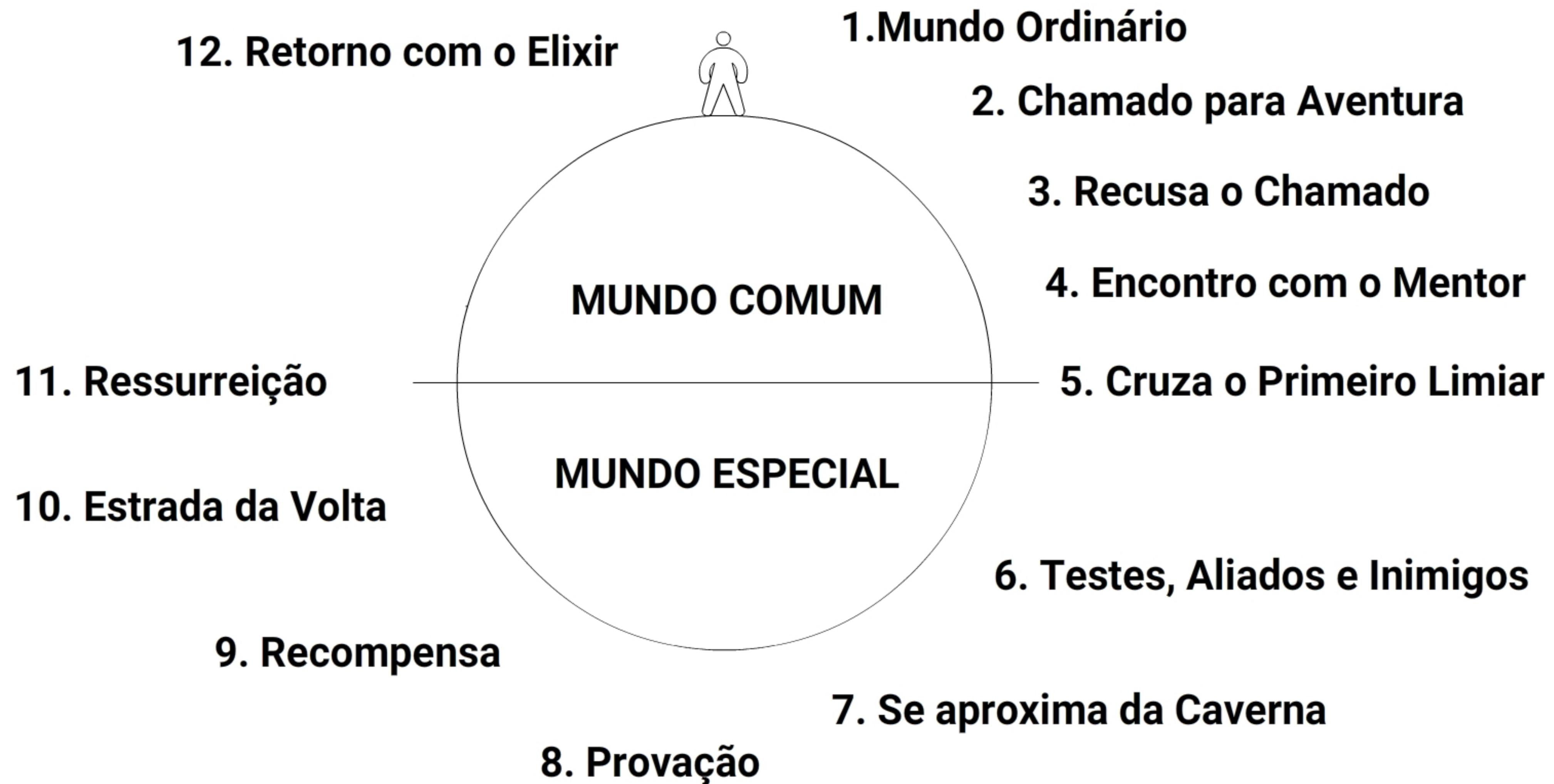
Jornada do Escritor - Christopher Vogler

Ciclo da História - Dan Harmon

JORNADA DO HERÓI - JOSEPH CAMPBELL



JORNADA DO ESCRITOR - CHRISTOPHER VOGLER



CICLO DA HISTÓRIA - DAN HARMON



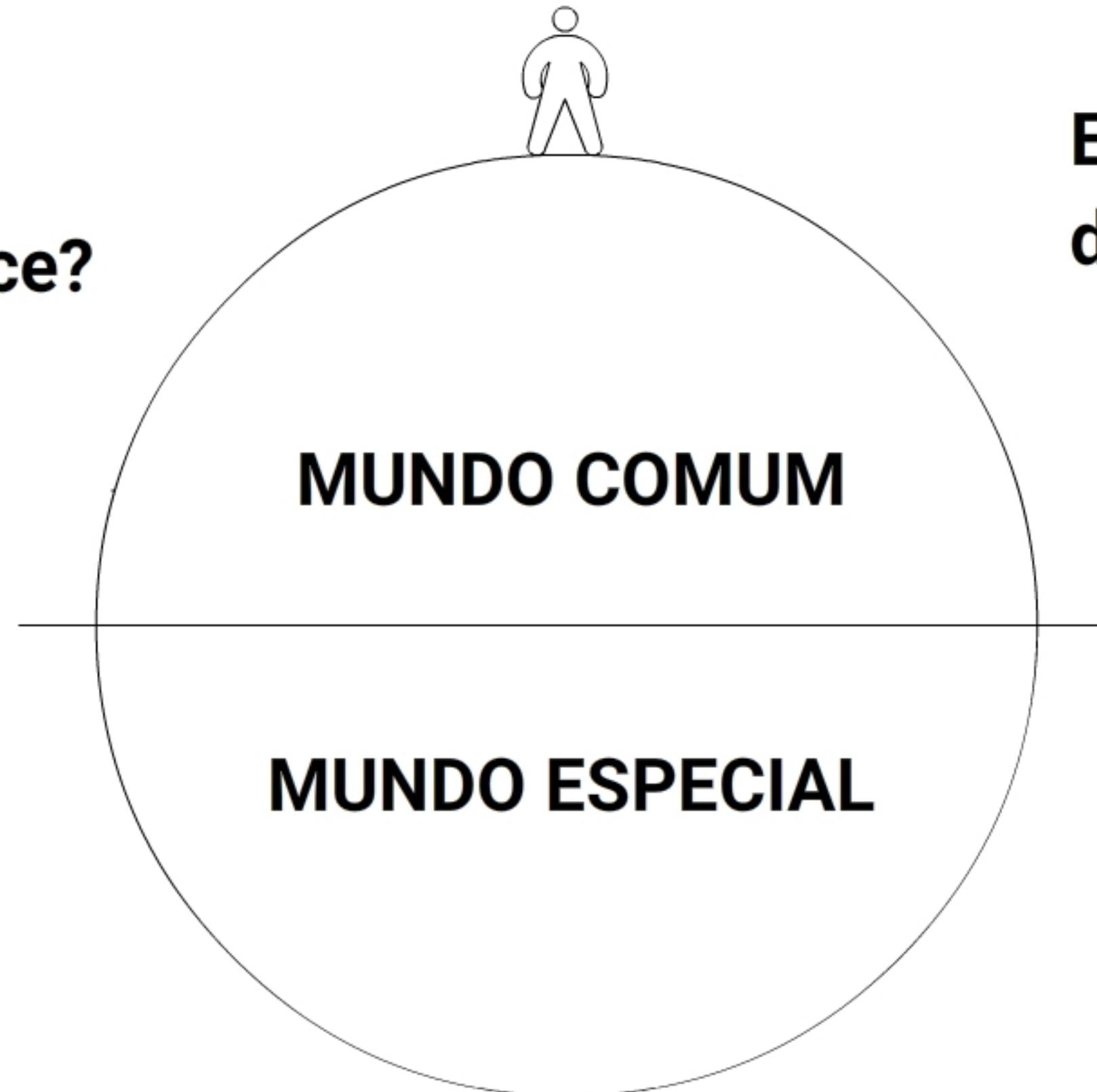
Qual o seu caminho?

**Para o seu novo lugar
no mundo que você conhece?**

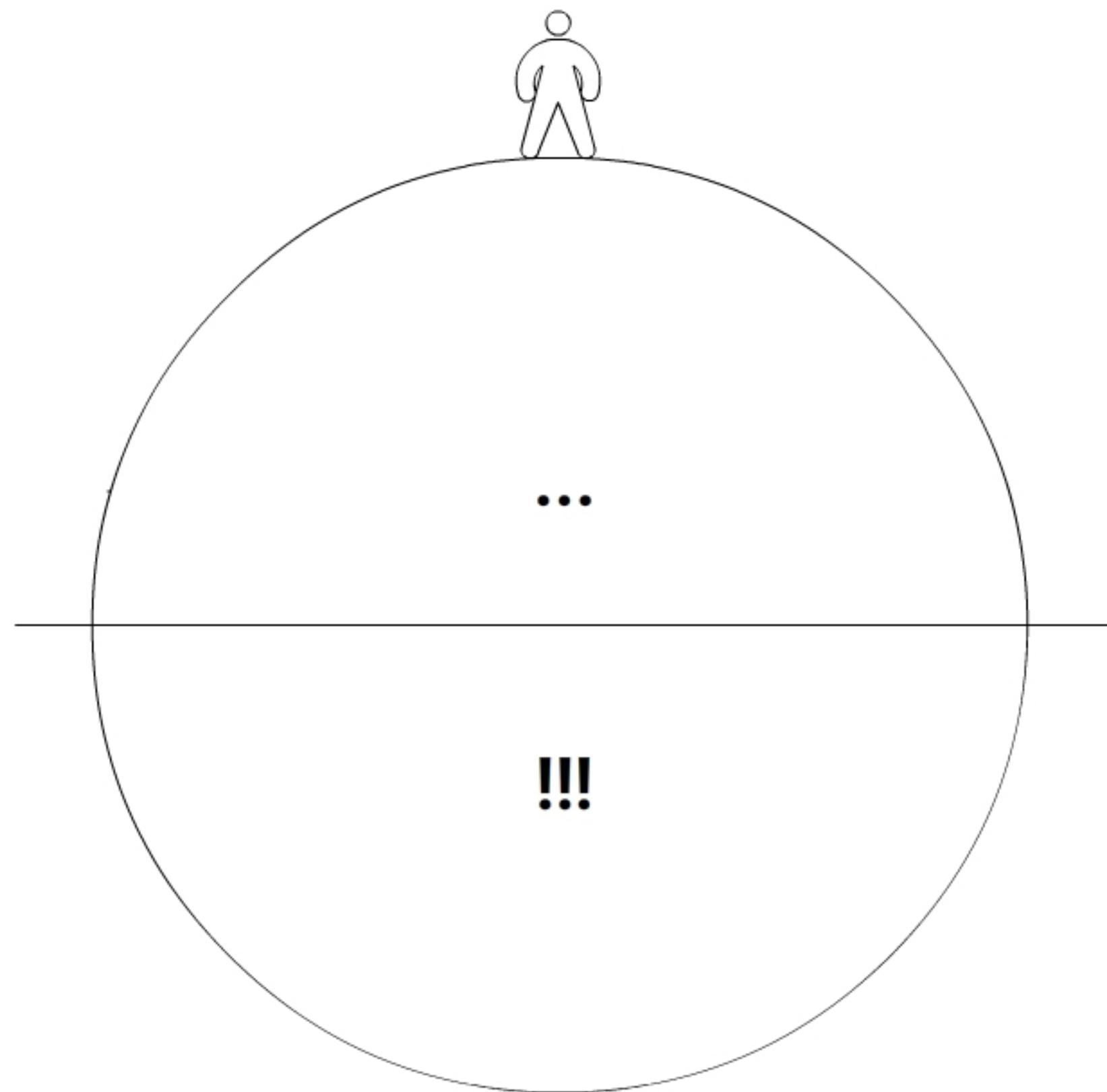
**E deixar para trás
para poder voltar?**

**Está disposto a sair
da sua zona de conforto?**

E enfrentar o que for preciso?

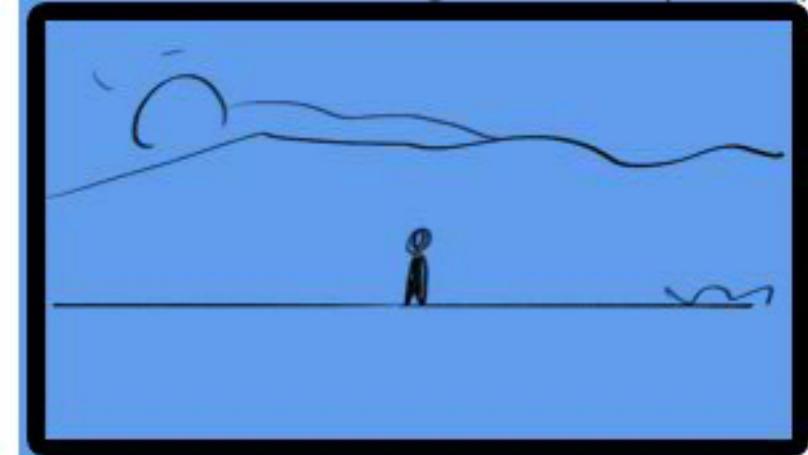


Onde você quer chegar?

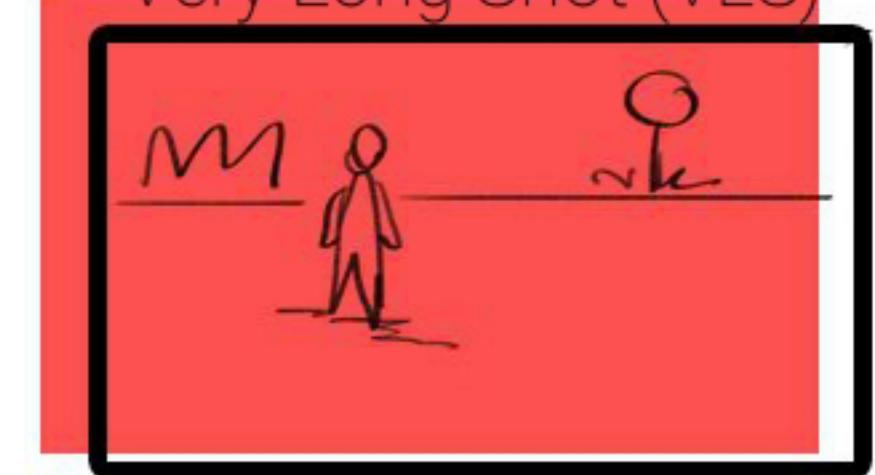


ENQUADRAMENTOS

Extreme Long Shot (XLS)



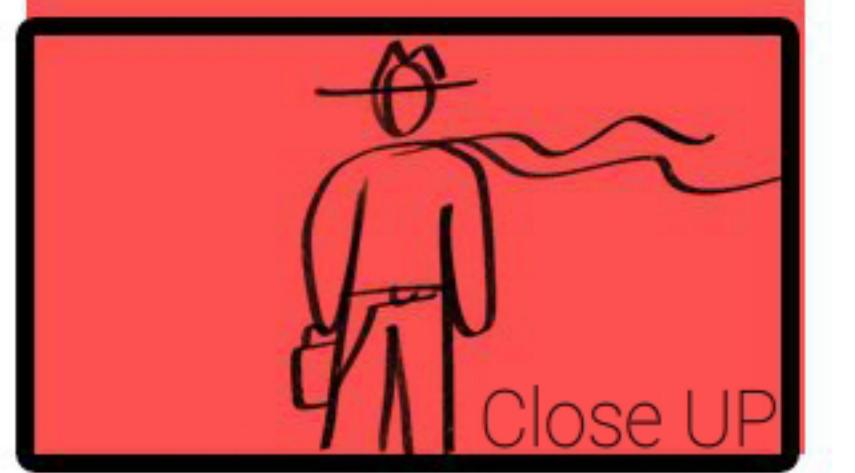
Very Long Shot (VLS)



Long Shot (LS)

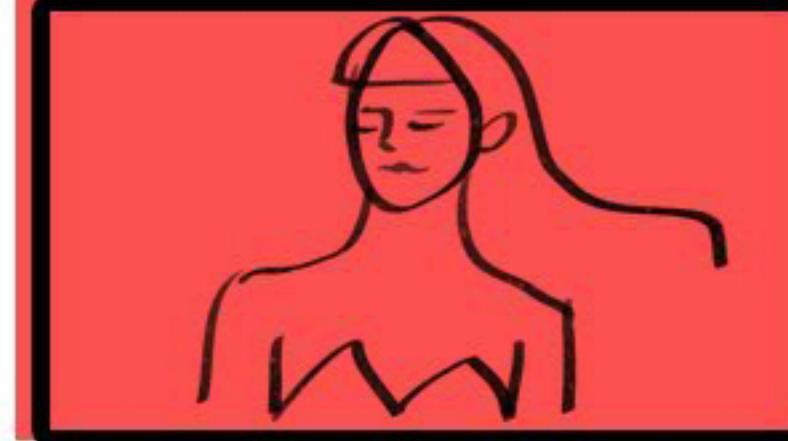


Medium Long Shot (MLS)



PLANO ANTERIOR

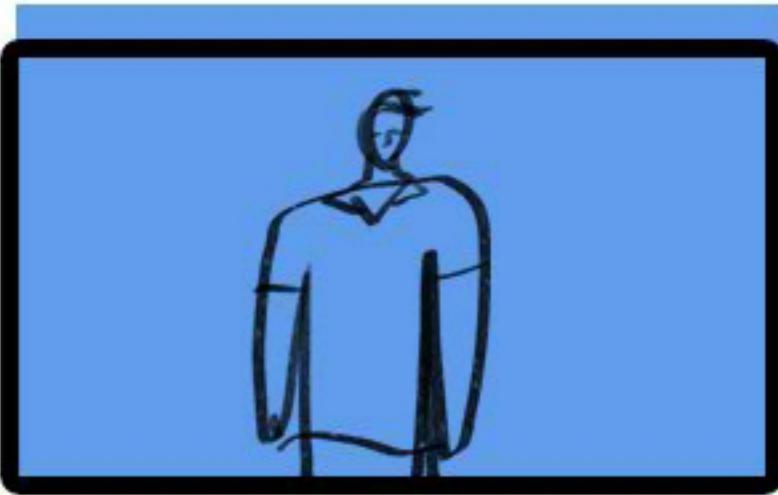
Medium Close UP (MCU)



Close UP (CU)



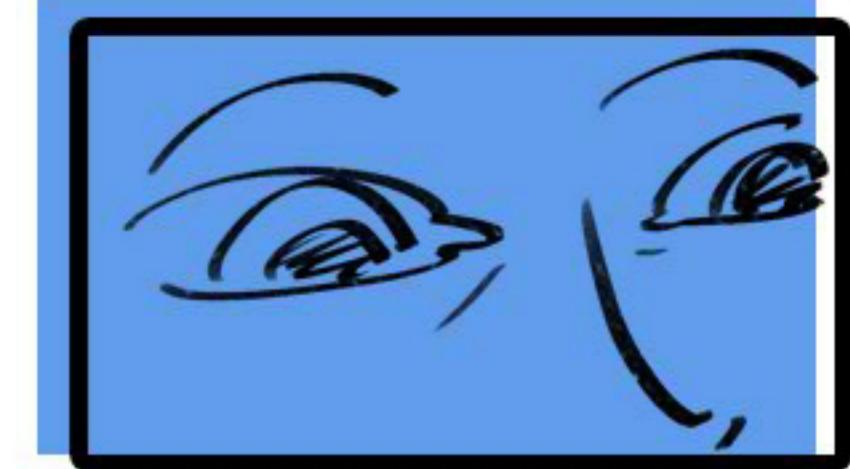
Medium Shot
(MS)



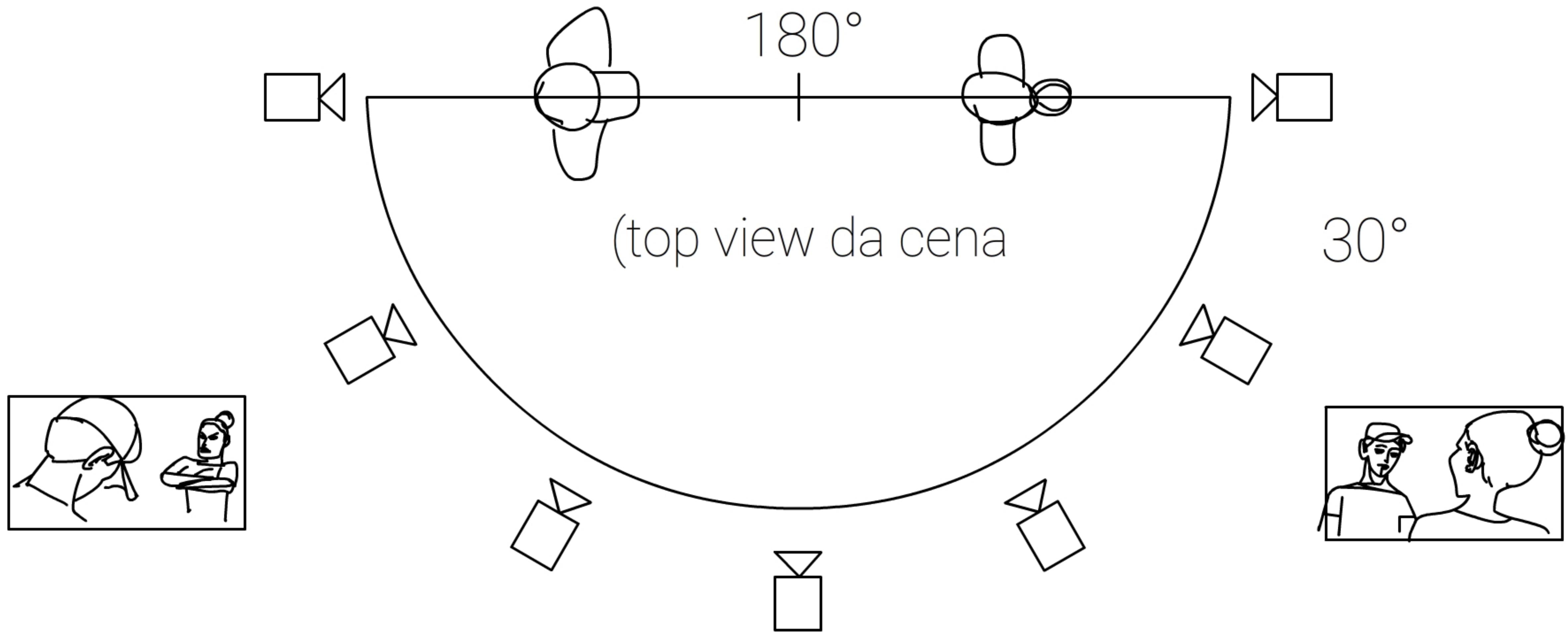
Big Close Up (BCU)



Extreme Close Up (XCU)



Não Quebre o Eixo



EDIÇÃO:

Quando sair de uma cena para outra, haverá um corte ou transição.

Lembrando sempre de manter a continuidade da movimento e da narrativa.

Alguns dos principais são:

- Corte Seco: Quando acaba uma cena e imediatamente começa outra.

Utilize um enquadramento não muito próximo para evitar que a cena "pule". Enquadramentos muito parecidos fazem parecer que houve um "tranco" na câmera ou "pulo". Cuidado. Planejar já no storyboard ajuda bastante.

- Jump cut: Usa momentos do footage como se estivesse avançando no tempo.

Pode ser o personagem caminhando e corta para um momento que ele já está bem mais adiante.

- Match Cut: São cenas que se juntam pela continuidade do movimento. Muitas vezes ainda elementos diferentes. O movimento começa em uma cena e termina em outra. Mas quando termina, é usada uma cena diferente com outro objeto.

- Justaposição: Uma cena que ajuda a contextualizar quando colocada logo após a outra.

Transições: Desfoque, Fade (Mudança da transparência para revelar outra cena ou um fundo preto), Wipe (Transição com máscara).

Movimentos de Câmera

Quando a câmera está fixa no tripé:

PAN: Gira horizontalmente

TILT: Gira verticalmente

ZOOM: A lente tem a propriedade de aproximar. Nem todas as lentes têm essa propriedade, ou a lente é zoom ou é fixa. Pode-se gravar também com maior tamanho para se aproximar na pós-produção com zoom digital, por exemplo, Você gravar o material em 4K (3840x2160) e a saída do seu filme vai ser full HD. Dessa forma o material bruto foi gravado maior e precisa ser reduzido para caber no full HD. Porém, quando necessário, é possível se animar aproximando em algum momento pois o material original tem qualidade para isso.

Quando a câmera está sobre um trilho:

DOLLY: A câmera se desloca para frente ou para trás, e dessa forma percebemos o efeito de paralaxe, que é quando percebemos elementos em planos diferentes. No caso do zoom, como a câmera está fixa, o fundo está "colado" no personagem porque não conseguimos perceber essa diferença.

TRUCK: A câmera se desloca lateralmente e percebemos também o paralaxe.

Diretores como Alfred Hitchcock e Spike Lee ainda combinam mais de um movimento. Por exemplo, Colocar a câmera em um trilho indo para frente (Dolly) enquanto faz um Zoom Out (com uma lente zoom).