

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes
Comunicação e Multimeios

GIANLUCA MATAVELLI

Luz, câmeras, clichês!

Memorial do Produto

Aluno: Gianluca Matavelli

Orientadora: Profa. Dra. Ane Shyrlei de
Araújo

São Paulo 2019

A) RESUMO E PALAVRAS-CHAVE

Efeitos visuais para curta-metragem. Foi produzido um curta metragem do gênero ação/comédia baseado nos clichês, retomando-os numa dimensão paródica, onde houve um uso massivo de efeitos visuais para complementar a história.

Após ter analisado alguns festivais como o Festival do Minuto percebeu-se que poucos curtas utilizaram os recursos dos efeitos visuais. O produto serve para enaltecer o currículo de todos os integrantes, para mostrar a força do “VFX” na comunidade cinematográfica e incentivar outros diretores a investirem na pós-produção. A carência de filmes nacionais com efeitos visuais de qualidade e mesmo que tenha, são usados em poucas quantidades. De certa forma o cinema nacional precisa de um agente catalisador para que possamos ver, daqui uns 5 anos, filme com qualidade “Hollywoodiana”, pois por mais caro que seja essa é o futuro das obras de sucesso.

O projeto conta com diversos efeitos visuais que auxiliam na narrativa e na comicidade do curta. Com a falta de investimento nessa área o curta possui um diferencial dos demais devido a sua pós-produção.

O produto pode ser acessado por este link - <https://youtu.be/6wqWGMQET9U>

Vfx, pós-produção e clichê.

B) ABSTRACT

Visual effects for short film. A short action / comedy-based short film was produced, taking them back to a parodic dimension, where there was a massive use of visual effects to complement the story.

After analyzing some festivals such as the Minute Festival, it was noticed that few shorts made use of visual effects resources. The product serves to enhance the curriculum of all members, to showcase the strength of “VFX” in the film community and to encourage other directors to invest in post production. The lack of national films with quality visual effects and even if it does, are used in small quantities. In a way, the national cinema needs to invest so that we can see, in about 5 years, “Hollywoodian” quality film, because as expensive as it is this is the future of cinema.

The project has several visual effects that help in the narrative and comedy of the short. Due to the lack of investment in this area, the short film has a difference from the others due to its post production.

Vfx, post production and cliché.

C) SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	01
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	04
3. BRIEFING - A CONTEXTUALIZAÇÃO DA PROPOSTA	
3.1. Apresentação do produto.....	05
3.2. Análise da cultura do produto.....	05
3.3. Mercado potencial.....	06
3.4. Referências análogas.....	06
3.5. Objetivos pretendidos.....	07
4. CONCEITUAÇÃO DO PROJETO	
4.1. Apresentação da Diretriz conceitual	07
4.2. Descrição da Diretriz visual e/ou Diretriz audiovisual.....	08
5. ETAPA DE REALIZAÇÃO.....	09
6. PÓS-PRODUÇÃO.....	20
7. ESTRATÉGIAS DE VISIBILIDADES DO PRODUTO.....	21
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	21
9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	21

1 –INTRODUÇÃO

a)

Os efeitos visuais ou “VFX” existem desde o início da história do cinema e conforme os anos se passaram, a complexidade foi aumentando. Hoje em dia é um recurso comum, utilizado em grandes e médias produções, muitas vezes são imperceptíveis aos olhos, mas eles estão presentes, corrigindo algum erro de gravação, inserindo objetos inexistentes e diversas outras coisas.

Na década de 90, mais precisamente em 1993, quando Jurassic Park (1993) de Steven Spielberg foi lançado, o filme foi um divisor de águas, marcou o início da predominância da computação gráfica, que também é chamada de “CGI”. A qualidade dos seus efeitos visuais rendeu no ano diversos prêmios; a mistura da computação gráfica com os efeitos especiais ajudou o filme a envelhecer muito bem, mesmo com o realismo dos efeitos. Hoje em dia, ele ainda consegue entregar a mensagem com maestria. Mas, nem sempre os filmes tinham a tecnologia ou a verba para usar a computação gráfica, anos antes de Jurassic Park. O filme Exterminador do futuro (1991) de James Cameron também surpreendeu o mundo com seus efeitos visuais bastante inovadores para época; com isso ganhou muitos prêmios pelas técnicas desenvolvidas para animação 3d de líquidos para criar o robô T-1000, o vilão do filme.

Com o sucesso desses filmes a demanda por “VFX” foi aumentando com o passar dos anos. Na mesma década outros “Blockbusters” como Jumanji (1995) e Star Wars (1999) fizeram muito sucesso por conta da computação gráfica bem executada e construída, possibilitando a gravação de cenas que antes seriam impossíveis de serem filmadas.

b)

O uso de computação gráfica nas produções audiovisual é extremamente comum na atualidade, mas seu uso tem que ser imaginado e roteirizado antes da produção do filme, para que não ocorram erros, pois alguns erros podem custar muito caro, sendo algumas vezes mais barato filmar novamente. O diretor muitas vezes não possui o conhecimento técnico necessário para programar e coordenar uma cena com “VFX” muito complexa, por isso uma figura muito importante assume esse papel, o diretor de “VFX”. Geralmente é um profissional com o um conhecimento muito vasto da área e que é capaz de criar o cenário para realizar a gravação e corrigir eventuais erros.

Depois de meses filmando é chegada a hora de editar e finalizar o produto. Quando o filme chega na produtora ou estúdio irá para uma pipeline extensa, chega a ser revisto por mais de 300 profissionais, cada um com a sua especificidade. Com o decorrer dos anos o número de pessoas trabalhando na pós-produção vem aumentando exponencialmente, gerando assim mais empregos e consequentemente aumentado os custos para a confecção do mesmo.

As produções independentes possuem verbas reduzidas, por isso muitas vezes não sobra recursos para investir na pós-produção. Quando é usado para contratar um funcionário generalista, alguém que tem conhecimento sobre todas as áreas do “CGI”, com a pipeline reduzida, o produto corre alguns riscos como perda de qualidade e de tempo o que acaba gerando um atraso na entrega do produto final.

A distribuição de curtas-metragens é feita por meio de festivais, como o Festival do Minuto, ou por plataformas digitais de divulgação de conteúdo como o Youtube, Vimeo e Facebook. Quando a meta do projeto é de se inscrever em um festival, o produtor tem que ficar atento aos requisitos, portanto o curta recebe um formato e um tema para se desenvolver; já as plataformas digitais são mais abertas. O Youtube é o mais utilizado no momento escolhida pelos produtores para postar seu conteúdo, devido a sua rentabilidade e grande audiência. Essa plataforma recebe diversas propagandas, que geram uma renda para o produtor continuar produzindo.

Festivais de cinema se encontram em um nicho específico da audiência que assiste curtas, portanto, os criadores de conteúdo presam por plataformas digitais que tragam mais visibilidade ao projeto. Cada plataforma possui um público diferente e com diferentes padrões de acesso ao conteúdo, por isso deve haver um planejamento coerente para escolher a plataforma ideal que seu público-alvo acesse mais.

Quando o curta é publicado, os produtores esperam que seu público comente, compartilhe e critique a obra, pois conversando com sua audiência é possível perceber possíveis ideias para projetos futuros, erros cometidos e dicas para a próxima gravação e críticas com relação a estrutura da história e diversas outras coisas. A interação entre criador e receptor é muito importante na divulgação também; grandes empresas ganham publicidade respondendo comentários da audiência de forma simples e engraçada, que resulta em publicidade gratuita, pois as pessoas se identificam com o comentário e compartilham. Nesse processo a marca se beneficia, pois, mais pessoas

irão visualizar o seu projeto.

O curta-metragem não é um assunto atraente para o grande público, portanto, a sua divulgação é crucial para que o projeto receba a monetização devida. Produtores famosos recebem uma parte do dinheiro através das publicidades que aparecem no meio do vídeo. Muitas vezes se o curta-metragem fica famoso algumas marcas contratam o produtor para produzir um conteúdo que dê visibilidade para a empresa.

Cada produtor possui uma ideia de como quer utilizar o curta-metragem para se comunicar com a sua plateia. Visto como entretenimento pelas massas, a mensagem que o diretor gostaria de passar muitas vezes se perde com o desenrolar da história, uma população acostumada com Blockbusters não preza pela história, mas sim pela imagem.

Curtas-metragens possuem um público-alvo bem específico, pois as plataformas e os festivais não são conhecidos pelo grande público o que dificulta na divulgação, portanto o público que assiste curtas consiste mais em universitários, produtoras e profissionais da área.

c)

O mundo está imerso em CGI, em que grandes produções já separam montantes enormes de recursos para garantir que o filme possua o realismo necessário para convencer a sua audiência. Nos últimos 10 anos a Marvel Studios criou algo nunca visto antes; um universo cinematográfico ligando todos os seus 22 filmes para um desfecho final que é Vingadores: Ultimato de Anthony Russo e Joe Russo, o filme conta com cenas carregadas de CGI com alto nível de detalhamento. Outro filme da franquia que também se apoia muito no CGI é Doutor Estranho de Scott Derrickson, apresenta composições complexas que ilustram com alto nível de realismo a enigmática história do personagem principal. Filmes de super-heróis apresentados nesses últimos 10 anos vem demonstrando que a área dos efeitos visuais vem ganhando mais importância à medida que as produções vão ficando mais complexas. Acompanhando a corrente da Marvel, os filmes ficção científica que no começo foram pioneiros nos efeitos especiais, hoje utilizam mais os efeitos visuais pois conseguem entregar o filme com um alto grau de realismo. O filme Interestelar de Christopher Nolan, é uma obra prima no quesito realismo, todas as cenas passaram por físicos e engenheiros que colocavam em prova se a cena seria possível na vida real, fazendo com que o filme ganhasse um nível de

perfeição nunca visto antes.

d)

Produzir um filme com efeitos visuais de qualidade é impossível sem verba e uma equipe especializada, portanto foi escrito um roteiro que girava em torno dos clichês mais comuns de filmes de ação e comédia e para realçar a dramaticidade das cenas, foi planejado e executado uma pós-produção correspondente a verba, equipamento e equipe.

2 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A característica principal do projeto é o efeito visual, por isso é necessário entender que segundo Manovich (2002, p. 138), “o cinema ficcional, como o conhecemos, é baseado em mentir para o espectador”. A qualidade dos efeitos está diretamente relacionada com a credibilidade da mentira, e essa qualidade só vem aumentando devido ao amadurecimento de sua plateia.

No início do cinema as trucagens usadas por Georges Melies, que são consideradas os primeiros efeitos especiais, tinham altíssima qualidade para a plateia que não estava acostumada com o cinema e muito menos com as trucagens. Com o passar das décadas os efeitos foram se aperfeiçoando e a sua plataforma também, porém o conceito “efeitos visuais” é relativamente recente em comparação com a história do cinema. Mitchel (2004) é um dos autores responsáveis pela escolha do nome. O autor faz um resgate dos diversos termos utilizados do primeiro cinema até o advento da televisão e do software na produção audiovisual para referir-se aos efeitos visuais:

Efeitos visuais é um termo relativamente novo e descreve o que antes era chamado de “efeitos fotográficos especiais”. Quando as “impressoras ópticas” começaram a ser usadas com maior frequência na produção de audiovisuais, o termo “efeitos ópticos” foi adotado por um curto período de tempo; nos primeiros dias da televisão quando o sinal era enviado ao vivo, passou-se a usar a palavra “eletrônico”; com o uso do vídeo na pós-produção o termo adotado foi “vídeo”; mais tarde com a invasão dos computadores, “efeitos digitais”. Durante este período de grandes mudanças o termo “efeitos visuais especiais” e depois simplesmente “efeitos visuais” tornou-se cada vez mais comum para descrever o que uma vez foi chamado de “efeitos fotográficos”. Entretanto, este termo não é mais apropriado já que se tornou frequente a não utilização de câmeras fotográficas em sua produção (MITCHEL, 2004, p. 8).

Para complementar o pensamento de Mitchel(2004), outro pesquisador também defende o termo “efeitos visuais”, Tietzmann(2008) justifica de uma maneira diferente, ao invés de justificar através da etimologia das palavras ele defende a escolha utilizando como referência uma organização reguladora da área.

Denominações como trucagem, efeitos especiais e efeitos visuais podem ser consideradas como equivalentes nesta intenção de substituição da filmagem pela adoção de outros processos de realização da imagem cinematográfica. Adotamos neste trabalho a denominação de efeitos visuais por estar em sintonia com a designação corrente da AMPAS (Academy of Motion Pictures Arts and Sciences de Los Angeles que outorga o Oscar da categoria) significando um termo abrangente a todos estes processos (TIETZMANN, 2008, p. 32).

3 - BRIEFING - A CONTEXTUALIZAÇÃO DA PROPOSTA

3.1. Apresentação do produto

Mais que um curta de ação é um curta metragem do gênero ação/comédia com duração de 12 minutos, que faz paródia dos clichês dos filmes de ação em uma crítica cômica ao cinema hollywoodiano dos blockbusters. O principal elemento do projeto é utilização de efeitos visuais que complementam a visualidade da obra.

3.2. Análise da cultura do produto

A plataforma mais utilizada para divulgar conteúdo audiovisual é o Youtube, fundado em 2005, teve um crescimento muito rápido e conseqüentemente o mercado se interessou devido a sua visibilidade. A partir desse momento muitas empresas começaram a utilizar o Youtube para ganhar visibilidade e anunciar seus produtos patrocinando produtores de conteúdo relacionados com o mercado potencial da sua empresa.

Os usuários foram se modificando e se adaptando aos novos formatos, a plataforma que a princípio era para apenas publicar vídeos, acabou virando uma plataforma geradora de empregos, conseqüentemente as produções ganharam qualidade e audiência. Os curtas-metragens ficaram famosos com dois canais americanos, o Rocketjump e o Corridor Digital, ambos utilizam os efeitos visuais para tornar o curta mais atraente. Após anos publicando conteúdo de qualidade, o canal atingiu uma grande quantidade de inscritos e de visualizações o que acaba gerando uma quantidade significativa dinheiro com cada vídeo produzido.

Seu público consiste em pessoas que o hobby é ir ao cinema e curtem passar algumas

horas vendo curtas no Youtube, o que acaba gerando uma demanda por canais similares e que produzam conteúdo de qualidade. Após conferirem seus canais favoritos o comportamento mais comum entre os usuários é checar outros vídeos que chamem a sua atenção. Nesse momento muitos canais recebem a oportunidade de atrair um futuro inscrito para que ele conheça o seu trabalho. Quando um vídeo recebe muita visualização, é enviado para a página principal do Youtube, o que atrai um público desconhecido que se interessou pela ideia e assistiu ao vídeo. Esse mecanismo fideliza um usuário que desconhecia aquele canal, incentivando assim os inscritos a procurarem canais similares para não terem que depender de apenas um canal para ter conteúdo e conseqüentemente dando oportunidade para canais com conteúdo relacionado, gerando uma onda benéfica para diversos canais.

3.3. Mercado potencial

No Youtube, o curta se enquadra no nicho do cinema, pessoas que gostam da cultura pop e sentem que o cinema é uma parte importante da infância. Na área do cinema existem canais que apenas postam curtas-metragens e foi lá que ele se estabeleceu, com a ausência de canais fortes na indústria brasileira em produção de curtas, o filme ficou com destaque e atraiu um público descontraído que gosta de aproveitar o seu tempo livre assistindo alguma obra audiovisual.

O público no geral é de classe média, predominantemente jovens-adultos, entre os 20 e 30 anos, com uma renda maior que dois a três salários-mínimos, podendo cursar a faculdade. Todos são amantes do cinema atual, que utiliza efeitos visuais e alívios cômicos como entretenimento. São pessoas que gostam de sair com os amigos para ir ao cinema por isso eles devem morar na zona oeste e no centro-sul devido à proximidade de grandes centros culturais e da vida artística da cidade de São Paulo.

São pessoas comuns que adoram falar sobre o que assistem, madrugam no cinema e ir em festivais de curta metragem. O gênero cinematográfico predominante é a ação/comédia como a Marvel. Gostam mais da imagem em movimento, tudo que é estático não impressiona, algo que vislumbra os olhos do público são os requintados efeitos visuais que dão dor de cabeça ao tentar entender.

3.4. Referências análogas

No mercado internacional existem diversos canais que produzem curtas-metragens com efeitos visuais de qualidade, RocketJump e Corridor Digital são dois canais de Youtube americanos, ambos foram criados na mesma época e os criadores são amigos desde o começo, por isso é

possível ver a similaridade dos canais. O canal RocketJump possui vídeos como London Brawling (2015) onde as cenas de luta são bem coreografadas e o curta ganha qualidade e credibilidade. Keep off the Grass (2016) aplica os clichês dos desenhos animados e possui uma trilha sonora muito característica, o que ajudou a dar um tom cômico interessante, Walk and Talk (2015) satiriza as cenas em que personagens importantes como generais e comandantes, sempre tem cenas em que os personagens discutem planos importantes no caminho para alguma reunião. O lado cômico é muito bem explorado e assim como os efeitos visuais simples, porém eficaz. Mexican Standoff (ft. Key & Peele) (2013) já trabalha com o clichê dos plots twist nos filmes policiais, usando alguns elementos em CGI e efeitos práticos. O canal Corridor Digital segue a mesma linha de produção que o RocketJump, portanto vemos uma produção de alta qualidade como Nerf Team Fortress (2016) onde toda história gira em torno uma mesma locação e eles conseguiram contar uma história visualmente interessante onde o fundo acabou sendo ignorado, além de possuir todo um cuidado na direção de arte para trazer o máximo de detalhes para a obra.

O cenário brasileiro para a produção de curtas que visam utilizar efeitos visuais é pequeno, porém existem canais como o Nomegusta que possui uma produção e efeitos visuais de alta qualidade, um de seus curtas, o Achei uma mala com poderes (2018), serviu de base para o projeto, pois o seu conceito se encaixa com a proposta de trabalhar com os clichês, comédia e ação.

3.5. Objetivos pretendidos

Com o projeto realizado os objetivos são promovê-lo em diversas plataformas para que diversas pessoas possam assistir e compartilhar. Trocar informações com outros diretores e criar um grupo com pessoas especializadas para ajudar em momentos de dúvidas e inspirar outros criadores de conteúdo mostrando que é possível ter efeitos visuais de qualidade em produções de pouco orçamento.

4 - CONCEITUAÇÃO DO PRODUTO*

4.1 – Diretriz conceitual

O gênero ação/comédia é uma mistura onde se preza aliviar a tensão do público através da comédia. Essa fórmula é muita utilizada pela Marvel, que explora esse elemento em momentos importantes da série e acabou virando referência no assunto. Homem de ferro (2008) é um exemplo de filme que trata de um assunto sério, a venda de armas para terroristas, mas que durante momentos chave do filme a Marvel usava o alívio cômico para retirar a tensão

em momentos antes ou durante a ação. A ideia do clichê é facilitar a compreensão do grande público. Ajudam a fortalecer e enaltecer facilmente uma ideia onde o diretor não teria muito tempo para explicar e usa algo muito comum ou repetitivo para “treinar” o público para que assimile a ideia sem grande esforço.

O diferencial do produto é a junção de efeitos visuais com o gênero ação/comédia e a aplicação de clichês e alívios cômicos que reforçam a comicidade do curta. Os produtos análogos ao projeto são majoritariamente estrangeiros, porém no mercado brasileiro eles não teriam muita força, portanto a área de expansão para futuros projetos é promissora.

Contudo é uma área que se precisa tempo para ter qualidade, um dos problemas que foram enfrentados durante a gravação foi o tempo. É crucial ter tempo para que a pós seja realizada com tranquilidade para contornar possíveis erros. Muitos erros foram cometidos e a maioria foi corrigida na pós, porém devido a falta de tempo alguns tiveram que passar devido a complexidade da correção, a experiência adquirida nas gravações são essenciais para a formação do profissional, assim como o TCC, todos os erros serviram para que aprendêssemos mais para que no futuro eles não se repitam.

4.2 – Descrição da **Diretriz visual e/ou Diretriz audiovisual**

O produto foi lançado apenas em plataformas que possuam o formato 1920x1080, no caso o instagram serviu apenas como divulgação. O curta possui diversos aspectos que deixaram a produção mais complexa de filmar, o planejamento das cenas foi feito com extrema cautela que nada precisou ser regravado. Algumas cenas foram ensaiadas antes da gravação devido a coreografia das lutas, por isso o storyboard ajudou no momento caso o ator se sentir confuso na hora da luta. Para assegurar que o curta não sofresse com problemas no futuro foram gravadas as cenas no mínimo duas vezes e de formas diferentes, para que o editor tivesse uma margem de segurança na hora de editar. A montagem do filme foi guiada pelo roteiro, já a edição foi construída pelo editor responsável. A vertente que o foi seguida na pós-produção é enfatizar os clichês utilizando métodos clássicos de filmagem e edição. O plano teve como base a cena a ser gravada, cenas de luta possuíram planos mais próximos e rápidos para dar uma sensação de intensidade e força. Assim como trechos em que o clichê esteve em foco, os planos foram mais próximos ao personagem, dando mais expressividade ao ator. Os efeitos visuais foram construídos em softwares 3d e depois incorporados em programas de *compositing*, como o NUKE. Por ter um nível de complexidade elevado, foi convocado uma equipe com pessoas especializadas nos diversos setores da pipeline, que ajudaram tanto na gravação quanto na pós-produção. Visualmente o curta tem alguns momentos chaves onde a aplicação de efeitos visuais estará bem marcante e em outros momentos mais escondidos. Muitos efeitos sonoros foram

utilizados para ressaltar alguma cena ou ação, contamos com diversas bibliotecas sonora de alta qualidade. A gravação do som foi feita com cuidado pois em algumas cenas o diretor se comunicou com os atores para que a cena seja perfeita, para isso foi feito um mapa sonoro para que a cena não perdesse a sua identidade, além de dublar os atores e reconstruir todos os sons produzidos pelo mesmo.

5 – ETAPAS DE REALIZAÇÃO

Produtos de Ficção, para curta e média metragem:

- Sinopse

Um grupo de cientistas criaram elixires que dão poderes às pessoas que o beberem (5 poderes no total) que se caírem nas mãos erradas podem levar à criação de um super exército maligno, capaz de dominar o MUNDO! Após terem sofrido um ataque, a unidade responsável pelas pesquisas militares de super-humanos, encerram suas atividades e armazenaram os elixires e as pesquisas em locais ultrassecretos, mas apenas um sobreviveu ao tempo. Entretanto o Wikileaks vaza os dados da localização dos últimos frascos do elixir, e apenas um cientista será capaz de relocar os frascos e as fórmulas secretas para salvar a humanidade.

- Argumento

Alan, um cientista militar, cuida sozinho de uma instalação militar disfarçada. Todos os seus colegas foram demitidos devido ao desmantelamento de sua divisão, a base sofreu diversas tentativas de roubo das fórmulas e amostras da iniciativa Dibradores. Devido a sua experiência militar de campo, Alan foi destacado para vigiar e fazer a manutenção do projeto. Após 3 anos seguindo com a sua vida pacata de vigilância, o site Wikileaks vaza as informações ultrassecretas da ABIN e dentro dos milhares de arquivos vazados consta a localização das fórmulas e amostras restantes dos elixires. A base disfarçada, depois de anos sem receber nenhum tipo de melhoria, tem seus sistemas de comunicação e de segurança defasados, o que acabou dificultando o contato do Q.G. com Alan para avisá-lo do perigo eminente. Todo dia na parte da tarde ele sai para tomar um sorvete e relaxar um pouco na praça. Nesse dia ele repara que tem uma pessoa com uma dificuldade enorme para estacionar o carro, depois de rir da situação e terminar o seu sorvete ele percebe que alguém estava invadindo a base. Tomando as medidas de emergência, ele recolhe os elementos de inteligência sensíveis e se prepara para o combate, indo para um segundo posto avançado. Lá não há muitas armas e munições, porém ele achou uma arma de longo alcance e esperou o bandido aparecer para atirar. Depois de derrubar o bandido, Alan se pergunta como que descobriram o local dos elixires. Quando ele vai olhar os intercomunicadores

percebe que o Q.G. tentou entrar em contato diversas vezes. O general explicou a situação e passou a missão mais perigosa de toda sua carreira. Empolgado com a sua tarefa Alan juntou todos os equipamentos necessários e partiu. Há três anos ele teria acesso a helicópteros, carros de luxo e motos super-rápidas, mas com os cortes de gasto sobraram apenas 4 reais para pagar a passagem do ônibus, mas nem isso dava já que o preço da passagem aumentou para 4,30. Sem muitas opções ele se lembra do poder do “fast travel” que os filmes têm. Vai para uma esquina, olha para esquerda vê a avenida Ibirapuera e quando olha para a direita ele vê a praça pôr do sol. Após andar um pouco se senta em um banco para observar a paisagem, intrigado por achar que está tudo muito fácil, Alan aproveita e relaxa, sem prestar atenção a sua volta um grupo de bandidos o cerca e o nocauteia. Após redobrar a consciência, percebe que está amarrado em uma cadeira no covil do inimigo. Quando Alan se solta, corre na direção dos bandidos para bater neles e de repente a cena da luta é pulada e vemos Alan com o rosto machucado. Após se questionar o porquê a cena foi pulada; ele olha no roteiro, e percebe que ainda está sendo perseguido pelos bandidos. Durante a sua fuga consegue achar um local para se esconder, mas logo percebe que será encontrado, na sua última esperança de evitar que os bandidos peguem as fórmulas, Alan esconde a maleta no meio da mata. Para não encontrarem os dois ele sai correndo em sentido oposto até ser capturado, prestes a ser morto pelos bandidos a cavalaria finalmente chega para salvar o dia e extermina os inimigos. Quando o general chega para cumprimentá-lo, ele pergunta a localização dos frascos, Alan olha francamente para o general e sorri.

- Construção de personagens e cenários

Alan é o personagem principal, um ex-militar que foi remanejado para para a criar os elixires devido a sua formação acadêmica elevada, com o desmantelamento de sua unidade ele foi o único que restou para protegê-los.

Bandidão é um clichê clássico do vilão, sempre de balaclava, ele é designado para roubar os elixires.

Os cenários serão em lugares públicos como praças e parques para não ter que pagar locação, o único cenário diferente vai ser o quartel general que vai ser no Grupo Escoteiro Guia Lopes, que cederam o espaço para a realização do curta.

- Escaletas

INT. QG – MANHÃ

Barulho de CHAVES ABRINDO A PORTA e ASSOVIIO NA TELA PRETA

Alan, um agente experiente, anda relaxado em direção à sua sala.

abre a porta

INT. QG ANTIGAMENTE – MANHÃ

FLASHBACK

Vemos Flashes de vários momentos de ouro que ocorreram naquela sala há 4 anos. A sala era iluminada e limpa, cheia de certificados e prêmios, e muita papelada em cima da mesa.

Alan entra na sala com pressa, lendo relatórios e bebendo café.

Alan em reunião com subordinados, dando ordens de missão.

Colegas de Alan que o esperam conversando param ao vê-lo chegar na sala.

transição de movimentação

INT. QG – MANHÃ

A sala a atual situação decadente e depressiva do local abandonado. Mostra em detalhe o jornal falando que o preço da passagem subiu.

Alan fica jogando a sua bolinha na parede para se distrair

INT. CASA BANDIDO – MANHÃ

A câmera volta a ficar longe e se aproxima do Bandidão pelas costas.

seu telefone toca e um holograma(n sei ainda se vai ser um holograma) aparece mostrando sua próxima missão

após aceita ele grita para a sua mulher que vai trabalhar

ela responde que se ele sujar a roupa de sangue ela ia matar ele

EXT. RUA BANDIDO – MANHÃ

Cenas rápidas do bandido entrando no carro, ligando o motor, fazendo barulhos altos com o carro e sai a 2km por hora, por que a segurança é muito importante

foca na cara do bandido

INT. QG – MEIO DIA

Alan continua jogando a sua bolinha sem perceber que seu computador está emitindo um sinal de alerta, Alan olha para o relógio e percebe que está atrasado para tomar o seu sorvete favorito.

EXT. RUA QG – MEIO DIA

No meio do ato ele percebe que uma pessoa está com dificuldade em estacionar o carro. escondido atrás de uma árvore, Alan fica rindo da pessoa irritado por pessoas estarem zuando ele, a pessoa vai embora Bandidão em seu modo stealth vai se esgueirando pela calçada para chega na porta sem ser percebido Alan olha de longe a cena do Bandidão tentando entrar na base e ri de novo

INT. BASE DE EMERGÊNCIA - MEIO DIA

Alan joga o sorvete no lixo e anda para estação de emergência andando tranquilamente Alan pega a arma de longo alcance, e questiona por que ela é de nerf, e troca a classificação indicativa do filme para 18 anos. A arma simplesmente muda para um rifle.

INT. QG – MEIO DIA

Bandidão entra na base e já vai direto para o interruptor que abre o compartimento secreto dos elixires após pegar os elixires, ele sai andando tranquilamente em direção a porta Bandidão leva um tiro no peito e cai no chão

INT. BASE DE EMERGÊNCIA – MEIO DIA

Alan comemora que acertou, e quando se levanta a cena, troca de locação, ele vai parar ao lado do Bandidão caído e ainda comenta como é maravilhoso o fast travel nos filmes de ação.

INT. QG - MEIO DIA

Alan pega a maleta e vai para a sala principal do QG, para contactar o general sobre o incidente.

nesse momento general explica a situação do QG, e informa que todas as informações vazaram no wikeliks.

O general passa a missão super impossível para Alan cumprir Feliz da vida Alan vai olha o armário que contém as chaves dos supercarros e motos para usar na sua missão. Porém só tem um pote com 4 reais para pagar a condução.

EXT. RUA QG – TARDE

Puto da vida ele vai em direção ao ponto de ônibus, mas percebe que o preço da passagem aumentou para 4,30.

Sem ter dinheiro para ir até o local, ele se lembra do poder do fast travel.

EXT. PRAÇA DO PÔR-DO-SOL – TARDE

Intrigado pelo poder, ele anda até o ponto mais alto da praça, e fica sentado, olhando a vista maravilhosa.

sem perceber, um grupo de bandidos vem andando sorrateiramente por trás do Alan, e nocauteiam ele. Tela preta.

Alan acorda amarrado e preso em uma cadeira, após um diálogo com um bandido ele fala “uma dica, sempre fique de olho nas mãos”, as cordas se afrouxam e ele rapidamente ele pega uma arma que estava no balcão e a maleta com os elixires. Os bandidos ficam parados, olhando para Alan, ele faz um discurso heroico e dá um tiro no bandido chefe, porem a arma estava sem bala.

Os bandidos correm em direção de Alan e Alan correm em direção dos bandidos. Mostra o rosto de Alan gritando, pronto para a luta, corte seco para outra cena mostrando o rosto do Alan machucado por causa do combate.

EXT. parque – tarde

Alan olha para os lados e percebe que está em um parque, achando estranho o porquê da cena ter sido pulada, ele olha no roteiro ela diz que foi por causa de verba e que Alan ainda estava sendo seguido.

Alan olha para trás e vê o grupo de bandido pedindo informação para as pessoas, sobre o

paradeiro de Alan. Eles o avistam e saem correndo atrás dele.

Alan corre, nesse percurso ela passa por muitas pessoas, Alan para, volta até elas, dá um tapa nos biscoitos, e grita para a câmera, escoteiro não vende biscoito, este clichê eu não permito. Alan consegue se esconder, percebendo que ia ser pego, ele esconde a maleta no mato e sai correndo

Após correr por um curto período Alan é cercado, só que desta vez os bandidos pedem para ele dizer as suas últimas palavras.

prestes a dize-las, o general aparece e mata todo mundo e salva Alan

todos felizes para estarem vivos o general pergunta para o Alan aonde que estão os elixires, foca no rosto do Alan com um sorriso.

Fim.

- Roteiro com divisão de cenas e com diálogos

Mais Um Curta de Ação

By

Gianluca Matavelli

INT. QG - MANHÃ

BARULHO DE CHAVES ABRINDO A PORTA E ASSOVIIO NA TELA PRETA

Alan, um agente experiente, anda relaxado em direção à sua sala.

ABRE A PORTA

INT. QG ANTIGAMENTE - MANHÃ

FLASHBACK

Vemos Flashes de vários momentos de ouro que ocorreram naquela sala há 4 anos. A sala era iluminada e limpa, cheia de certificados e prêmios, e muita papelada em cima da mesa.

Alan entra na sala com pressa, lendo relatórios e bebendo café.

Alan em reunião com subordinados, dando ordens de missão.

Colegas de Alan que o esperam conversando param ao vê-lo chegar na sala.

TRANSIÇÃO DE MOVIMENTAÇÃO

INT. QG - MANHÃ

Voltamos a ver a sala atual em sua situação decadente e depressiva de um local abandonado.

No jornal a chamada diz que o preço da passagem do onibus subiu. Alan fica jogando a sua bolinha na parede para se distrair, entretanto o tédio não passa.

TRANSIÇÃO SONORA (QUANDO A BOLA BATE NA PAREDE TROCA A CENA PARA O BANDIDO CORTANDO CEBOLA)

INT. CASA BANDIDO - MANHÃ

Close-up da cebola na transição, então vemos o bandidão pelas costas na cozinha. Seu telefone toca e um holograma mostra informações da sua próxima missão. Após aceitar ele grita para a sua mulher.

BANDIDÃO

Mor, to saindo pra trabalhar!

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

BANDIDONA (GRITANDO COM A BALACLAVA NA
MÃO)

Se você suajar a roupa de sangue de
novo, eu te mato!

EXT. RUA BANDIDO - MANHÃ

O bandido entra no carro, vira a chave, acelera muito e sai
a 5 km/h. Ele quebra a quarta.

BANDIDÃO
Porque a segurança é muito
importante!

INT. QG - MEIO DIA

Alan continua jogando a sua bolinha, sem perceber que seu
computador esta emitindo um sinal de alerta.

Ele olha para o relógio e percebe que está atrasado.

ALAN
Ih, vou perder o cara do sorvete.

EXT. RUA QG - MEIO DIA

Alan está voltando com seu sorvete quando ele percebe que
uma pessoa está com dificuldade em estacionar o carro.
Ele para encostado numa arvore, e fica rindo da pessoa.
Já o BANDIDÃO, irritado por pessoas estarem zutando ele, sai
com o carro e desce a rua. Cinco minutos depois ele sai de
um estacionamento com vallet com um sorriso no rosto.
O Bandidão entra em seu modo stealth e vai se esgueirando
pela calçada para chegar na porta do QG sem ser percebido.

Alan olha de longe a cena do Bandidão, tentando entrar no QG
e ri de novo.

INT. BASE DE EMERGÊNCIA - MEIO DIA

Alan fica decepcionado mas joga o sorvete no lixo e anda
para estação de emergência, que é bem em frente ao QG.

Tranquilamente ele pega a arma de longo alcance dentro do
armário secreto, que parece muito com uma nerf.

ALAN
Isso aqui mais parece uma nerf...

(CONTINUED)

CONTINUED:

3.

A classificação indicativa do filme é trocada para 16 anos e a arma simplesmente muda para um rifle.

ALAN

Agora sim.

INT. QG - MEIO DIA

O Bandidão entra na base e já vai direto para o interruptor secreto que abre o compartimento dos elixires. Após pega-los, ele sai andando tranquilamente em direção a porta, mas leva um tiro no meio dopeito e cai no chão.

INT. BASE DE EMERGÊNCIA - MEIO DIA

Alan comemora que acertou seu tiro a longa distância, e quando se levanta a cena, ele está ao lado do Bandidão caído lá no QG.

ALAN

Amo filme de ação, fast travel é a melhor coisa!

INT. QG - MEIO DIA

Alan pega a maleta com os elixires e vai para a sala principal do QG, para contactar o general sobre o incidente. O GENERAL explica a situação precária do QG, e informa que todas as informações vazaram no wikileaks, e que o local está comprometido.

O General passa a missão super impossível para Alan, e ele fica feliz da vida. Ele confere o armário que contém as chaves dos super carros e motos para missões, porém só tem um pote lá, com 4 reais para pagar a condução.

EXT. RUA QG - TARDE

Puto da vida ele vai em direção ao ponto de ônibus, mas percebe que o preço da passagem aumentou para 4,30.

ALAN

Que merda!

Sem ter dinheiro para ir até o local, ele se lembra do poder do fast travel.

ALAN

Será que eu consigo viajar de novo?

Ele fecha os olhos com força e se concentra muito, mas acaba fazendo o fast travel para a Praça do Pôr-do-Sol.

EXT. PRAÇA DO PÔR-DO-SOL - TARDE

Chegando lá ele anda até o ponto mais alto da praça, e se senta, olhando a vista maravilhosa.

ALAN
O mundo é tão bonito, mas para
continuar assim, alguém tem que
limpar a sujeira.

Sem que perceba, um grupo de bandidos vem andando sorrateiramente por trás dele, e o nocauteiam.

TELA PRETA

INT. SALA ESCURA - TARDE

Alan acorda amarrado e preso em uma cadeira.

BANDIDO 1
Acordou é, Bela Adormecida.

ALAN
Uhg, quem são vocês?

BANDIDO 1
Seria clichê demais se eu te
contasse não? Mas posso dizer que
seu General tem que prestar mais
atenção nas pessoas que o cercam...

BANDIDO 2
Cala boca e vamos logo com isso!

ALAN
Vocês falam demais viu.

BANDIDO 2
Você que ficou sentado esperando
ser capturado! BHAHAHAHA! Uma
dica, da próxima vez, corra como se
não houvesse amanhã.

ALAN
Eu também tenho uma dica pra
vocês..

(CONTINUED)

BANDIDO 1

Ah é?

ALAN

Sempre fique de olho nas mãos!

Rapidamente ele pega uma arma que estava no balcão e a maleta com os elixires. Os bandidos ficam parados, olhando para Alan boquiabertos. Com a arma apontada para o Bandido 1 ele fala.

ALAN

Hasta la vista, baby!

Quando ele aperta o gatilho, percebe que não há balas.

Os bandidos correm em direção a Alan e ele corre em direção aos bandidos. Vemos Alan gritando, pronto para a luta, então um corte seco mostra o rosto do Alan machucado e ele está sem fôlego, por causa do combate.

EXT. PARQUE - TARDE

Alan olha para os lados e percebe que agora está em um parque, achando estranho ele tira o roteiro do bolso do paletó e examina. o poruqe da cena ter sido pulada, ele olha no reteiro ela diz que foi por causa de verba e que alan ainda estava sendo seguido.

ALAN (MURMURA ENQUANTO LÊ)

Ah, estamos sem verba, por isso a mudança...

(AINDA EXAMINANDO O ROTEIRO)

Putz, mas eu acho que ainda tem cena de perseguição.

(sons de tiros ao fundo)

Olha eles aí!

Ele olha para trás e o grupo de bandidos está pedindo informações para as pessoas, mostrando uma foto dele. Eles avistam Alan e saem correndo atrás dele. Alan corre, nesse percurso ele passa por muitas pessoas, inclusive esoteiras guias vendendo biscoitos, e ele estanca. Ele volta até elas, dá um tapa nos biscoitos, e grita pra câmera.

ALAN

Escoteiro não vende biscoito! Esse clichê eu não permito!

(CONTINUED)

Ele continua correndo e, percebendo que ia ser pego, ele consegue esconder a maleta no mato, e sai correndo. Após alguns segundos ele é cercado. Os bandidos apontam as armas para ele, que está de mãos levantadas.

BANDIDO 1
Suas últimas palavras?

Alan abre a boca, mas é interrompido pelo General aperece e mata todos atirando em um movimento circular, com ambos os braços estendidos para os lados, e salva Alan.

- Recursos e materiais utilizados

Os equipamentos utilizados para gravar foram todos reservados no setor de vídeo da Puc-SP, neles estavam uma filmadora Sony, dois microfones, fones de ouvido, tripé, rebatedor, tela verde, cabos de som, iluminação LED e cartão de memória. Foram utilizados também dois carros para a locomoção da equipe e para as filmagens junto com outros materiais que serviram de cenário para ajudar na narrativa.

6 – PÓS-PRODUÇÃO

A parte mais importante do curta foi a pós-produção, nela conseguimos corrigir erros e enfatizar alguns elementos para dar mais dinâmica na história. Tudo começa com a montagem do filme, utilizando o software Adobe Premiere foi possível juntar todas as cenas para que obtivéssemos a primeira versão do curta. Após terminar a etapa da montagem começam as correções, primeiro foi corrigido a cor de todas as cenas para que depois fossem mandados para outros softwares de pós-produção mais pesados. Com a cor resolvida o próximo passo é adicionar os efeitos visuais, neste caso eu utilizei o software NukeX, que é o programa padrão da indústria cinematográfica, nele foi possível fazer rotoscopia, marcadores de movimento, tela verde e apagar objetos indesejados de cena. Foi utilizado também o Adobe After Effects, sendo um programa mais limitado ele foi utilizado para dar alguns retoques nas cenas feitas no NukeX.

Com a parte visual pronta faltava fazer a parte sonora, neste caso foi utilizado o Adobe Audition para editar e mixar todas as vozes, efeitos sonoros e trilhas sonoras. Assim como a cor, todos os áudios foram corrigidos e mixados para que não estourassem ou tivessem ruído.

A abertura do filme foi animada no Adobe After Effects e planejada no Adobe Illustrator, primeiro foi feito o design da abertura, nesse passo já foi imaginado como seria animado também, depois foi organizado o arquivo para que a animação fosse mais fácil de ser feita. Nessa

abertura possui animação tradicional, feita no papel e depois vetorizada, e animação vetorial feita no After Effects.

Depois de tudo exportado, todos os arquivos foram montados novamente no Premiere para ser feito os últimos ajustes. Com tudo revisado o curta foi exportado na melhor qualidade possível e postado no Youtube.

7 – ESTRATÉGIAS DE VISIBILIDADES DO PRODUTO

O curta foi distribuído em diversas mídias digitais para baratear os custos da obra. Entre as mídias estão o Youtube, Vimeo e Facebook. Para uma melhor distribuição no Youtube o vídeo teve muitas *tags* que se encaixam com o curta e foi feita uma *thumbnail* que atrai a audiência. Foi enviado um trailer para grandes canais o Youtube relacionados com o tema cinema, série e televisão para divulgarem o conteúdo, mas infelizmente ninguém cooperou. Além do Youtube o curta visa entrar em festivais para ganhar notoriedade perante a Academia e para demonstrar o poder dos efeitos visuais. Sendo um curta inventivo no quesito efeitos, projetamos que chamará a atenção do público, profissionais e dos avaliadores gerando assim mais atenção sobre o trabalho.

8 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Produzir um curta é complicado, são muitas tarefas para uma pessoa só. A ajuda de amigos e familiares foram essenciais para que fosse possível realizar esse projeto ambicioso. Cada parte da produção de um curta tem o seu nível de complexidade, porém o mais difícil foi a gravação, de longe foi o que mais deu problema devido aos horários apertados do ator principal e da equipe. Na pós-produção como de costume, foram descobertos diversos erros que no set não foram vistos, como o boom aparecendo, a câmera desfocada, falta de luz e outras coisas. Felizmente deu tempo de corrigir quase tudo, não deu tempo de regravar nada então as cenas mais desfocadas tiveram que passar, mas o resultado final do curta ficou bem interessante, se o trabalho fosse feito em grupo talvez ficasse mais elaborado e bem melhor produzido, mas a experiência adquirida tendo que resolver todos os problemas e tendo que achar a melhor resposta foi gratificante vendo agora o projeto finalizado.

9 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HAMILTON, Jake. **Special Effects in Film and Television**. DK CHILDREN, 1998.

PETRY, Daniel Bassan. **Efeitos visuais e softwares: o cinema da nova hollywood**. Appris, 2015.

MANOVICH, Lev. **Language of new mídia**. Mit Press, 2002.

MITCHEL, Mitch. **Visual effects for film and television**. Oxford: Focal Press, 2004.

PINTEAU, Pascal. **Special Effects: An Oral History**. 1 ed. Harry N. Abrams, janeiro 1, 2005.

STAM, Robert. **Introdução a teoria do cinema**. 5 ed. São Paulo: Papirus, 2003.

TIETZMANN, Roberto. **Efeitos visuais como elementos de construção da narrativa cinematográfica em King Kong**. 2010. 205 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, PUCRS, Porto Alegre, 2010.

AGENTES da U.N.C.L.E.. Direção de Guy Ritchie. Estado Unidos da América: Warner Bros, 2015. 1 DVD (116 min.), son., color.

MISSÃO Impossível. Direção de Brian DePalma. Estado Unidos da América: Paramount, 1996. 1 DVD (110 min.), son., color.

DIGITAL, Corridor. **Nerf Team Fortress**, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OYXiYcX3sQ8>. Acesso em: oct. 2018.

JUMP,Rocket. **London Brawling**, 2015. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=CpasSV_mw2o. Acesso em: oct. 2018.

JUMP,Rocket. **Keep off the Grass**, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qWQGkNjbWGY>. Acesso em: oct. 2018.

JUMP,Rocket. **Walk and Talk**, 2015. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=f2_Re7wmd2o. Acesso em: oct. 2018.

JUMP, Rocket. **Mexican Standoff (ft. Key & Peele)**, 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IHQr0HCIN2w>. Acesso em: oct. 2018.

NOMEGUSTA. **Achei uma mala com porderes**, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rEgsOVT5abs>. Acesso em: oct. 2018.

KRAMER, Andrew. **Video Copilot**, 2005. Disponível em: <https://www.videocopilot.net/>>. Acesso em: oct. 2018.