

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
HABILITAÇÃO EM FOTOGRAFIA**

**HUMBERTO CABRAL PADILHA**

**ANÁLISE DA UTILIZAÇÃO DA FOTOGRAFIA  
EM PRODUÇÕES ANIMADAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
como requisito para a obtenção do título de  
tecnólogo em Fotografia pela Universidade de  
Caxias do Sul.

Orientador(a): Prof. Dr. Álvaro Benevenuto Jr.

**Caxias do Sul  
2019  
HUMBERTO CABRAL PADILHA**

**ANÁLISE DA UTILIZAÇÃO DA FOTOGRAFIA  
EM PRODUÇÕES ANIMADAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
como requisito para a obtenção do título de  
tecnólogo em Fotografia pela Universidade de  
Caxias do Sul.

Aprovado em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**Banca Examinadora**

---

**Prof. Dr. Álvaro Benevenuto Jr. – Orientador**  
**Universidade de Caxias do Sul – UCS**

---

**Prof. Me. Edson Luiz Corrêa**  
**Universidade de Caxias do Sul – UCS**

---

**Prof. Me. Gustavo L. Pozza**  
**Universidade de Caxias do Sul – UCS**

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço aos meus pais e irmãs, que sempre se fizeram presente e apoiaram a minha troca de curso, mesmo que pegos de surpresa. Um agradecimento especial ao meu pai, que por todo o período do curso dedicou tempo, muitas vezes de trabalho para me dar caronas para a universidade, às vezes 2 ou até 3 vezes por dia.

Aos meus colegas e professores, com que aprendi muito e fizeram minha jornada acadêmica valer a pena. Aos amigos e parentes que se fizeram presentes, e muitas vezes foram obrigados a servir de modelos, para me auxiliar em trabalhos, apenas trocando palavras nos momentos de dúvidas e reclamações.

Aos amigos de longe que conheci através de jogos online, servidores de bate-papo como nomes complicados (*TryHards*, *SWBS* e *Putz Nice*) e papos esquisitos na internet, que me apoiaram e trocaram ideias sobre trabalhos acadêmicos e deixaram a jornada acadêmica menos cansativa.

E por fim ao meu orientador Álvaro, que em 2014, enquanto eu me enchia de dúvidas sobre continuar a estudar em uma universidade, me convidou para entrar pro curso de jornalismo, embora eu não tenha aceitado me ajudou a escolher o curso de fotografia e entrar para a área da comunicação. Que aos trancos e barrancos me orientou por quase 2 anos, em meio a duas falhas de conclusão do trabalho, aceitou ser meu orientador novamente.

Animação é simplesmente fazer um monte de coisas simples - uma de cada vez! Um monte de coisas bem simples encadeadas, fazendo uma parte de cada vez em uma ordem que tenha sentido.

**Richard Willians**

## RESUMO

A partir da popularização da fotografia e também de produções animadas, proponho a análise quadros selecionados na obra Homem-aranha: No Aranhaverso. Porém antes se faz necessário revisar conteúdos importantes para o desenvolvimento e popularização da animação na atualidade. Nesse projeto cito pontos históricos importantes na História da Arte, História da Fotografia, História do Cinema, História da Animação no mundo e no Brasil. Realizadas as revisões de conteúdos, e a partir do método e análise proposto por VANOYE(1994): desconstrução, conexão, reconstrução de objetos de estudo, são analisados 5 quadros do filme mediante a sua construção imagética e função dentro da trama, assim com são feitas comparações com fotografias reais do ambiente onde a história se passa.

**Palavras-chave:** Fotografia. Animação. Cinema. Arte. Análise.

## **ABSTRACT**

From the popularization of photography and also from animated productions, I propose to analyze selected frames in the movie Spider-Man: Into the Spiderverse. However, it is necessary to review important content for the development and popularization of animation today. In this project I mention important historical points in History of Art, History of Photography, History of Cinema, History of Animation in the world and in Brazil. Following the reviews of contents, and based on the method and analysis proposed by VANOYE (1994): deconstruction, connection, reconstruction of study objects, ara analyzed 5 frames of the movie by its imagery construction and function inside the plot, as well made comparisons with real photographs of the environment where the story takes place.

**Keywords:** Photography. Animation. Movie theater. Art. Analyze.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Captura de tela, 1 minuto e 29 segundos.....	30
Figura 2 – Broadway (2009), fotografia por Philipp Klinger.....	30
Figura 3 – Captura de tela, 9 minutos e 16 segundos.....	31
Figura 4 – Rua de Nova York a noite, autor desconhecido.....	32
Figura 5 – Captura de tela, 49 minutos e 16 segundos.....	33
Figura 6 – Rua de Nova York (2013), fotografia por Hyein Nam.....	33
Figura 7 – Captura de tela, 1 hora, 24 minutos e 12 segundos.....	35
Figura 8 – Motion Crosswalk II, NY n.d., fotografia por Ernst Haas.....	35
Figura 9 – Captura de tela, 1 hora e 44 minutos.....	36
Figura 10 – Sunset over the Brooklyn Bridge and Lower Manhattan, New York City (2010), fotografia por Andrew Mace.....	36

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>2 HISTÓRIA DA ARTE.....</b>	<b>11</b>
2.1 HISTÓRIA DA FOTOGRAFIA.....	18
2.2 HISTÓRIA DO CINEMA.....	20
2.3 HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO.....	22
2.4.1 HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO NO BRASIL.....	25
<b>3. METODOLOGIA.....</b>	<b>27</b>
<b>4. ANÁLISE.....</b>	<b>28</b>
4.1 ANÁLISE DE QUADROS.....	29
<b>5. APONTAMENTOS CONCLUSIVOS.....</b>	<b>37</b>
<b>6. REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>38</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>39</b>



## 1 INTRODUÇÃO

A partir dos experimentos de Eadweard Muybridge, onde ele captava movimentos através de fotografias que eram registradas através de diversas câmeras que disparavam sucessivamente, este estudo, busca demonstrar como a fotografia é utilizada em produções animadas. Através de uma revisão da história da arte, da fotografia, do cinema e da animação, será analisada a presença das técnicas fotográficas a em produções animadas.

Porém estudar fotografia, seus conceitos e técnicas, não é apenas para pessoas que buscam ser Fotógrafos. Ela, hoje, é aplicada nas mais diversas áreas do conhecimento.

Com a facilidade de obtenção de fotografias, a mesma tornou-se uma excelente ferramenta para criação e referenciação de conteúdo, permitindo pré-visualizar ideias de produtos finais, ainda mais com a sua popularização através das mídias e meios de comunicação.

Para o estudo descrito, analisarei quadro da obra animada Homem-Aranha no Aranhaverso, aplicando conceitos e técnicas da fotografia aprendidos durante o curso, verificar como eles são aplicados na mídia escolhida e como a fotografia pode ser utilizada como uma ótima ferramenta para este tipo de conteúdo.

A questão que norteia este estudo é como as técnicas fotográficas estão presentes nas obras de animação e qual a sua interferência nos processos criativos destas obras.

A partir destes questionamentos, o estudo tem como objetivo geral analisar uma obra animada e como conceitos e técnicas fotográficas são observados na obra e como ajudam a construir uma obra coerente que se aproxima de filmes não animados. Como objetivos específicos, tem-se:

- 1 – Verificar a importância do uso dos conhecimentos utilizados dentro de uma produção animada;
- 2 – Analisar como a iluminação é aplicada nos cenários da obra e na construção do sentido da cena;
- 3 – Analisar o enquadramento e a forma que a cena é apresentada ao espectador junto a a composição e estrutura mostrando objetos e detalhes que enriquecem o quadro e como a junção de todos esses elementos é pensado para aproximar

público e obra da maneira mais agradável possível.

Para seguir a trilha incentivada pela questão norteadora e pelo objetivo geral, este trabalho é composto por cinco capítulos.

No primeiro, a introdução, onde é feita a apresentação do mesmo.

No segundo, trabalha-se a história da arte, da fotografia, do cinema e da animação, como forma de revisar a produção bibliográfica sobre estas áreas e, assim, criar subsídios para a análise proposta.

O terceiro discorre sobre o caminho metodológico que este trabalho percorreu, uma vez que se trata de uma proposta de estudo científico. Ele prepara para a apresentação da análise, que constitui o quarto capítulo.

Por fim, apresenta-se as anotações conclusivas, mostrando as interpretações possíveis a partir dos elementos investigados.

## 2. HISTÓRIA DA ARTE

Considerando que desde os primórdios da sociedade, o homem passou registrar como vive sua vida, desenhos nas cavernas serviam como manuais e representações de como funcionava a interação humana no período em questão, hoje considerados o início da produção artística. Mas o que é considerado arte? Como podemos identificar aos longos das décadas tais produções artísticas? Como a arte evoluiu ao longo dos anos? No capítulo a seguir busco um apanhado de produções e acontecimento e como a “arte” é inserida na sociedade, fazendo uma ligação com o assunto tema de Produções Animadas e a Fotografia.

Dividindo a história da arte em períodos, o primeiro a ser analisado é a Pré-História. Neste, são vistos como obras de arte os registros que o homem fez a partir de sua visão de mundo, suas interações com outros animais e seus costumes de vida, pinturas rupestres em cavernas, esculturas e objetos feitos de ossos e pedras. Gombrich (2013) cita que as pinturas nas paredes, para o homem primitivo, tinham uma função utilitária mágica, para proteger de maus espíritos ou para encorajar “caçadores primitivos imaginavam que, se fizessem uma imagem de suas presas – e talvez se a golpeassem com suas lanças e machados de pedra –, os animais reais também sucumbiriam ao seu poder”.

No período conhecido como Antiguidade, que passou da pré-história até aproximadamente o século XV, segundo Stephen Farthing (2011), observou-se o avanço de diversas civilizações, as principais que citarei foram os Egípcios, com suas produções religiosas em busca das crenças de imortalidade, Gregos, com a representação do homem como centro e perfeição, e os Romanos, influenciados por povos etruscos e gregos e suas grandes contribuições originais nas áreas da arquitetura, pintura, mosaico e esculturas.

Os Egípcios criaram hieróglifos, em símbolos como forma de escrita e registro de sua cultura e busca por vida eterna, é possível observar que a arte egípcia consiste principalmente em estátuas, desenhos e arquitetura com representações de crenças, deuses e faraós. As duas principais obras citadas por Stephen Farthing (2011) são, o fragmento de afresco “Os Campos de Nebamun”,

1350 c.C, (uma obra que demonstra funcionários contando animais, e que enfeita o túmulo de Nebamun) e a “Máscara mortuária de Tutancâmon”, 1324 a.C, máscara moldada com folhas de ouro usada pelo faraó Tutancâmon após a morte seguindo as tradições religiosas sobre o renascimento e vida após a morte.

A arte grega era a centralização e busca pela perfeição do homem. Estátuas, pinturas e construções perseguiram essa característica, sempre utilizando do realismo, bastante visível em esculturas, que mostram mínimos detalhes do corpo humano e com proporções impecáveis. Cotidiano e Mitologias também são temas presentes das obras gregas. Na arquitetura é observável a influência da arte egípcia com, estátuas e monumentos enfeitando templos e prédios em homenagem a deuses e pessoas famosas. Entre obras gregas famosas estão O Partenon, um templo da Acrópole de Atena, construído em dedicação à deusa Atena. Outra obra importante é a Vênus de Milo, nomeada assim pelo nome romano de Afrodite. Ela foi descoberta na Ilha Grega de Milo, possui 202 cm de altura e teve seus braços removidos por motivos desconhecidos, está exposta no Museu do Louvre em Paris.

Os Romanos foram uma civilização que ocupou amplo território e também grande. A arte romana teve grande influência de povos etruscos e gregos, tanto que deuses gregos em sua maioria têm suas representações romanas. A arte romana absorve essas características, dificultando a identificação de obras como sendo romanas e gregas. Porém os romanos se destacam e diferem nas inovações arquitetônicas, como no uso do material concreto, utilização de formas variáveis como abóbadas e arcos. Destaque para o Coliseu de Roma, um anfiteatro símbolo da cidade, onde é visível a influência de colunas gregas mas também observa-se perfeitamente as novas características romanas.

Imperadores Romanos relacionavam a arte diretamente com a política. As obras, principalmente esculturas e monumentos, servem como publicidade, celebração de conquistas e promoção de ideias. Estátuas como a Equestre de Marco Aurélio, ficavam expostas em praça pública e buscavam demonstrar ideias de seu representante, está que é um das poucas a sobreviver do Período Antigo.

Após a invasão de povos bárbaros ao império Romano e sua decadência, entra-se no período da Idade Média. Com o choque de princípios gerados a partir

das invasões tem-se a inserção da Igreja Católica em assuntos gerais, governamentais e artísticos, contrário ao Império romano antes da invasão. Nesse período, atividades culturais e a educação eram destinadas e feitas para os nobres e para a igreja. A produção de arte voltou-se sua maioria para enfeitar e adornar templos da igreja.

A arte românica, encontrada entre os séculos XI e XII, deixou um legado arquitetônico. Características como abóbadas foram mantidas. As inovações foram as paredes mais sólidas e a utilização de janelas. As igrejas eram muito grandes e com aspectos sólidos de fortalezas, com diversos afrescos, murais e pinturas com representações claras de passagens bíblicas, para que pessoas sem estudo pudessem compreender os ensinamentos cristãos. Importantes obras do período são, a Basílica de Saint-Sernin localizada em Toulouse na França e a Catedral de Santiago da Compostela, na Espanha, que embora construída no período viria a sofrer modificações e receber elementos de outros períodos artísticos.

Mantendo temas religiosos, aproximadamente no século XII, observa-se o surgimento da Arte Gótica, junto a uma movimentação dos civis, do campo para as cidades. Sob influência de povos bárbaros que haviam invadido o Império Romano, novas características são observadas na arquitetura, torres de igrejas passam a ter pontas agulhas, possuir rosáceas, uso de vitrais e três portais de entrada, visto que no período românico as igrejas possuíam apenas um. Igrejas como a Catedral de Notre Dame, de Paris, e a Basílica de Saint-Denis foram construídas nesse período.

Temáticas religiosas ainda se mantinham em pinturas e esculturas, mas observa-se nesse período obras mais realistas. A lamentação de Giotto Di Bondone é uma obra importante do período, obra localizada na Capela de Scrovegni em Pádua, representando a cena de luto a Jesus. Nela é observável a Virgem Maria, os Discípulos, Maria Madalena, anjos e outras pessoas sob o corpo de Cristo. Outra obra importante da época é o carregamento da cruz, de 1335, feita pelo artista Simone Martini, a obra também de tema religioso representa ao acontecimento bíblico da Paixão de Cristo, onde Jesus carrega a cruz pela cidade em direção ao monte onde seria crucificado.

Por volta de 1400, com a redescoberta e popularização de registros e conhecimentos gregos e romanos, ocorre a transição do da Idade das Trevas para o que viria ser conhecido como Idade Moderna. Neste período o sistema feudal entra

em colapso e dá lugar ao sistema capitalista; ocorrem reformas religiosas; começa o período do Renascimento e tem-se o início da Revolução Francesa. A arte andando junta ao turbilhão de acontecimentos redescobre a “visão mais humanista, que dá prioridade ao homem e às realizações humanas” (FARTHING, 2011).

A Renascença é um período de revolução de conhecimento, artistas seguiam e valorizavam o ser humano, ciência e natureza, surgindo assim o pensamento Humanista. O questionamento aos ideais da Idade das Trevas agora deu liberdade aos artistas para criar estilos próprios, aprimorar técnicas através de estudos em diversas áreas do conhecimento, com isso as obras passaram a ser mais realistas. Leonardo Da Vinci, foi um inventor, pintor, engenheiro e arquiteto desse período, conhecido por seus estudos além do seu tempo, segundo Stephen Farthing entre 1452 e 1498:

Quando Leonardo Da Vinci tinha 15 anos, seu pai conseguiu que ele trabalhasse como aprendiz no ateliê de Andrea del Verrocchio. Leonardo trabalhou para Ludovico Sforza, duque de Milão, em 1482, abandonando seu primeiro trabalho em Florença, *A adoração dos magos*. Ele passou 17 anos em Milão, e entre seus trabalhos deste período estão projetos de tanques, veículos de guerra e submarinos, além dos primeiros estudos anatômicos. (FARTHING 2011)

Leonardo possui diversas obras famosas, mas sem dúvidas suas obras mais conhecida é a Mona Lisa. A pintura não datada foi feita para Francesco del Giocondo, que havia contratado Leonardo para retratar sua esposa. Nesta Leonardo usa profundidade, pontos de fuga, luzes dispersa com elementos da natureza e transições entre áreas de cor na obras.

Seguindo ideias e mudanças políticas e religiosas ocorridas no Renascimento, no século XVII observa-se o surgimento da Arte Barroca, “o termo barroco significa disforme, absurdo e grotesco” FARTHING (2011). A Arte Barroca é muito associada à Igreja, visto que era a principal solicitante das obras do período.

A obra “A conversão de São Paulo” de Caravaggio, é observada por FARTHING (2011), “... narra o momento da conversão de Saulo ao cristianismo, quando ele é derrubado de seu cavalo por uma luz celestial em meio a viagem pela estrada que conduzia a Damasco.”, para exemplificar o período, e encontra-se na Igreja de Santa Maria del Popolo, em Roma. Na obra é observável a dramaticidade nas iluminações e transição entre claro e escuro, é representado um tema bíblico sem representações de divindades.

Ainda dentro do período moderno, temos o Rococó, um termo que é “... uma fusão bem-humorada de “rocaille”, um estilo extravagante de enfeites com pedras usando fontes, e “barocco”, palavra italiana que deu origem ao estilo barroco” FARTHING (2011). O estilo embora trabalhasse com temas iguais ao barroco, era contrário às características de excesso e grandiosidade do período. Nas obras é observável a utilização de cores pastel e formas delicadas. O balanço, 1767, feito por Jean-Honoré Fragonard, uma pintura considerada erótica para a época, segunda FARTHING (2011) retrata um cortesão anônimo e sua amante, onde o cortesão está escondido na vegetação enquanto a amante utiliza o balanço e o marido traído a impulsiona.

Em 1789, tem-se início a Revolução, e com as mudanças políticas e sociais, globalização, iluminismo, que se configura a Idade Contemporânea e as novas manifestações artísticas do período. O Neoclassicismo segundo FARTHING (2011) “buscava reviver o espírito das grandes civilizações da Grécia e de Roma antigas e reagir ao hedonismo e à frivolidade do movimento rococó.”, ideias que surgiram a partir de pensadores iluministas franceses e suas exigências por obras racionais e intelectualizadas. Obras como “A morte de Sócrates”, 1787, feita por Jacques-Louis David, representam e retomam figuras características clássicas. A obra mostra Sócrates recebendo alguns discípulos na prisão antes de morrer por envenenamento.

O Romantismo, assim como o Neoclassicismo, surgiu questionando o período anterior, no romantismo a ideia central era deixar o artista expressar seu estilo, sua visão de mundo, imaginação e deixando sua criatividade guiá-lo. “O romantismo surgiu, em parte, como reação ao racionalismo iluminista do século XVIII.” cita FARTHING (2011).

O Realismo surgiu a partir de ideais e sentimentos influenciados pela Industrialização e a Revolução de fevereiro de 1848, na França. O realismo foi um movimento que questionou os ideais do romantismo, empregando temas sociais, políticos novamente as obras. Os pintores optaram por

retratar pessoas e acontecimentos comuns num estilo de pintura naturalístico, quase fotográfico, baseado na observação cuidadosa. Eles costumavam pintar essas cenas em grandes telas, a fim de

intencionalmente lhes conferir a importância maior dos grandes eventos históricos. (FARTHING, 2011).

Os catadores, 1857, feito por Jean-François Millet, demonstra os temas comuns do estilo. Na obra é observável trabalhadoras rurais colhendo e amarrando espigas, a obra usa contraste e expressões fortes para enfatizar o trabalho braçal de tarefas simples.

Novamente contrariando o período anterior, surge um novo estilo artístico, o Impressionismo, surge da característica que os artistas desse estilo criavam suas obras, aqui registravam-se as mudanças e reflexões da luz nos objetos, as obras eram as impressões que os artistas tinham do mundo ao seu redor. Pinceladas soltas e fundidas, utilização de contraste com cores complementares, figuras sem contorno e sombras luminosas e coloridas são características do estilo. Nesse período os artistas utilizavam-se de tecnologias como a fotografia para criar e ter referências para suas obras. Stephen Farthing menciona que:

As Bailarinas de Edgar Degas (1834-1917) foram inspiradas pelas imagens congeladas das fotografias de Eadweard Muybridge (1803-1904), que dissecavam os movimentos de seres humanos e animais. Usando câmeras portáteis, os fotógrafos capturaram o movimento na forma de figuras com borrões. As composições podiam ser aleatórias, com primeiros planos vazios e cortes inusitados. Os impressionistas compunham cuidadosamente suas obras para sugerir essa espontaneidade (FARTHING, 2011).

Em 1905, em Paris, os artistas André Derain, Maurice de Vlaminck e Henri Matisse haviam concluído uma série de novas obras que seriam expostas no *Salon d'Automne*, Will Gompertz comenta que nessa exposição

O influente crítico de artes Louis Vauxcelles, homem de gostos conservadores, disse de modo depreciativo que as pinturas eram de *Les Fauves* (as feras). Foi um comentário desdenhoso feito por um crítico que iria, mais uma vez, fornecer nome e ímpeto a um novo movimento na arte moderna. (GOMPERTZ, 2013)

este movimento conhecido como Fauvismo. No fauvismo as formas das obras eram simplificadas, as cores eram puras como vinham nos tubos e as pinturas não eram realistas, características que rejeitavam as pinceladas notáveis dos estilos anteriores.

O Cubismo, foi um movimento artístico que surgiu no início do século XX a partir de “uma exibição póstuma das obras de Cézanne” FARTHING (2011). As obras cubistas têm como característica a utilização de formas geométricas básicas para representar e construir formas complexas da natureza. Dentre os artistas do



movimento Picasso é um grande representante, Gompertz cita a fala de Apollinaire

Falando de seu amigo Pablo Picasso, o cofundador do movimento, Apollinaire disse: “Picasso estuda um objeto da maneira que um cirurgião diseca um cadáver.” Essa é a própria essência do cubismo: tomar um objeto e desconstruí-lo mediante intensa observação analítica. (GOMPERTZ, 2013)

Sob influência do *Manifesto Futurista*, 1909, escrito pelo poeta italiano Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944) e segundo Farthing

Ele conclamou a rejeição dos valores tradicionais e a glorificação da nova tecnologia. Em pouco tempo seu amor pela velocidade e pela mecanização foi logo adotado por arquitetos, compositores, designers, produtores e diretores de cinema e artistas plásticos. (FARTHING, 2011)

surge o movimento Futurista. Em 1910, um grupo de pintores lança o *Manifesto dos pintores futurista*, alinhando-se ao manifesto de Filippo. Conforme o manifesto passava, as temáticas das obras eram diretamente ligadas à evolução tecnológica, cores, retas e curvas passavam ideias de velocidade e dinamismo.

Em meio a acontecimentos da Primeira Guerra Mundial(1914-1918), surge o movimento Dadaísta, que além de criticar outros movimentos, criticava a arte como um todo e se posicionavam contra ela.

Os artistas dadaístas desafiaram as noções prévias do mérito artístico: menosprezaram a ênfase tradicional posta na estética pictórica e na expressividade e santidade da própria obra de arte. Em seu lugar, promoveram a não-estética, o ilógico, a autocontradição e o descartável. (FARTHING, 2011)

Obras como a *Fonte*, 1917, de Marcel Duchamp levaram os conceitos dadaístas ao extremo, um mictório com uma assinatura do artista, levou o questionamento do que eram considerados uma obra de arte, “atacava noções de valor material.” FARTHING (2011).

Por volta de 1950, um período pós segunda guerra mundial, e grande aumento da globalização, surge a Pop Art, segundo Gompertz (2013), com a colagem *Eu era brinquedo de ricoço* (1947), de Eduardo Paolozzi (1924-2005), está que era feita a partir de uma série de recortes de ilustrações de revistas américas junto a logo de marcas como Coca-cola e Real Gold, além da utilização do termo *pop*. O boom do movimento teria ocorrido quase uma década após sua primeira

obra.

A fascinação da colagem pela cultura norte-americana seria o tema predominante da pop art, com a garrafa de Coca-Cola tornando-se um motivo recorrente, visto por artistas como epítome da promessa de gratificação instantânea do mercado de massa. (GOMPERTZ 2013)

## 2.1 – HISTÓRIA DA FOTOGRAFIA

Juliet Hacking cita

No século IV a.C., Aristóteles havia descoberto o princípio da câmara escura: a passagem da luz de uma fonte externa para um espaço escuro, através de um furo ou outra pequena abertura, forma uma imagem invertida da cena externa em superfícies como uma parede ou uma tela. Em meados do século XVI, os pouco eficientes orifícios foram substituídos por lentes, dando origem a imagens mais nítidas. No século XVII, a câmara escura foi acoplada a uma tenda ou liteira para que pudesse ser transportada e, posteriormente, foi reduzida ao tamanho de uma urna, durante o século XVIII, artistas passaram a utilizar com regularidade o instrumento para projetar uma imagem da vida real que pudessem copiar em seguida. (HACKING, 2012)

e a partir desse instrumento, temos o início do que viria ser a fotografia.

Antes que a fotografia pudesse ser considerada a mesma, houve diversos pesquisadores que trabalharam em compostos para a fixação de imagens.

Johann Schulze em 1727 estuda compostos de nitrato de prata e descobre que o mesmo é fotossensível.

Elizabeth Fulhame, uma química escocesa, segunda HACKING(2012) foi a primeira a publicar e analisar o processo de formação de imagens através de químicos em um pano, com a monografia *An Essay on Combustion, with a View to a New Art of Dying and Painting* (Um ensaio sobre combustão, com vistas a uma nova arte de impressão e pintura, 1794)

No mesmo período, Thomas Wedgwood(1771-1805), cria fotogramas, utilizando nitrato de prata em papel couro.

Em 1816, Niépce

motivado por seu interesse na arte da litografia, realizou suas primeiras experiências com a câmara escura. Abandonando os sais de prata, ele passou a utilizar betume – um “revestimento” (camada protetora) para placas de impressão que endurecia sob a ação da luz. Por volta de 1826 - 1827, teve sucesso, criando *Vista da janela de Le Gras* em uma placa de estanho. (HACKING, 2012)

Esse processo viria a ser chamado de Heliografia, porém Niépce viria a

falecer antes de publicar o processo. Porém em 1833 teria apresentado seu processo a Louis-Jacques-Mandé Daguerre (1787-1851).

A partir dos primeiros estudos de Niépce Daguerre em 1837 apresentaria a Daguerreotipia, um processo de fixação de imagem que contrário a Heliotipia que demorava horas para fixar, este levaria alguns minutos e tornaria-se muito popular.

William Henry Fox-Talbot(1800-1877), no mesmo período tão iniciou seus estudos de fixação de imagem, sem revelar seus estudos encontrado o químico para estabilização das imagens capturadas, criando o processo de Calotipia.

No fim de 1840, Talbot realizou outro grande avanço ao descobrir a imagem latente e o poder amplificador da revelação. O tempo de exposição para negativos de papel diminuiu de dezenas de minutos para meros segundos e o registro em 1841 da patente de seu processo, o calótipo, deu origem à primeira fotografia negativo/positivo verdadeiramente prática. (HACKING, 2012)

Assim como no mesmo ano surgiram os termos Fotografia, Negativo e Positivo, propostos por Sir Herchel, da Royal Society.

Com as evoluções científicas que facilitam a utilização da fotografia, em 1888 a mesma ainda era muito difícil, o fotógrafo precisava investir muito dinheiro e tempo para que utilizar uns outros avanços como a invenção das placas de gelatina, tirando a necessidade de fazer a sensibilização manual do material. Em 1888, George Eastman, lança a primeira câmera comercial, a Kodak, com o slogan *You press the button, we do the rest* (Você aperta o botão, nós fazemos o resto.),

A Kodak era vendida já carregada com filme (primeiro de papel, depois de celulóide) suficiente para 100 fotografias. Depois que todo filme era exposto, enviava-se a câmera de volta para a fábrica, para que ele fosse revelado. A câmera recarregada com um novo rolo era então devolvida para o proprietário, juntamente com as fotografias. (HACKING, 2012)

Em 1898 seria lançada a câmera *Brownie*, uma versão mais barata da Kodak original que popularizou a fotografia e eliminaria qualquer barreira técnica e financeira para a realização da atividade e fotografar.

Em 1907, os Irmãos Lumiere, apresentaria em Paris chapa de autocromia, tornando acessível e comercial a fotografia colorida.

A autocromia, e seus limitadores, arrebataram um mundo ávido por cores. A chapa de vidro, coberta com milhões de grãos microscópicos de fécula de batata tingidos de vermelho-laranja, verde e azul-violeta que agiam como filtros de cores minúsculos, podiam ser usada em qualquer câmera comum. A revelação e a impressão eram rápidas de aprender. Os grãos coloridos minúsculos tendiam a formar agregados visíveis a olho nu, criando um efeito pontilhista que se tornou uma das grandes atrações do processo.

(HACKING, 2012)

Na década de 30, agências publicitárias, revistas e Hollywood adotariam a fotografia colorida, popularizando a mesma para que enfim em 1940

a fotografia colorida enfim sairá do estúdio para os bolsos e as ruas sob a forma das câmeras 35 mm e do rolo de filme de positivos coloridos Kodachrome. (HACKING, 2012)

## 2.2 HISTÓRIA DO CINEMA

Em 1885, Auguste e Louis Lumière, preparam uma apresentação sua obra *A saída dos operários da fábrica Lumière*, está uma obra de movimento, um filme, exibido por um aparelho que os irmãos chamaram de cinematógrafo, criado a partir tecnologias vindas dos estudos do irmãos e outras experiências como a de Eadweard Muybridge em 1876, culminando na criação do zoopraxiscópio, o invento do mesmo que seria melhorado por outros estudiosos, como Thomas Edison, em 1891, dando origem ao cinetógrafo, para que os irmãos então fizessem seus ajustes e criassem a sua invenção.

... em 28 de dezembro, no Hotel Scribe, em Paris, organizaram a primeira exibição de filmes de todos os tempos para público pagante. (KEMP, 2011)

A partir da invenção e demonstração da ferramenta dos Lumière, iniciou-se o cinema, de forma rápida e curiosa, tornou-se popular, e devido seu formato conquistou público, e exigiu cada vez mais produções.

Filmes como *Viagem à Lua*, 1902, de Georges Méliès, tornaram-se pioneiros, o filme é “uma sucessão de planos frenéticos, uma expedição à Lua é sugerida, discutida (por homens que parecem feiticeiros com seus chapéus pontudos) e executada.” KEMP (2011), contendo 14 minutos são apresentados métodos, seres e cenários retirados de livros, como *Da Terra à Lua* (1865), de Júlio Verne e *Os primeiros homens na Lua* (1901), de H. G. Wells.

Embora o cinema possuísse imagens em movimento, no início não existiam sons nas produções, o cinema era uma narrativa visual muda, que possuía a inserção de textos com algumas informações adicionais a trama, no auge do cinema mudo, por volta de 1920 observa-se que

... em 28 de dezembro, no Hotel Scribe, em Paris, organizaram a primeira exibição de filmes de todos os tempos para público pagante. (KEMP, 2011)

Ainda no auge do cinema mudo, estudiosos buscavam maneiras de inserir uma gravação de som nas produções, que atingiu o sucesso com a invenção da gravação em película.

... houve diversos experimentos que visavam trazer para as telas o som mecanicamente gravado e dois formatos foram evoluindo aos poucos: o som em disco (no qual o som era veiculado por um fonógrafo em sincronia com a imagem) e o do som em película (no qual era gravado fisicamente no filme em que estava impressa a imagem). (KEMP, 2011)

A partir das novas tecnologias para inserção de som nos filmes, KEMP (2011) menciona que surgiram filmes como *Dream Street* (Rua dos Sonhos), D.W Griffith, que embora tivesse sido lançado inicialmente sem som, possuía uma segunda versão com narrativa do diretor, música grava e efeitos sonoros.

No período pós Segunda Guerra Mundial (1945), *Hollywood*, que já era um centro de produção cinematográfica, e agora tinha bastante recurso devido aos lucros obtidos com propaganda de guerra, embora o sentimento da população fosse melancólico e incômodo com os acontecimentos da guerra, características perceptíveis nas produções, em 1846

o lançamento supostamente mais importante do ano foi *Os melhores anos de nossas vidas*, de William Wyler (1920-1981). Drama sobre o retorno de três veteranos de guerra, o filme aborda a complexidade da vida dos homens, as memórias dos combatentes que os assombravam os desafios que suas famílias e amigos tinham que enfrentar. (KEMP, 2011)

Na década de 70, Hollywood que inicia suas superproduções e mostra que

enquanto o mundo diminua de tamanho graças à facilidade de transporte e comunicação, Hollywood, paradoxalmente, fez tudo parecer maior do que a realidade. (KEMP, 2011)

Nesta época filmes famosos como *Tubarão*(1975), *Contatos Imediatos de Terceiro Grau*(1977), ambos de Steven Spielberg, e *Guerra nas Estrelas* (1977), de George Lucas, são produzidos, com valores agregados nunca vistos antes, estes possuem valorização de drama, efeitos, trilhas sonoras, equipes e equipamento melhores, para atingir qualidades maiores e melhores. Dando início a formas de produção grandiosas que se mantêm até a atualidade.

### 2.3 História da Animação

Atualmente muitas produções animadas são produzidas, técnicas e tecnologias novas foram criadas para facilitar a construção de uma animação, porém o surgimento de desenhos/ilustrações que possuem movimento vem junto aos primeiros registros da civilização, há aproximadamente 36 mil anos, quando o ser humano passou a viver em grutas e cavernas e fazer alguns registros da vida na época. As ilustrações nas paredes das cavernas de animais com vários membros, ganhavam movimento através da movimentação do fogo de tochas e fogueiras.

O Teatro das Sombras<sup>1</sup>, outra forma antiga de trabalhar movimento, segundo registros e lendas chinesas surgiu na dinastia Han, por volta do ano 121, lenda conta que na época a bailarina preferida do Imperador havia falecido, o mesmo então pediu a um mago que trouxesse a bailarina de volta a vida e assim o mago não seria decapitado. O mago então confeccionou algumas marionetes e preparou uma tela com pele de peixe transparente. Com a luz projetadas sobre a tela e as marionetes os espectadores viram apenas a silhueta da marionete que fazia movimentos parecidos com os da bailarina.

Eadward Muybridge, em 1877, utilizando 12 câmeras conseguiu capturar o movimento de corrida de um cavalo<sup>2</sup>. O experimento foi realizado a pedido do então governador da Califórnia, Leland Stanford, para provar que durante a corrida, havia um momento que o animal não encostava nenhuma pata no chão. As 12 câmeras foram posicionadas em uma pista de corrida a 20 polegadas entre si com disparadores automáticos que eram acionados quando o cavalo passava. A partir dessa produção Muybridge passou a fazer novos estudos de movimento que viriam a ser mostrados no sistema precursor ao filme, o Zoopraxiscópio, que era um aparelho com um disco com diversas fotografias de uma sequência e uma manivela, que ao ser girada mostrava o movimento da sequência.

Os experimentos de Muybridge, após as pesquisas dos Irmãos Lumière em 1895, culminaram na criação dos aparelhos que proporcionaram o surgimento do

1Disponível em: <<http://www.universiaenem.com.br/sistema/faces/pagina/publica/conteudo/texto-html.xhtml?redirect=57982868240094858764295219798>> Acesso em 10 de setembro de 2018.

2 Disponível em:

<[https://www.hrc.utexas.edu/exhibitions/permanent/windows/southeast/eadward\\_muybridge.html](https://www.hrc.utexas.edu/exhibitions/permanent/windows/southeast/eadward_muybridge.html)> Acesso em 10 de setembro de 2018.

cinema. No mesmo período e se aproveitando dessa mesma tecnologia surgem os filmes animados, desenhistas começam a criar mundos e dar movimento aos mesmos, utilizando para reprodução os mecanismos utilizados nos filmes, “Em 1908, *Fantasmagorie*, de Émile Cohl (1857-1938), fascinou as plateias ao mostrar as possibilidades da animação.” KEMP(2011).

No período inicial do surgimento da animação, parte das produções serviram para demonstrar e ensinar os animadores o que era possível ser feito. Animadores como Max Fleischer (1883-1872), criador de Betty Boop e Walter Lantz (1899-1994), criador do Pica-pau, era apenas aspirantes a animadores.

Em 1921<sup>3</sup>, Max e Dave Fleischer, criam os estúdios Fleischer, sob o nome de *Inkwell Studios*, contrários a concorrentes como os estúdios *Walt Disney*, os desenhos aqui tinha temas mais adultos, humor-negro e sexualidade, criadores de personagens como *Betty Boop*, *Koko the Clown* e *Popeye*. Segundo Mike Seymour<sup>4</sup>, Max Fleischer desenvolveu e patenteou uma mesa de animação no qual eram projetados filmes ao vivo para que servissem de molde ou referência para o cartunista, está chamada de Rotoscópio, a invenção permitia criar movimentos fluidos e realistas, visto que eram utilizadas fotografia e gravações referenciais dos movimentos desejados. A partir da criação do rotoscópio, os animadores passaram a ter uma ferramenta que permitia que os mesmos criassem animações com movimentos e detalhes mais próximos da realidade, permitindo que os espectadores aceitassem e compreendessem melhor as obras. A primeira animação produzida com o auxílio do rotoscópio foi *Koko, The Clown*, o estúdio Fleischer produziram com a mesma técnica Betty Boop e Popeye.

Mickey Mouse surgiu pela primeira vez em 1928 e o mais famoso dentre os seus desenhos animados da época é *Steamboat Willie*, desse mesmo ano. A magia das Animações dos estúdios Disney fica evidente neste exemplo precoce do gênero, com sua música cativante e seus personagens antropomórficos. (KEMP, 2011)

Após o lançamento de *Steamboat Willie*, os estúdios Disney, ganham dominância na produção de animações, nesse período chamado de Era de Ouro da Disney, Kemp(2011), são produzidos os clássicos longas do Estúdio, Branca de

<sup>3</sup>Disponível em: < <https://www.fleischerstudios.com/history.html> > Acesso em 14 de junho de 2019.

<sup>4</sup>Disponível em: < <https://www.fxguide.com/featured/the-art-of-roto-2011/> > Acesso em 3 de abril de 2018.

Neve e 7 Anões(1937), Pinóquio(1940), Fantasia(1940), Dumbo(1941) e Bambi(1942).

No mesmo período outros estúdios mantinha suas produções, MGM, produz Tom e Jerry(1940) e a Warner Bros. criar a Turma do Pernalonga (1938).

Em 1957<sup>5</sup>, William Hanna e Joseph Barbera, dois animadores do estúdio MGM e criadores dos personagens Tom e Jerry, fundam o estúdio Hanna-Barbera, com uma produção voltada para a televisão, criam diversos personagens entre eles Os Flintstones (1960), Zé Colmeia (1958), Scooby-Doo (1969) e Os Smurfs (1958).

No período entre 1960 e 1980<sup>6</sup>, fica marcado por produções para televisão e um declínio na produção de longas para o cinema, surgimento de desenhos com teor adulto como Fritz the Cat (1972).

O período moderno da animação inicia-se em 1980,

Uma cildada para Roger Rabbit foi uma conquista técnica e logística: dia combinação impecável de ação animada e humana foi magistral e a solução das pendengas legais para garantir participações especiais de uma horda de personagens da Disney, da Warner Bros. e de outros estúdios foi notável. KEMP(2011)

neste período é lançada a Obra *Who Framed Roger Rabbit*<sup>7</sup> (1988), dirigido por Robert Zemckis, produzido por Steven Spielberg com supervisão de animação de Richard Williams, este que viria a escrever o livro *The Animator's Survival Kit*<sup>8</sup> (2001), livro tido como essencial para qualquer animador.

Uma cildada para Roger Rabbit foi uma conquista técnica e logística: dia combinação impecável de ação animada e humana foi magistral e a solução das pendengas legais para garantir participações especiais de uma horda de personagens da Disney, da Warner Bros. e de outros estúdios foi notável. KEMP(2011)

Com o sucesso do filme que combinava live-action com animação clássica, as pessoas voltaram a se interessar por animação. No Japão séries espaciais surgiram, nesse período popularizaram os Animes<sup>9</sup> no ocidente, com as obras *Mobile Suit Gundam* (1979) e *Battle Ship Yamato* (1974).

5Disponível em: < <https://www.emmys.com/news/hanna-barbera-sculpture-unveiled-animation-legends-honored-hall-fame-plaza> > Acesso em 14 de junho de 2019.

6Disponível em: < <https://www.fudgeanimation.com/2018/11/the-evolution-of-animation-a-timeline/> > Acesso em 16 de junho de 2019.

7Conhecido no Brasil como Uma Cilada para Roger Rabbit

8Disponível em: < <http://www.theanimatorssurvivalkit.com/biography.html> > Acesso em 16 de junho de 2019.

9Fora do japão é utilizado para produções de animação produzidas por estúdios japoneses, no japão e utilizado para qualquer tipo de produção animada.



A partir do redescobrimto da animação pelos espectadores houve o chamado Renascimento da Disney, onde novos filmes foram produzidos, entre eles *Bela e a Fera* (1991), *Aladdin* (1992), *O Rei Leão* (1994), *O Corcunda de Notre Dame* (1996) e outros.

Na década de 90, surgem as produções computadorizadas, surgem a animações 3D, *Toy Story* (1995), da Pixar, foi o primeiro filme totalmente animado utilizando animação computadorizada. Produções 3D popularizam-se e novos estúdios surgem, DreamWorks com *Shrek* (2001) e Blue Sky Studios, com *A Era do Gelo* (2002).

Ainda no fim da década de 90 e início dos anos 2000, pode ser citado a continuação da popularidade ocidental, iniciada nos anos 80, das animações japonesas,

filmes sublimes do estúdio japonês Ghibli – fundado por Miyazaki Hayao (n.1941) e Takahata Isao (n. 1935) –, fizeram sucesso no Ocidente. Foi apenas com a sangrenta fantasia ecológica *A princesa Mononoke* (1997) que eles receberam o que lhes era devido. A consagração obtida por *A viagem de Chihiro* (2001) - sobre o amadurecimento de uma jovem em um elaborado mundo de fantasia – levou à redescoberta da obra Ghibli. KEMP(2011)

como de outras obras não apenas em formato de filmes de séries.

### 2.3.1 História da Animação no Brasil

A animação no Brasil, começou na década de 1910, com uma experimentação do cartunista Álvaro Martins intitulada Kaiser. Existe apenas um fotograma arquivado deste trabalho (UNIVEST TV, 2012), embora tenha registros do seu início de aproximadamente 100 anos, segundo o documentário “Lições de Animação: Animação no Brasil”, os registros seriam de 1917 de uma experimentação do cartunista Álvaro Martins, a animação chamada de “Kaiser” tem apenas um fotograma para registro hoje. Em 1953, Anélio Latini Filho lançou o primeiro longa-metragem de animação, o *Sinfonia Amazônica*, realizado com 500 mil ilustrações feitas durante 5 anos.

Por anos a animação no Brasil ficou sendo trabalhada como experimentação, porém nos anos 60, uma crescente necessidade na área da publicidade impulsionou a produção de conteúdo animado. Esse movimento mobilizou as mentes criativas

que incrementaram o movimento de produções experimentais para os lançamentos de outros longa-metragens animados.

Em 1972, o primeiro longa-metragem colorido, “Piconzé”, foi lançado,” com a produção de Ypê Nakashima. Na década de 80 Maurício de Souza começou suas produções de longas da Turma da Mônica, e com o sucesso do primeiro feito em 1983 realizou mais 5 na mesma década.

Em 90 houve uma crise no mercado de animação que veio junto a crise financeira da Era Collor e o investimento no setor foi cortado. Para continuar a movimentar o mercado e as produções, em 1993 surgiu o festival Anima Mundi, organizado por um grupo de animadores busca apresentar e ensinar animação para o público interessado.

Contrário à crise de produção nacional e por ser mais barato, neste mesmo período o Brasil passou a importar muito conteúdo animado, animações americanas e japonesas eram vistas em muitos canais de TV, essas que tiveram um papel fundamental para o surgimento do mercado de animação Brasileiro após os anos 2000.

Pessoas que cresceram assistindo desenhos passaram a buscar e aprender a como fazer os seus próprios, curtas, longas e séries. Com projetos de financiamento séries nacionais como “Peixonauta” e “Show Luna”, do estúdio TV PinGuim, foram surgindo e além de cativar o público Brasileiro foram exportados para outros países dando visibilidade e aumentando interesse na produção e o mercado nacional de animação.

### 3. METODOLOGIA

Para a metodologia de análise dos fragmentos da obra, opto por seguir conceitos estabelecidos por Francis Vanoye, que resumidamente são:

Primeiro, desconstrução do objeto de estudo, no qual para este projeto visa o estudo imagético da obra e estudos fotográficos

despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente “a olho nu”, pois se é tomado pela totalidade. (VANOYE, 1994)

Segundo, unir e estabelecer conexões entre elementos isolados a fim de identificar experiências do analista

compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significativo: reconstruir o filme ou o fragmento. E evidentemente que essa reconstrução não apresenta qualquer ponto em comum com a realização concreta do filme. É uma “criação” totalmente assumida pelo analista, é uma espécie de ficção. (VANOYE, 1994)

A partir dessas conexões realizar comparações com imagens fotografias selecionadas que lembram a cena escolhida.

Terceiro, retomar o filme, a fim de reconstruí-lo, mantendo o mesmo dos limites e construção inicial do mesmo, evitando interpretações exageradas que possam mudar o sentido do objeto de análise.

Com a formato de análise compreendido, o filme selecionado para esta análise foi Homem-Aranha: No Aranhaverso (2018), devido a popularidade e comentários positivos tanto do público, quanto de críticos, além de observadas técnicas nada usuais em produções assim como a criação de tecnologias específicas para a produção deste filme.

Visto que o intuito do projeto é analisar as técnicas fotográficas presentes no filme, foram separados 5 quadros, que representam pontos importantes do filme, dentro da história, mas foram representadas com excelência em sua construção imagética, além disso para essas imagens a representação dos cenários de fundo, foram pontos decisivos na escolha das mesmas, pôr a partir deles é possível remeter a cenas e características específicas da localidade proposta pela obra, que são observadas através da comparação com fotografias da localidade.

#### 4. ANÁLISE

Homem-Aranha: No Aranhaverso, título nacional da obra *Spider-Man: Into the Spider-Verse*, é um filme de animação de 2018, lançado no Brasil em 2019, que se baseia na história em quadrinho do Homem-Aranha da Marvel Comics.

O filme foi produzido pela Columbia Pictures e Sony Pictures Animation, com direção de Bob Persichetti, Peter Ramsey e Rodney Rothman. O argumento foi elaborado por Phil Lord, que também, baseados na história de Origem de Miles Morales/Homem-Aranha de Brian Michael Bendis e Sara Pichelli. O elenco é formado por Shameik Moore como Miles Morales, Hailee Steinfeld como Gwen Stacy, Nicolas Cage como Homem-Aranha Noir e outros nomes como Mahershala Ali, Jake Johnson, Liev Schreiber, Brian Tyree Henry, Luna Lauren Velez, Lily Tomlin, Kimiko Glenn e John Mulaney.

Anunciado em 2015, o os produtores demoram dois anos escalando nomes para o elenco e a produção, contou com 140 animadores, maior equipe usada na realização de um filme da *Sony Pictures Animation*, além de ser um ambicioso projeto de utilizar animação computadorizada combinada com animação tradicional à mão com inspiração direta no estilo de ilustração da co-criadora da obra original.

Para alcançar os objetivos, a produção solicitou para a *Imageworks*<sup>10</sup>, modificações em seus softwares de animação, remoção do *motion blur*<sup>11</sup> para representar texturas de papel junto a inclusão de efeitos que aproximam o filme a características de histórias de quadrinhos impressas. Segundos os produtores esses processos de pré-produção levaram décadas para serem criados e funcionarem perfeitamente para que então o filme pudesse ser feito.

Os animadores, utilizaram processos de animação sequencial para movimentos contínuos (animação “em um”) utilizando *key frames*<sup>12</sup> do movimento, em cenas enfatizadas o exagero e potência de movimento é utilizado a variação de ritmo de animação (animação “em dois”), que só era encontrado em animação

<sup>10</sup>Empresa canadense de efeitos visuais e animação por computador sediada em Vancouver, British Columbia. Uma subsidiária da *Sony Pictures Entertainment*

<sup>11</sup>É um efeito que simula a captura de movimentos feitas por uma câmera e os borrões que nela seriam registrados. Esse efeito é utilizado em animação 3D para deixar a movimentação natural, visto que na produção do 3D os quadros apareceriam inteiros sem borrões, dando a sensação de movimentos falsos.

<sup>12</sup>São os pontos chave de um movimento, o ápice, na animação eles definem o início, meio e fim de um movimento, assim como o tempo de movimento. A partir deles são criados os quadros intermediários que completam o movimento.

tradicional onde são feitos quadros separados para cada frame.

Peter Miller, em entrevista com ao New York Time (2019) comenta que os

desafios técnicos foram muito mais complicados do que apenas fazer a animação "em dois". Mas as técnicas deram ao filme um visual marcante que enfatizava as imagens individuais. Desde o começo nosso objetivo era que fosse possível congelar qualquer quadro do filme e ele ficasse tão bom que pudesse ser enquadrado e pendurado na parede.(MILLER, 2019).

Homem-Aranha: No Aranhaverso venceu o 91º Oscar e o 76º Globo de Ouro de melhor animação, além de outras 36 prêmios entre vitórias e indicações. Teve um faturamento de bilheteria de US\$ 375 milhões contra US\$ 90 milhões de seu orçamento.

O filme conta a história de Miles Morales, um adolescente nova-iorquino que é mordido por uma aranha radioativa e ganha habilidades semelhantes ao herói da cidade o Homem-Aranha. No mesmo local em que Miles mordido ele presencia a morte do Homem-Aranha, Peter Parker, enquanto lutava para combater os planos do vilão Rei do Crime, durante a luta a máquina ativada pelo vilão sobre danos e causa falhas dimensionais trazendo outros 5 Homens-Aranha de outras dimensões para a mesma que Peter Parker e Miles Morales.

#### **4.1 ANÁLISE DE QUADROS**

O primeiro quadro a ser analisado, observa-se veículos, luzes coloridas, placas iluminadas, propagandas. Uma cena típica urbana, a quantidade de propagandas remete a colagens da Pop Art. Dividindo a imagem em 3 planos, é observável um fundo de prédios, destacados pelas cores fortes de luzes neon, que acendem durante a noite. No segundo e terceiro plano observa-se carros no trânsito, possivelmente em movimento, a abertura central da imagem focando na placa que lembra muito propagandas da Coca-Cola, enfatiza as características arquitetônicas dos cenários, visto que a obra se passa em Nova York, mesmo sem o espectador saber exatamente tal informação, é possível comparar e associar com Figura 2, uma fotografia feita em 2009 na Broadway pelo fotógrafo Philipp Klinger.

A imagem, constrói um cenário, que insere o espectador dentro da localidade do filme, utiliza de elementos fortes para chamar atenção, preparando o espectador para a continuação da cena, que na sequência vem a apresentar o personagem cruzando o quadro montado.

Figura 1 – Captura de tela, 1 minuto e 29 segundos



Fonte: Captura de Tela

Figura 2 – Broadway (2009), fotografia por Philipp Klinger

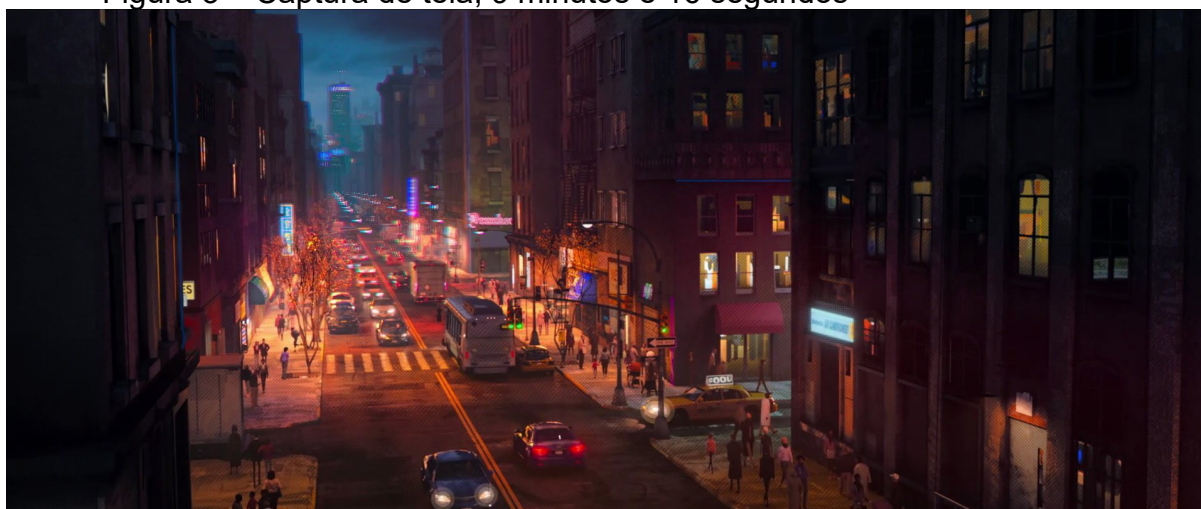


Fonte: Flickr<sup>13</sup>

<sup>13</sup>Disponível em: < <https://www.flickr.com/photos/dcdead/3732349006/in/album-72157621038489972/> > Acesso em 12 de junho de 2019.

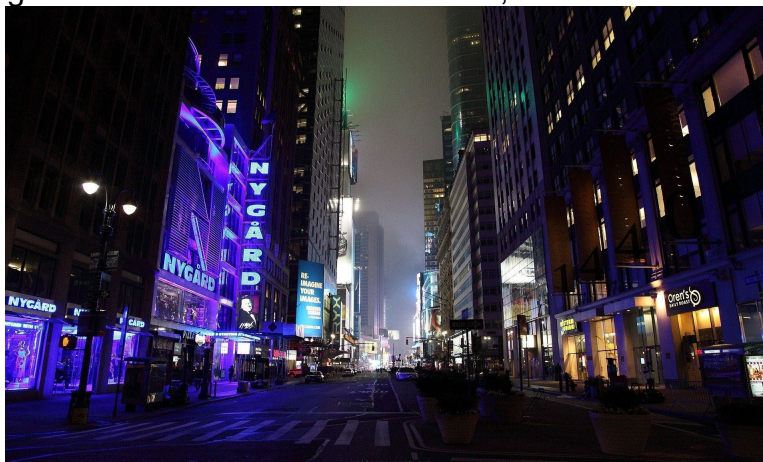
Na figura 3, observa-se movimento de pedestres e carros, no que aparenta ser uma cena de início de noite, em um bairro residencial, visto os formatos de prédios que aparentam mais aconchegantes com mais janelas e divisões, lembrando moradias, além do fato de que são observáveis objetos de propaganda apenas nas áreas do térreo dos prédios, luzes de estabelecimento já estão acesas, mas ao fundo ainda é observável no céu alguns raios de sol. Aplicando a regra fotográfica dos terços, observamos que a parte mais clara da imagem encontra na divisa do primeiro para o segundo terço, no sentido da esquerda pra direita, chamando atenção para os acontecimentos ali presentes, porém o sentido de leitura da imagem é da direita pra esquerda, pois o enquadramento utiliza de uma angulação, que aproveita-se das linhas formadas pelas construções e direcionamento do pessoas, onde a grande maioria em sua movimentação segue o caminho da rua em direção norte da imagem. A figura 4, aqui é utilizada para demonstrar um cenário semelhante, é observável em ambas as imagens construções com tendências comerciais, mas também prédios que muito provavelmente são moradias, os objetos nas calçadas são semelhantes também, é visível a preocupação com o cenário e as características da cidade que os diretores de arte da obra quiseram apresentar. Novamente a cena, assim como na figura 1, é utilizada como transição, nos é apresentada a riqueza do mundo ao redor do personagem, enquanto o mesmo se insere e na sequência do quadro atravessa a rua na faixa de segurança, localizada em um cruzamento de terços, inferior direito.

Figura 3 – Captura de tela, 9 minutos e 16 segundos



Fonte: Captura de Tela

Figura 4 – Rua de Nova York a noite, autor desconhecido



Fonte: Paperlief<sup>14</sup>

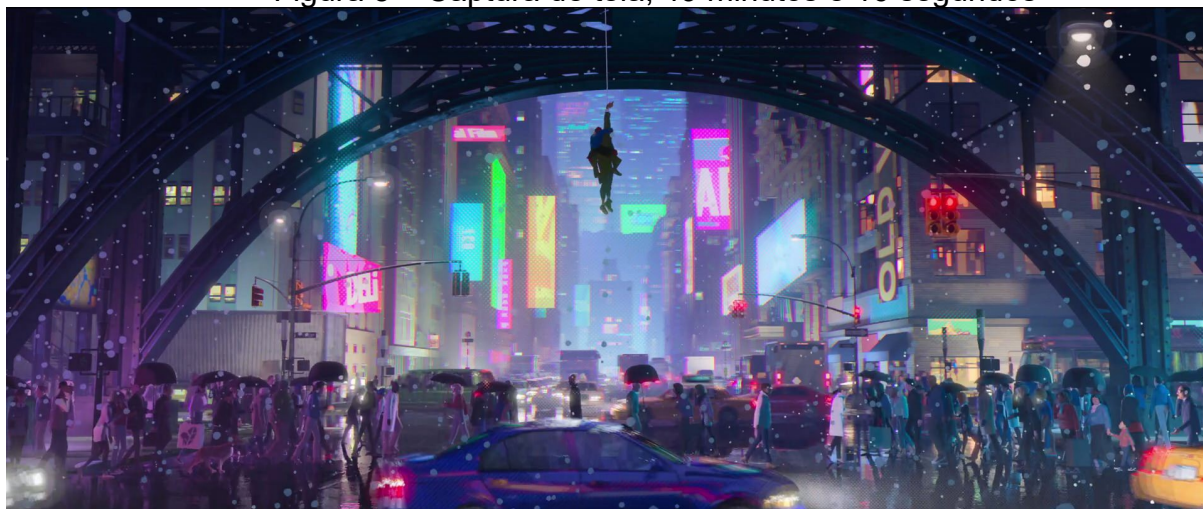
Na figura 5, visualiza-se uma ponte, um aglomerado de pessoas, placas luminosas, veículos e presença de neve, e duas pessoas penduradas por uma corda. No quadro o aglomerado de pessoas parece estar alheio a acontecimento ao seu redor, aparentam apenas seguir seu rumo, enquanto algo incomum e até imperceptível acontece, apenas seguem seu caminho para casa em mais um fim de dia de trabalho, porém aqui a presença da neve indica um período do ano, inverno, justifica a utilização de guarda-chuvas de alguns pedestres, e mesmo as vestimentas. A Ponte e o fundo colorido, montam o cenário novamente apontando e enfatizando a cidade que a história se passa, busca que o espectador evoque experiências de fora do filme para reforçar a história. A figura 6, semelha-se o quadro, apresentando movimentação de pessoas e prédios iluminados, uma cena do cotidiano.

Os personagens, ambos heróis, homens-aranha, pendurados por suas teias, após uma perseguição na qual ambos fugiam da polícia, em uma confusão interpretada como invasão de propriedade, após terem se encontrado prestando sentimentos ao outro colega homem-aranha falecido. Este quadro quebra o dinamismo e a rapidez serve como fim de um acontecimento importante.

<sup>14</sup>Disponível em: < <http://paperlief.com/new-york/new-york-street-night-wallpaper-1.html> > Acesso em 12 de junho de 2019.

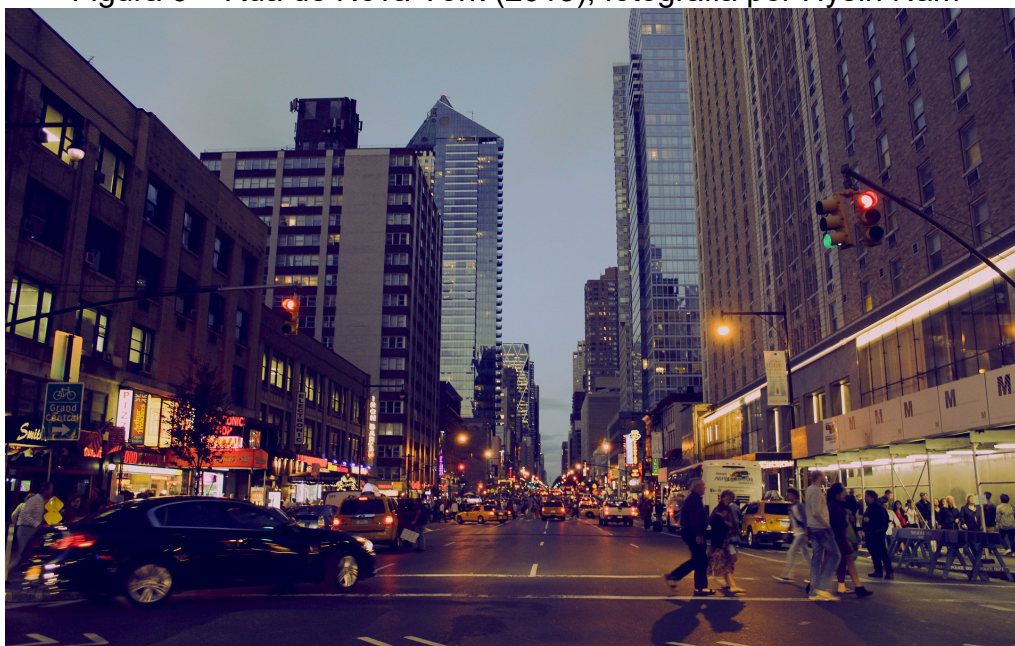


Figura 5 – Captura de tela, 49 minutos e 16 segundos



Fonte: Captura de Tela

Figura 6 – Rua de Nova York (2013), fotografia por Hyein Nam



Fonte: Pixabay<sup>15</sup>

Na figura 7, temos um quadro de movimento, borrões de veículos e pessoas ao fundo, traços de luz, velocidade e o personagem em primeiro plano em meio a um movimento. Nas figuras 7 e 8, evoca-se a velocidade e correria do centro da cidade e das pessoas que ali estão presentes, por meio dos borrões é possível captar a intenção é observar a continuidade da cena. Em meio as distorções da

<sup>15</sup>Disponível em: <<https://pixabay.com/photos/new-york-city-color-travel-748595/>> Acesso em 12 de junho de 2019.

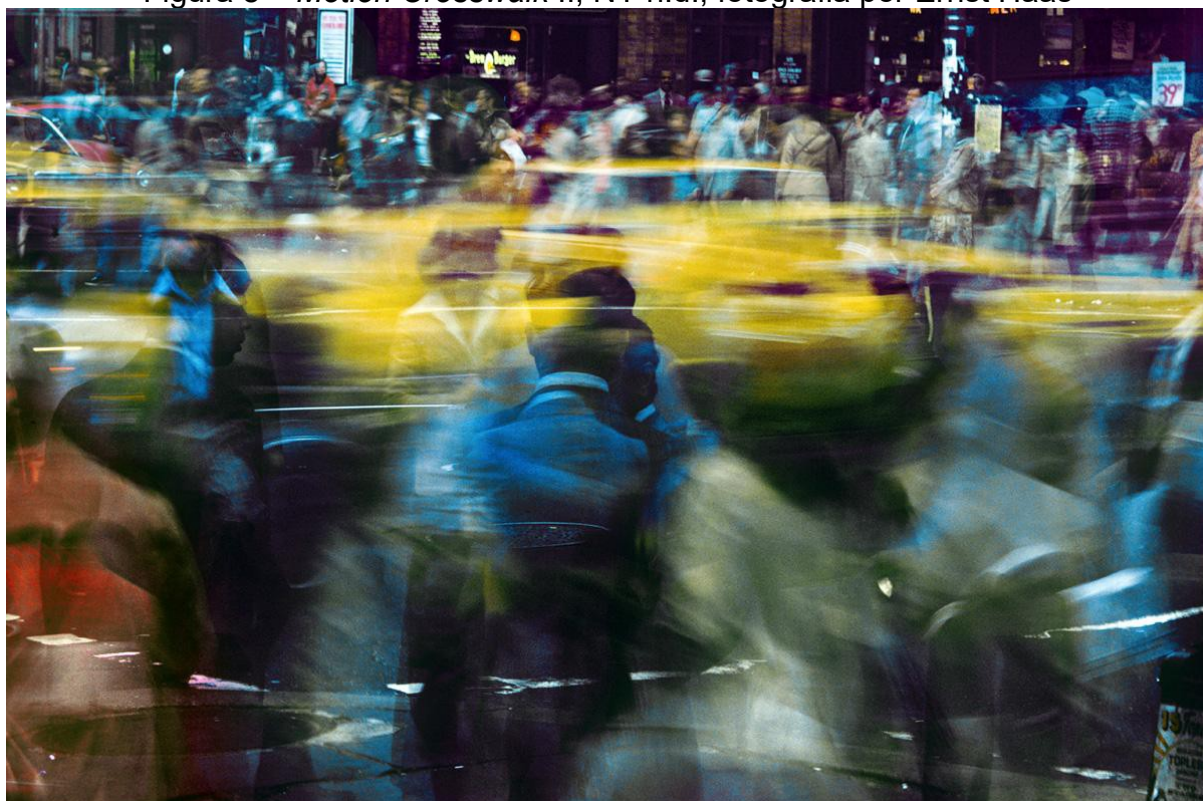
cena, compreende-se que ao fundo temos prédios que o personagem aqui, corre no meio da rua impulsionando-se e obtendo mais velocidade, para dar continuidade ao movimento pretendido na cena completa. O personagem posicionado na divisão dos terços 1 e 2 da direita pra esquerda, indica a direção e fica em posição de melhor contraste com o fundo, que na mesma posição possui luzes mais frias e cores mais claras.

Na sequência do quadro, após pegar mais velocidade, o personagem impulsiona-se e utiliza seus poderes de teias para saltar, mantendo a movimentação pela cidade em uma sequência de movimentos rápidos.

Figura 7 – Captura de tela, 1 hora, 24 minutos e 12 segundos



Fonte: Captura de Tela

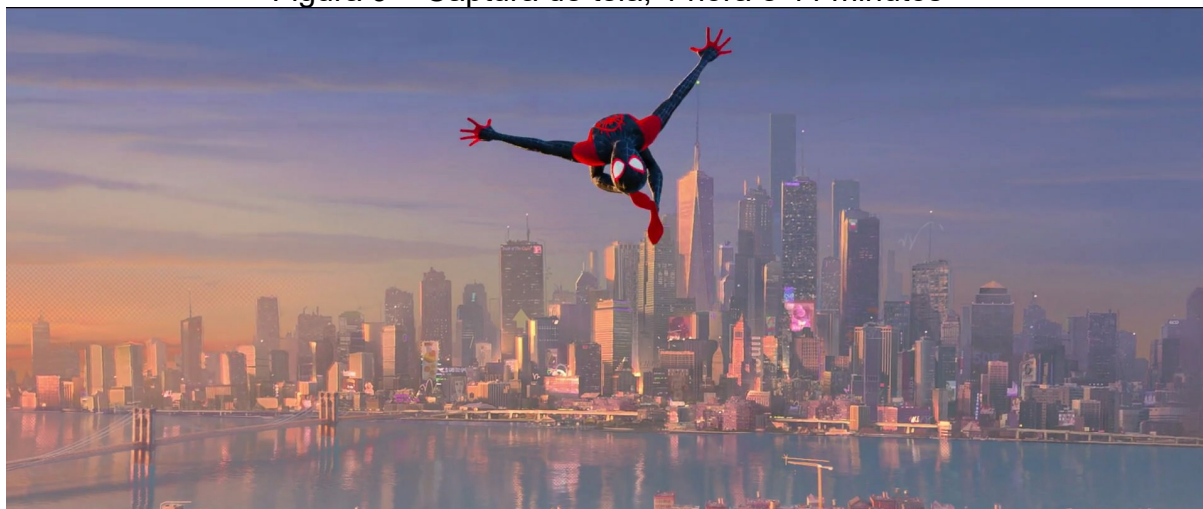
Figura 8 – *Motion Crosswalk II*, NY n.d., fotografia por Ernst Haas

Fonte: Ernst Haas<sup>16</sup>

Na figura 9, prédios, uma ponte, o céu, água e o personagem em suspensão no ar. No quadro, um série de elementos juntos voltam a enfatizar a cidade, Nova York, e aqui mostra umas das paisagens mais famosas da cidade, a ponte do *Brooklyn*, mostrada também na figura 10. O personagem suspenso acima do cenário com luminosidade de pôr do sol e com braços abertos passa a sensação de liberdade, força e coragem. Sua posição no terço central do quadro, garante a sua importância na cena e fortalece a conexão do personagem com a cidade. Na cena completa, após as resolução dos acontecimento do filme, o personagem finalmente se apresenta como herói da história, e protetor da cidade, antes protegida pelo antigo homem-aranha, que também é rerepresentada através de quadros que mostram de pequenas características até uma paisagem de total representação da mesma.

<sup>16</sup>Disponível em: < <http://www.ernst-haas.com/site/new-york-2.html> > Acesso em 12 de junho de 2019.

Figura 9 – Captura de tela, 1 hora e 44 minutos



Fonte: Captura de Tela

Figura 10 – Sunset over the Brooklyn Bridge and Lower Manhattan, New York City (2010), fotografia por Andrew Mace



Fonte: Flickr<sup>17</sup>

<sup>17</sup>Disponível em: < <https://www.flickr.com/photos/acmace/4593733391/> > Acesso em 12 de junho de 2019.

## 5. APONTAMENTOS CONCLUSIVOS

A produção de filmes, imagens e textos que busquem a construção de uma história utilizam de formato narrativo. Para produção de animações, a narrativa está presente em todas as ferramentas de construção do produto final. A roteirização do projeto, precisa de uma história, que segue uma sequência lógica introduzindo um universo, personagens, conceitos, objetivos, transições e um desfecho para a mesma. Essa serve como guia para que a narrativa imagética e a construção sonora da produção definam a estética, cenas, planos, tempo a serem construídos em conjunto.

A fotografia para a produção animada serve como referencial imagético para o produto final, representando e formando junto as ilustrações conceituais misturar a realidade, através de imagens e ensaios de locais e cenas existentes, com o conteúdo imaginário que formem um *storyboard* que traga o conteúdo pensando na história e no roteiro.

A partir da construção da história, do roteiro e da estética a ser seguida, o conteúdo a ser animado começa a ser pensado e construído. Quais os movimentos dentro dos planos ocorreram, quando e como um personagem interagir com o cenário ao seu redor. Quais os conteúdos já preparados no processo anterior serão seguidos e quais podem ser alterados para ficar melhores representadas dentro da mídia que se está trabalhando.

O processo de animar um filme, pode levar meses, as fotografias e ilustrações produzidas servirão de chave para esse processo, ela serve como guia, a partir disso, todo o movimento será desenhado *frame a frame* dando a fluir que se precisa atingir para que embora o conteúdo seja animado e imaginário ele represente e aproxime o espectador a realidade construída para o produto pensando.

A animação deve funcionar como mundo onde o espectador sinta-se incluído/absorvido, que tenha um cenário que possa ser fisicamente impossível de existir lembre e trabalhe com experiências que o espectador já viveu ou já imaginou, criando universos que ele sinta e identifique-se como parte. Assim a junção das mídias escritas e imagéticas combinadas com o movimento e o som, criam o produto desejado e proporcionam novas experiências.

## 6. REFERENCIAL TEÓRICO

GOMBRICH, E.H. (Ernest Hans) 1901 – 2001 **A História da arte** / E.H. Gombrich ; Tradução Cristina de Assis Serra, Rio de Janeiro, LTC, 2013

FARTHING, Stephen, 1950 -. **Tudo sobre a história da arte** / Stephen Farthing [tradução de Paulo Polzonoff Jr. et al.]. – Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

HACKING, Juliet . **Tudo sobre fotografia** / Juliet Hacking; tradução de Fabiano Morais, Fernanda Abreu e Ivo Korytowski; – Rio de Janeiro: Sextante, 2012.

KEMP, Philip . **Tudo sobre cinema** / Philip Kemp; tradução de Fabiano Morais... et al.; – Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

GOMPERTZ, Will. 1965 - **Isso é arte? 150 anos de arte moderna do impressionismo até hoje** / Will Gompertz; tradução de Maria Luiza X. de A. Borges; revisão técnica: Bruno Moreschi. – 1.ed – Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro** / Doc Comparato. – 5.ed. – Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro Para as Novas Mídias Do Cinema Às Mídias Interativas** / Vicente Gosciola. – 2.ed. – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet** / Richard Williams; tradução de Leandro de Mello Guimarães Pinto – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2016

VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica** / Francis Vanoye, Anne Goliot-Lété; tradução de Marina Appenzeller – Campinas, SP: Papirus, 1994 – (Coleção Ofício de arte e forma)

## **APÊNDICE - Projeto de Monografia I**

### **1 INTRODUÇÃO**

A partir dos experimentos de Eadweard Muybrigde, onde ele captava movimentos através de fotografias que eram registradas através de diversas câmeras que disparavam sucessivamente, o projeto “Utilização da Fotografia em produções de Curtas Animados”, busca demonstrar como a fotografia é utilizada para a produção de um curta animado. Juntamente a fotografia, será trabalhado a roteirização, construção imagética, produção e ilustração conceitual, que são partes obrigatórias para a aplicação e construção dos movimentos do curta.

### **2 TEMA**

Através da pesquisa e análise de produções de animação busco criar um projeto de animação com ênfase em conceitos e estéticas utilizados para a produção de fotografias.

#### **2.1 Delimitação do tema**

O projeto em si consiste em estudar aplicar a fotografia dentro de animações, enfatizando a importância de conceitos fotográficos dentro de uma produção de animação.

### **3 JUSTIFICATIVA**

Produzir uma animação depende de muitas variáveis que precisam encaixar-se perfeitamente, entre estas variáveis está a fotografia e seu estudo. Falar sobre fotografia por fotografia, dentro de uma graduação faz a maioria dos ouvintes direcionar-se diretamente para a produção fotográfica diária, o comum que todas as pessoas que conhecem a fotografia utilizam, registrar momentos, capturar imagens. Porém estudar fotografia, seus conceitos e técnicas, não é apenas para pessoas que buscam ser Fotógrafos, a fotografia hoje é aplicada nas mais diversas áreas do

conhecimento, estudo de composição fotográfica que são aplicados, são vindos da pintura e ilustração, porém assim como o conhecimento fotográfico pode ser aplicado nessas mesmas áreas. A fotografia tornou-se uma excelente ferramenta para criação e referenciação de conteúdo, ainda mais com a sua popularização através das mídias e meios de comunicação.

Para o projeto descrito, a fotografia e seus conceitos serão aplicados em uma produção de um curta animado, mostrando que o conhecimento de técnicas fotográficas além de ferramenta é bastante necessário para produções como esta.

#### 4 QUESTÃO NORTEADORA

Produzir um curta animado exige diversas áreas trabalhando em conjunto de um único objetivo, o estudo e produção fotográfico é uma entre estas áreas. Dentro dessa produção, como a fotografia influencia e é influenciada, é construída e pensada junto a narrativas, conceitos, ideias e histórias que são idealizadas para a produção que se objetiva.

#### 5 OBJETIVOS

##### 5.1 Objetivo geral

Trabalhar em um curta animado utilizando e aplicando de técnicas fotográficas para como ferramenta de storyboard e marcações técnicas para a construção do produto final, que deverá ser construído através de ilustrações e montagens utilizando as fotografias previamente produzidas, seguindo a narrativa escolhida no roteiro do curta.

##### 5.2 Objetivos específicos

Para as especificidades, deverá ser mostrado a importância do uso do conhecimento de iluminação, enquadramento, composição e estrutura utilizados



dentro de uma produção fotográfica. Também são aplicados dentro de da produção de elementos midiáticos animados.

Para uma produção animada, também será abrangido estudo em narrativas e roteiros, que formam a linha na qual o visual da produção será construída.

## 6 METODOLOGIA

Narrativas, em seu significado primária é uma história, série de acontecimentos que podem ser reais ou não, apresentam personagens e objetivos. A produção de filmes, imagens e textos que busquem a construção de uma história utilizam de formato narrativo. Para produção de animações, a narrativa está presente em todas as ferramentas de construção do produto final, a roteirização do projeto, precisa de uma história, que segue uma sequência lógica introduzindo um universo, personagens, conceitos, objetivos, transições e um desfecho para a mesma. Essa serve como guia para que a narrativa imagética e a construção sonora da produção definem a estética, cenas, planos, tempo a serem construídos em conjunto.

A fotografia para a produção animada serve como referencial imagético para o produto final, representando e formando junto a ilustrações de conceitos misturar a realidade, através de imagens e ensaios de locais e cenas existentes, com o conteúdo imaginário que formem um storyboard que traga o conteúdo pensando na história e no roteiro.

A partir da construção da história, do roteiro e da estética a seguida, o conteúdo a ser animado começa a ser construído e pensando. Quais o movimentos dentro dos planos ocorreram, quando e como um personagem interagir com o cenário ao seu redor. Quais os conteúdos já preparados no processo anterior serão seguidos e quais podem ser alterados para ficar melhor representados dentro da mídia que se está trabalhando.

O processo de animar um filme, pode levar meses, as fotografias e ilustrações produzidas servirão de chave para esse processo, ela servem como guia, a partir disso, todo o movimento será desenhado frame a frame dando a fluir que se precisa atingir para que embora o conteúdo seja animado e imaginário ele represente e aproxime o espectador a realidade construída para o produto

pensando. A animação deve funcionar como mundo onde o espectador sinta-se incluso, que tenha um cenário que possa ser fisicamente impossível de existir lembre e trabalhe com experiências que o expectador já viveu ou já imaginou, criando universos que ele sinta e identifique-se como parte. Assim a junção das mídias escritas e imagéticas combinadas com o movimento e o som, criam o produto desejado e proporcionam novas experiências.

## 7 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

A roteirização parte como construção e mapeamento para o do conteúdo que será desenvolvido dentro de um produção de curta, o roteiros é o guia. Ele apresenta divide a história que será escrita em planos e cenas que devem-se montados, para a construção de um roteiro :

A especificidade do roteiro no que respeita a outros tipos de escrita é a referência diferenciada a códigos distintos que, no produto final, comunicarão a mensagem de maneira simultânea ou alternada, neste aspecto tem pontos em comum com escrita dramática – que também combina códigos –, uma vez que não alcança sua plena funcionalidade até ter sido representado. A "representação" do roteiro, no entanto, será perdurável, em função da tecnologia da gravação. (COMPARATO, 1995, p. 19)

Assim embora o roteiro siga uma referência, normalmente um história e conceitos pré estabelecidos, ele desenvolve o conteúdo para que possa se construir o produto final e todas as mídias que ela se utiliza, fazendo a conversão do conteúdo inicial para a sua representação final.

Segundo Vicente Gosciola (2008, p.134) “A narrativa, que conta sobre algum fenômeno a partir de uma ideia inicial, tem no roteiro todos os seus elementos mantidos, mas transformados em partes visualizáveis.” explicando que a roteirização está totalmente ligada aos processos que virão a ser construídos para a entrega do produto final.

Observamos então que o roteiro diga o caminha para que as demais mídias possam colaborar entre si, embora o roteiro possa ser construído a partir de conteúdo referencial que trabalhe com as mesmas mídias que serão produzidas.

## 8 CRONOGRAMA

O desenvolvimento do curta animado está organizado para durar um ano e 3 meses de produção, levando em consideração roteiro, produção fotográfica, montagens, ilustrações, animação do conteúdo e edição do áudio.

A roteirização do projeto iniciou em março de 2017, a construção do mesmo em sua primeira versão terminou em julho de 2018. A partir do roteiro existente será construído um storyboard utilizando de fotografias referenciais seguindo as características incluídas no roteiro, esta produção que deve ocorrer em agosto/2017. Com a conclusão do storyboard junto a produção fotográfica durante setembro e outubro de 2017 o tratamento e montagem do conteúdo fotográfico seguindo os planos descritos no roteiro. Ainda em outubro inicia-se a construção das ilustrações necessárias para a produção das animações. A mescla entre o trabalho fotográfico e ilustrado está programado para acontecer entre outubro de 2017 até fevereiro de 2018.

Com a conclusão do conteúdo imagético o desenvolvimento animado se inicia em fevereiro/2018 e deve ser concluído até maio/2018, ainda em maio a inserção do áudio e as edições finais devem iniciar-se para que na metade do mês de junho o curta finalizado seja concluído.

Dentro do período março de 2018 até junho juntamente a produção do curta ainda deve ocorrer o ajuste de conteúdo de pesquisa conceitual a serem trabalhados. Durante todo o processo de produção ainda devem ser feitas diversas revisões no roteiro inicial e no storyboard do projeto, buscando ajustes de conteúdo que possivelmente acabe não encaixando nas sequências dos planos ou que torne o curta muito monótono ou repetitivo.

## 9 REFERÊNCIAS

COMPARATO, Doc. ***Da Criação ao Roteiro***. 5. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.  
GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro Para as Novas Mídias Do Cinema Às Mídias Interativas**. 2. ed. Editora Senac São Paulo, 2008

## 10 ANEXOS

## 10.1 Roteiro

### Sinopse:

Antônio trabalha num escritório de contabilidade. Tem uma rotina tão monótona, que contamina seu modo de vida: acorda às 7h, faz a higiene pessoal, toma seu café, troca de roupa, vai para o ponto de ônibus, chega no escritório, digita, almoça, digita, termina o expediente, volta para o ônibus, chega em casa para começar tudo de novo. Antônio é um cidadão comum. Bem comum.

Porém, algo o deixa inquieto, insatisfeito: durante as viagens de ônibus, Antonio sonha com as imagens que vê pelo caminho. E sabe que elas podem dar um outro tom em para a vida!

Num dia, ele salta do coletivo e, com seu celular na mão, começa a capturar aquelas imagens que viu no trajeto, inúmeras vezes.

Antonio transforma sua inquietude em exposições de fotografias, a céu aberto, dando outras cores à cidade.

### SEQUÊNCIA 1 – Quarto do Personagem

Plano geral, início da manhã (aproximadamente 8 hrs), mostra o quarto do personagem, que está dormindo. Personagem acorda senta-se na cama esfrega o rosto, levanta e sai do quarto.

### SEQUÊNCIA 2 – Banheiro

Plano médio, mostra o reflexo do personagem no espelho do banheiro enquanto o mesmo lava o rosto e escova os dentes. Personagem termina seus afazeres do banheiro e sai para sua cozinha.

### SEQUÊNCIA 3 – Cozinha

Plano geral, personagem sentado olhando para o horizonte enquanto toma uma xícara de café.

### SEQUÊNCIA 4 – Quarto do Personagem

Plano geral, personagem trocando de roupa para ir para o trabalho.

#### SEQUÊNCIA 5 – Rua, parada de ônibus

Plano geral, personagem escutando música enquanto espera. Ônibus chega e leva o personagem.

#### SEQUÊNCIA 6 – Ônibus

Plano Detalhe, personagem escorado na janela, olhando para o horizonte.

#### SEQUÊNCIA 7 – Escritório

Plano geral, personagem novamente com os fones escutando música, personagem digitando, pessoas passam ao fundo. Tempo do plano deve ser acelerado para que passe o dia todo.

#### SEQUÊNCIA 8 – Ônibus

Plano Detalhe, personagem escorado na janela do ônibus olhando para o horizonte. (repetição da sequência 6, porém o ônibus está cheio)

#### SEQUÊNCIA 9 – Sala da casa do personagem

Plano geral, personagem comendo enquanto assiste um canal de televisão qualquer até que ele olha para o relógio e vê que são 23:30.

#### SEQUÊNCIA 10 – Banheiro

Plano geral, personagem tomando banho.

#### SEQUÊNCIA 11 – Quarto do Personagem

Plano detalhe, personagem coloca o telefone para despertar e deita para dormir.

--- A partir disso os mesmos plano vão se repetindo cada vez mais rápidos para dar a intenção que todos os dias são a mesma coisa e o personagem deve estar cada vez mais entediado, estressado e cansado.

#### SEQUÊNCIA 12 – Ônibus

Plano Detalhe, após mais um dia de repetições Antônio percebe o quão

estagnada está sua vida. Ao olhar para fora percebe uma paisagem, que ele observa todos os dias, mas neste dia ela o encantou.

Antônio salta do ônibus na próxima parada.

#### SEQUÊNCIA 14 – Rua

Plano Geral, ao descer do ônibus Antônio corre puxando seu celular e registra sua primeira fotografia dos locais de sua cidade.

#### SEQUÊNCIA 15 – Rua

Plano geral, Antônia então decide sair pela região registrando os locais que ele passará todos os dias.

#### SEQUÊNCIA 16 – Rua

Plano Geral, Antônio chega em um novo local e faz mais um registro fotográfico.

---- Devem ser definidas uma série de paisagens para os planos seguintes, aproximadamente 6 planos?

#### SEQUÊNCIA 16 – Casa

Plano Inteiro, Antônio cansado após caminhar pela região chega em sua casa e abre a porta e acende a luz.

#### SEQUÊNCIA 17 – Casa

Plano geral, Antônio anda até seu computador, liga o mesmo, conecta seu celular e senta-se em frente ao monitor.

#### SEQUÊNCIA 17 – Casa

Plano geral, Antônio anda até seu computador, liga o mesmo, conecta seu celular e senta-se em frente ao monitor.

#### SEQUÊNCIA 18 – Casa

Plano Detalhe, Antônio observa todas as fotografias que que produziu.