

feito por Rodrigo Cândido

COPO SUJO

Professor Orientador: Lucas Baumgratz
Universidade do Vale dos Paraíba - 2020

- Agradeço a todos que me apoiaram desde o início e fizeram com que este projeto acontecesse.

Lucas Baumgratz

Matheus Santos

Gabriella Lewin

Almir Luz

SRS Airsofts

Wagner Ribeiro

Cia Cultural Bola de Meia

Universidade do Vale do Paraíba

Aline Cândido Pereira

Vladimir Domiciano

Márcia das Graças

Gustavo Soares

Jaqueline Pires

Bar do Mineiro

Maria Paula

Leo Greco



Resumo

Este projeto é um dossiê, apresentando todos os meios usados para a execução e produção do curta-metragem “Copo Sujo”. Sendo possível encontrar etapas de produção e construção da narrativa da obra. Será abordado neste dossiê temas como discussão do arquétipo do vilão, estereótipo feminino no âmbito do cinema.

Palavras-chave: cinema noir, chormakey, vilão moderno, estereótipo feminino.

Abstract

This project is a dossier, presenting all the means used for the execution and production of the short film "Dirty Cup". It is possible to find stages of production and concepts developed for the construction of his narrative of the work. The topics covered in this dossier, are discussion of the villain's archetype, female stereotype in the scope of cinema.

Keywords: cinema noir, chormakey, modern villain, female stereotype

Sumário

Introdução	8 - 9
Objetivo e Justificativa	10
Referencial Teórico	
Delimitação do tema	11
Contexto	13
Metodologia	20 - 21
Desenvolvimento	
Proposta direção	22
Roteiro	24 a 41
Storyboard	42 a 65
Personagens	66 - 67
Moodboard	68 - 69
Casting	70 - 71
Locação	72 - 73
Plano de serviço	74 - 75
Gravação	76 - 77
Chroma-key	78 - 79
Pós-produção	80 - 81
Considerações finais	82 - 83
Bibliografia	84 - 85

561

58

063

GERBER

INTRODUÇÃO

Curta-metragem é um filme com duração máxima de trinta minutos, com intenções estéticas, educativas, informativas ou publicitárias (fonte: Agência Nacional do Cinema “Ancine”). No Brasil, o consumo de obras em formato de curta-metragem ainda é de difícil acesso, mas comumente exibida em festivais e mostras de cinema.

Mesmo com produções expressivas e premiadas no âmbito internacional, produções nacionais de curta-metragens, não recebem um incentivo para sua distribuição e consumo de massa deste gênero. Com sua importância na iniciação na carreira cinematográfica, produções independentes com seu baixo orçamento ajudam para que novos diretores possam experimentar técnicas e estilos.

Sendo assim, neste trabalho será realizado um curta-metragem com aproximadamente 8 minutos, sendo o tempo necessário para transmitir o conceito e a ideia. Com objetivo de fomentar o cenário nacional e regional, “Copo Sujo” será produzido independentemente em formato digital e de alta qualidade. Sendo posteriormente inscrito em festivais e mostras nacionais e internacionais de produção independente.

O projeto “Copo Sujo” traz uma história ficcional, com acontecimentos em um bar, em que um homem espera ansiosamente a chegada do chefe de um grupo de criminoso, porém, ainda não o conhece; Até que em um momento o capanga aparece para um acerto de contas.

A obra foi pensada para desconstruir o conceito de vilão que existe na sociedade, subvertendo no final o estereótipo existente.

Objetivo e Justificativa

O **Copo Sujo** foi concebido baseado-se na estética muito utilizada e difundida pelo Cinema Noir*. Utiliza do preto e branco em sua coloração, para evidenciar formas e expressões a partir da luz e sombra, apresentando a dualidade das personagens no local.

A partir dos esteriótipos comuns de vilão no âmbito cinematográfico, foi compreendido os padrões e métodos usados para criação deste tipo de personagem. Sendo assim, na produção, foi subvertido alguns destes conceitos existentes, criando uma nova visão de vilão.

O curta-metragem será utilizado como iniciação na carreira cinematográfica e como aperfeiçoamento da técnica Chroma-Key* que é pouco apresentada no cinema brasileiro.

*São ficções policiais americanas da década de 1930 e caracterizaram-se por sua violência e sua visão a marga da sociedade. (Borde e Chaumeton, 1955).

Referencial Teórico: Delimitação do Tema

Após estudos foi reconhecido que produções artísticas, como o cinema, utilizam-se de padrões na criação de suas personagens. Sendo assim, neste capítulo será apresentado alguns destes estereótipos, popularmente conhecidos como arquétipos.

Femme fatal

Utilizando como base indústria cinematográfica em Hollywood, desde seus primórdios, é possível visualizar a construção da personagem feminina em filmes sendo o Cinema Noir o marco na iniciação de um padrão feminino cinematograficamente “femme fatal” que significa, literalmente, mulher fatal, tornando-se um padrão que reverberou a partir desse momento em personagens comumente belas, sensuais, atraentes, perigosas e fatais.

O Princípio de Smurfette

Na década de 90, em uma de suas matérias, a ensaísta Katha Pollit escreveu um artigo para o The New York Times , apresentando o conceito de “O princípio de Smurfette”. Mostrando o padrão que existia em produções da época, “Os programas de hoje são ou essencialmente masculinos, como Garfield, ou são organizados no que eu chamo de princípio Smurfette: um grupo de amigos homens são acompanhados por uma mulher, geralmente definida em estereótipos”, escreveu.

O nome Smurfette vem justamente porque a personagem é a única Smurf mulher. Ou como a Miss Piggy é a única entre

Com início em uma pesquisa prática, foi possível visualizar padrões na concepção de vilão no inconsciente coletivo. Sendo dito por 90% das pessoas que um vilão é normalmente homem e com características físicas ditas como “feias”.

A partir disso foi buscado entender o porquê do arquétipo de vilão estar sempre relacionado ao homem e o porquê essa visão da sociedade diante do arquétipo. Para que assim possa ser desconstruído e subvertendo, para o controle do conceito de vilão em cena.

Sombra

O arquétipo da Sombra é conhecido também como o vilão, antagonista ou inimigo(s), pois representa o lado obscuro, o medo, todos os aspectos que não se quer expressar ou demonstrar. Os vilões e inimigos são os que geralmente se dedicam a destruir o Herói a partir de desafios que eles mesmos podem se impor em relação às características e qualidades percebidas do Herói. Já os antagonistas podem ser aliados que tem os mesmos objetivos, mas não concordam plenamente com os heróis. A função da Sombra é representar os aspectos reprimidos do herói e desafiá-lo a superar, ameaçando a destruição do mesmo caso ele não consiga vencê-la. (VOGLER, 2006).

O que é vilão

A palavra “vilão” refere-se ao habitante de uma vila. Poderá ter origem na palavra latina “villanus”, referindo-se a alguém ligado a uma villa - uma grande quinta ou plantação agrícola, no Império Romano - significando, portanto, um camponês. Na Idade Média, o termo passou a equivaler a um não nobre. Significando alguém não nobre, o termo “vilão” passou, modernamente, a ser usado para se referir a alguém que pratica atos não nobres ou indignos, como o roubo, o homicídio ou a violação. (<https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/>)

Referencial Teórico: Contexto

Tenebrismo

Tenebrismo foi uma tendência pictórica nascida no Barroco que se perpetuou até o Romantismo. Seu nome deriva de tenebra e é uma radicalização do princípio do chiaroscuro*. Teve precedentes no Renascimento desenvolveu-se com maior força a partir da obra do italiano Caravaggio. Os intensos contrastes de luz e sombra emprestam um aspecto monumental aos personagens, e embora exagerada, é uma iluminação que aumenta a sensação de realismo. Torna mais evidentes as expressões faciais, a musculatura adquire valores escultóricos, e se enfatizam o primeiro plano e o movimento. (O documentário "Caravaggio - O Mestre dos Pincéis e da Espada")

Noir

A classificação foi cunhada em 1946 pelo crítico francês Nino Frank para se referir a um tipo de longa-metragem de suspense que estava em voga nos anos 1940, com ambientação urbana, temática criminal e anti-heróis.

O visual costumava ter fortes influências da corrente cinematográfica conhecida como expressionismo alemão e da técnica de claro/escuro do pintor barroco Caravaggio (daí a escolha do termo "noir", que significa "preto" em francês). (The Film Noir Encyclopedia)

Suspense Criminal

Suspense criminal (ou policial) é um gênero artístico cinematográfico, que quase sempre envolvem crimes e criminosos, policiais e detetives particulares, mafiosos e ladrões. A partir dos anos 40, muitos filmes policiais ficaram conhecidos pelo seu estilo cinematográfico pelo nome de filmes noir (filmes escuros), nome dado pelos críticos franceses.

*É uma palavra em italiano que significa literalmente "claro-escuro".



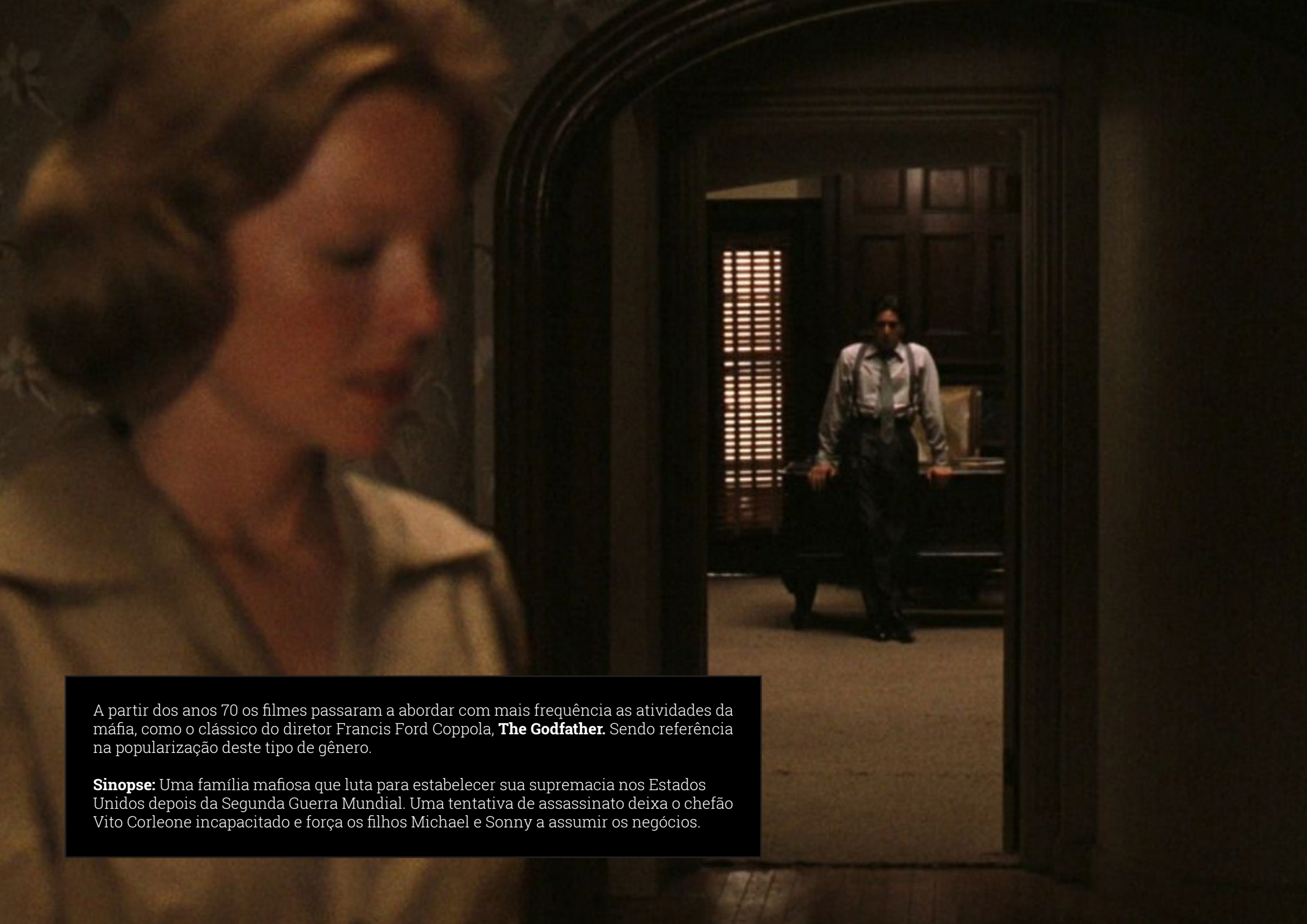
The Maltese Falcon (Relíquia Macabra), são os pioneiros e referências muito importantes do Cinema Noir na década de 40. Sendo filmes que começaram a utilizar da técnica das luzes e sombras contrastantes.

Sinopse: Um detetive cínico se envolve em uma perigosa missão pela busca de uma estatueta preta do século 16 de valor incalculável. Depois que seu parceiro é assassinado, o detetive enfrenta policiais furiosos, uma mulher sedutora e vilões excêntricos.



Já nos anos 60, *The Lady from Shanghai* (A Dama de xangai) foi uma grande referência do mesmo gênero, só que utilizou da experimentação de novas técnicas, sendo filme que utiliza de planos que quase são obras de arte por si só, trazendo imagens que são quase metafóricas, sendo todo feito de forma prática.

Sinopse: Michael O'Hara é um marinheiro que é contratado para trabalhar no iate do marido aleijado da bela Elsa Bannister durante uma viagem que o casal fará. Ele acaba envolvido numa perigosa trama de intriga e crime.



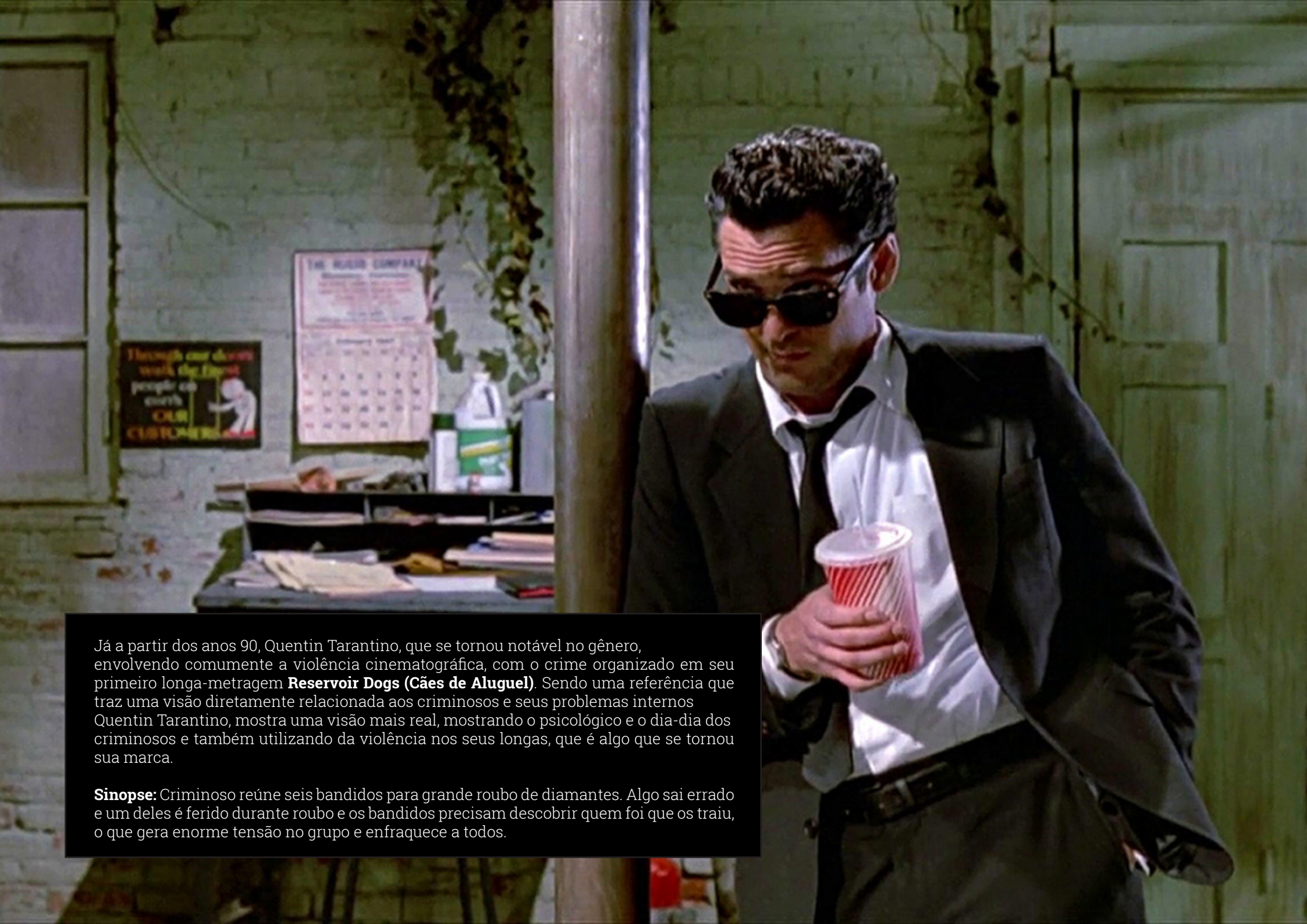
A partir dos anos 70 os filmes passaram a abordar com mais frequência as atividades da máfia, como o clássico do diretor Francis Ford Coppola, **The Godfather**. Sendo referência na popularização deste tipo de gênero.

Sinopse: Uma família mafiosa que luta para estabelecer sua supremacia nos Estados Unidos depois da Segunda Guerra Mundial. Uma tentativa de assassinato deixa o chefe Vito Corleone incapacitado e força os filhos Michael e Sonny a assumir os negócios.



Contendo conceitos do Cinema Noir, **Blade Runner**, utiliza estética futurística, implementando e reinventando métodos antigos. "O estilo visual é iluminação discreta, uso da escuridão, ambientes urbanos e assim por diante." (Brookes)

Sinopse: No século 21, uma corporação desenvolve clones humanos para serem usados como escravos em colônias fora da Terra, identificados como replicantes. Em 2019, um ex-policial é acionado para caçar um grupo fugitivo vivendo disfarçado em Los Angeles.



Já a partir dos anos 90, Quentin Tarantino, que se tornou notável no gênero, envolvendo comumente a violência cinematográfica, com o crime organizado em seu primeiro longa-metragem **Reservoir Dogs (Cães de Aluguel)**. Sendo uma referência que traz uma visão diretamente relacionada aos criminosos e seus problemas internos. Quentin Tarantino, mostra uma visão mais real, mostrando o psicológico e o dia-dia dos criminosos e também utilizando da violência nos seus longas, que é algo que se tornou sua marca.

Sinopse: Criminoso reúne seis bandidos para grande roubo de diamantes. Algo sai errado e um deles é ferido durante roubo e os bandidos precisam descobrir quem foi que os traiu, o que gera enorme tensão no grupo e enfraquece a todos.



Filmes como **Sin city**, feito por volta de 2000, traz características diretamente relacionadas ao Cinema Noir, sendo notável a utilização do preto e branco, ajudando na dramaticidade das cenas e na linguagem artística, outro ponto muito importante do filme é utilização do chroma key, com seu conceito fantástico, que está diretamente relacionado aos quadrinhos da franquia.

Sinopse: Um misterioso vendedor narra uma trágica história de co-dependência enquanto um vigilante mergulha no submundo à procura de seu amor perdido. Em outra parte da cidade, um policial persegue um assassino de crianças e uma ex-prostituta escapa de seu cafetão com a ajuda do novo namorado.

Metodologia

Para a produção deste curta-metragem foram escolhidos os seguintes métodos de produção, começando por:

Roteiro

Argumento é a forma escrita de qualquer espetáculo audiovisual, escrito por um ou vários profissionais que são chamados de roteiristas, roteiro é um documento narrativo utilizado como diretriz para espetáculos de cinema, programas televisivos ou jogos eletrônicos. (Story, 1997)

Moodboard

O moodboard é uma espécie de mural que pode ser composto por imagens, vídeos e elementos visuais que representam a essência de um projeto.

Storyboard

O storyboard é uma sequência de desenhos, quadro a quadro com o esboço das diversas cenas pensadas para um conteúdo em vídeo. O visual desse esboço é semelhante ao de uma história em quadrinhos e o objetivo é elaborar e detalhar a sequência da narrativa. (The Art of Movie Storyboards, 2013)

Regra dos 180°

“ Duas personagens em campo-contracampo devem ser enquadradas de tal maneira que a câmera esteja, nos dois planos sucessivos, do mesmo lado da linha imaginária que une as duas personagens”. (Bordwell, 1985)

Chormakey

Chroma key é uma técnica de efeito visual que consiste em colocar uma imagem sobre uma outra por meio do anulamento de uma cor padrão, como, por exemplo o verde ou o azul. É uma técnica de processamento de imagens cujo objetivo é eliminar o fundo de uma imagem para isolar os personagens ou objetos de interesse que posteriormente são combinados com uma outra imagem de fundo.

Decupagem

A decupagem é, antes de tudo, um instrumento de trabalho. O termo surgiu no curso da década de 1910 com a padronização da realização dos filmes e designa a “decupagem” em cenas do roteiro, primeiro estágio, portantando, da preparação do filme sobre o papel. (Bazin, 1958-1962)

Montagem

A definição técnica da montagem é simples: trata-se de colar uns após os outros, em uma ordem determinada, fragmentos de filme, os planos cujo comprimento foi igualmente determinado de antemão. Essa operação é efetuada por um especialista, o montador, sob a responsabilidade do diretor. (Baláz, 1930)

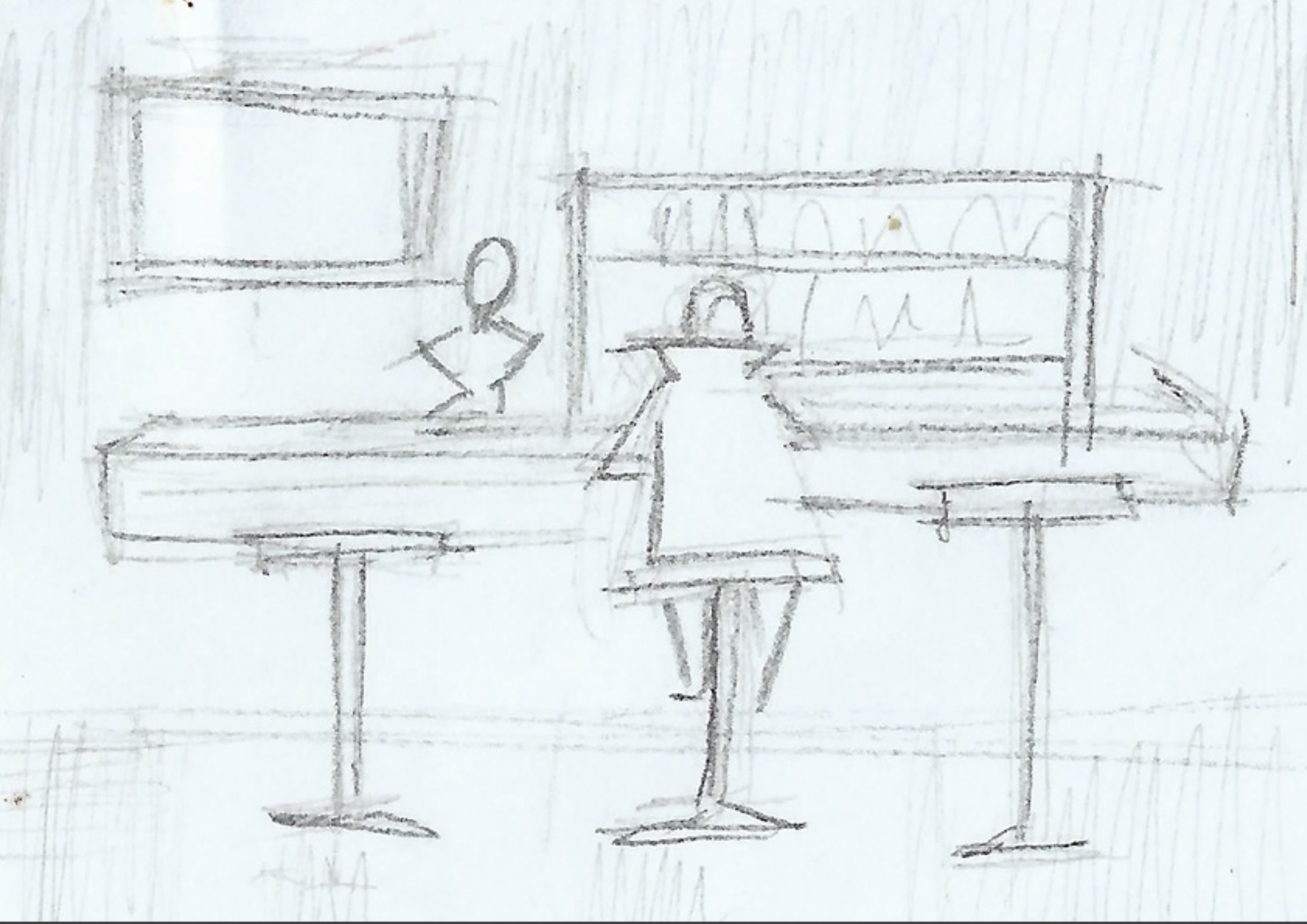
Desenvolvimento

Proposta de direção e concepção audiovisual

A trama se inicia na chegada do personagem RATO que espera aflitadamente pelo do chefe da máfia, porém, ele não sabe quem é. Na proposta de trazer uma trama de suspense, a tensão de espera entre personagens e pela comunicação não-verbal e verbal, gestos, e olhares, as pausas na fala, serão elementos usados na direção para transmissão do sentimento de agonia e furioso da personagem.

Sendo assim, direção fotográfica, por exemplo, utilizar de planos fechados e planos detalhes mostrando indiretamente o sentimento da personagem, porém, utilizar de planos gerais para mostrar uma perspectiva externa, alheia, mostrando sentimentos dos diversos personagens na fotografia do filme.

A trilha sonora e o desenho de som têm importância essencial para o projeto e serão pensados desde a concepção do filme, utilizando foley e utilizar de uma música ambiente que estaria tocando no bar, porém, sendo escolhida para trazer um sentimento oposto com o que está ocorrendo, dando um contraste geral de sentimentos. O som pode indicar o que a imagem não pode, dialogando com a linguagem corporal dos atores, a comunicação não-verbal também.



Roteiro

A partir do conceito de roteiro escrito por Syd Field, no seu livro “Manual do roteiro”, foi iniciado a produção do roteiro, que utilizou como suporte a plataforma Celtx, que consiste em um site de formatação e arquivamento de arquivos.

Após muitas reuniões junto ao orientador, modificando e reescrevendo, foi finalizado uma versão final do roteiro. Sendo impresso para cada ator e diretores, foi de grande

CENA ÚNICA - INT. BAR - TARDE

Abrimos com uma televisão de tubo chuviscada, passando tom e Jerry

Até que aparece uma mão feminina batendo na televisão para tentar arrumar o chiado

Escutasse, barulho de pratos sendo lavados e a voz de outra garçonete murmurando algo

Aparece um pé feminino, usando um chinelo, varrendo bem brevemente o chão, sem muita intenção de limpar

A mesma mão da televisão agora está limpando balcão e coloca um cinzeiro na mesa

Relógio de parede mostra, 16:50

A mesma mão da TV agora liga o rádio, que estava no AM, todo chiado, mudando para FM em uma rádio qualquer

Chega repentinamente um homem, de cabeça baixa e arrumando o botão solto da camisa, dando para ver que é um homem Branco de aproximadamente 30 anos, que usa um relógio de ouro e uma corrente fina no pescoço, com barba feita porém já começando a crescer, cabelo penteado, carregando um mala na mão direita

Puxa o banco, coloca maleta do seu lado direito e senta

RATTO

Oh chefia que horas são ai?

KATH

16:53 (- Quatro e cinquenta e três)

Dando para ver quem era a garçonete, que arrumou radio e limpou mesa. Sendo ela uma mulher Parda de aproximadamente 30 anos, cabelo amarrado, sem tatuagens, apenas com relógio pequeno virado para baixo e um colar com pequeno pingente de rato, não muito aparente

RATTO

Você não sabe se nenhum cara .. perguntou por mim?

KATH

Oxe, nenhum, tá esperando alguém?

RATTO

Não não, é .. só para saber mesmo.

2.

Ratto olha novamente para relógio do braço, e para porta enquanto balança os pés no chão

Toca no rádio de pilha uma musica com uma conotação de tranquilidade

KATH

Aceita uma bebida?

RATTO

Me vê então .. da pinga mais forte que tiver ai!

Kath pega um copo americano coloca sobre a mesa e depois enche o copo até a metade, e pergunta.

KATH

Aceita mais alguma coisa?

Ratto coça a barba que esta crescendo, mostrando que ele esta pensando

RATTO

... me vê um maço, que esqueci o meu em casa

Kath entrega o maço ao Ratto que pega e abre o maço sem muita frescura, chegando até amassar um pouco, mostrando que esta muito apreensivo e após isso coloca um cigarro na boca, quando de repente o rádio da uma chiada forte, sendo momento que ratto olha assustando para trás e para os lados

Kath, balança o rádio, mexe na antena, ate que rádio volta

KATH

Oxente, Porque cê esta aperriado?

Ratto olha no olho da garçonete

RATTO

Oque?? (risada breve, aonde tira cigarro da boca e segura ele na mão), Fala minha língua, por favor !

KATH

Oque te deixa aflito desse jeito?

RATTO

Acho que a morte, se acredita?

KATH

Mas oque morte iria fazer num lugar
imundo que nem esse?

Ratto da uma risada baixa, pega o cigarro que estava em sua
mão, coloca na boca, puxa um isqueiro e acende o cigarro,
dando um trago e lentamente vai soltando enquanto fala

RATTO

Sinceramente?! Você nunca iria
entender (risada breve) .. veio lá do
cafundó dos judas e deve trabalhar
nessa porcaria desse bar, pelo menos
umas doze horas por dia para receber
uns seiscentos conto por mês

Ratto apaga cigarro no cinzeiro, e olha no fundo do olho da
garçonete, com uma fala gesticulada com cigarro na mão, fala

RATTO

Dinheiro que eu mexo, você não vai
ganhar nem nessa vida, quem dirá numa
outra.. para falar verdade, acho que
nem saberia lidar com tanta grana
assim.

Kath coloca garrafa sobre a mesa e olha de volta para Ratto

KATH

E toda essa "grana", vale a sua vida?

Ratto bate na camisa e nos bolsos procurando uma moeda de um
real, dando para ver que ele esta armado, achando a moeda de
um real, ele joga na mesa do lado do copo. respondendo a
pergunta de Kath

RATTO

Cada centavo !

Kath pega a moeda com a ponta do dedo, escutasse um murmuro
vindo da cozinha, sendo assim, catty levanta a garrafa, enche
mais um pouco do copo e sai de cena

Novamente na TV chiada, mostra na tela tom e jerry, aonde tem
o cachorro bravo atrás do tom que esta com medo

Ratto, pega o maço de cigarro na mão, tira um com a boca,

Olha para relógio que mostra 16:55

E quando vai acender, entra de repente um homem de aproximadamente 50 anos, careca com uma jaqueta simples e um boné velho entra no bar, deixando Ratto apreensivo e paralisado com olhos pouco esbugalhados

Foicce o homem que acabou de entrar no bar, anda na direção do Ratto em passos largos porém sem pressa, com um peito estufado, olha de canto de olho para todos os lados dentro do bar. Após isso ele senta no banco ao lado do Ratto dando para ver a diferença proporcional.

Quando Foicce senta, Ratto olha de canto de olho para ver quem é e com um olhar de indagação, pergunta

RATTO

Que porra você esta fazendo aqui?

FOICCE

(risada irônica) Não venha meter louco para cima de mim não Ratto, você sabe oque vim fazer aqui!

RATTO

Mas é que .. agora não da ..

FOICCE

Vai ter que dar, depois que você fugiu com a grana, ta geral atrás de você, e você sabe o porque me chamaram

RATTO

Cara, mas não é essa questão que gente tem que resolver agora

FOICCE

Você sabe que traíra que nem você não tem meia idéia (aponta para o ratto)

Nesse momento Foicce vira corpo para Ratto e aponta com dedo e forma de arma

Rapidamente, Ratto levanta as mãos

RATTO

Pera Pera .. vamo tentar resolver isso de um jeito que fique bom pra noiz dois; Só que não tem como a gente resolver isso depois? agora to esperando alguém

Foicce bate com mão fechada sobre o balcão

FOICCE

Óh, seguinte, vim para resolver o
bagulho e não saio enquanto não tiver
a porra da grana comigo

Com olhar de desespero e com medo ratto diz

RATTO

Mas é que ele .. ta chegando

Olha para relógio da parede que mostra 16:58

FOICCE

Quem que ta chegando porra?

RATTO

O Gato Velho ...

Passando mão sobre rosto, mostrando sua raiva, foicce diz,
bravo

FOICCE

Putá merda cara .. ! oque você fez?? é
o chefe da Roteira caralho ! .. fudeu
muito ..

RATTO

Você quer que eu faça oque? é o único
cara que todo mundo tem medo

FOICCE

Mas você nem sabe quem é velho ..
porque você acha que todo mundo tem
medo?

RATTO

e você sabe quem é?

FOICCE

Ninguém sabe quem é ! porra

Foicce com respiração pouco mais acelerada, indignado, chama
para Kath (a garçonete)

FOICCE

qualé chefia ... que horas são ai?

KATH

São 16:59. Vocês aceitam uma bebida?
uma porção?

FOICCE

Me vê então uns dois rabos de galo ai!

KATH

é para já

Enquanto Kath pega as coisas para preparar a bebida, incluindo garrafas, copos, faca e limão, Ratto respira forte e pergunta

RATTO

Você tem certeza que não viu um cara alto .. ou .. forte .. que tenha alguma tatuagem ou cicatriz algo assim?

Kath coloca as garrafas na mesa mostrando seus braços e anti-braço

FOICCE

Que seja que seja imponente? ou esteja armado?

Catty coloca os copos na mesa

Enquanto catty corta casca do limão, começa falar (com uma cara de negação/desprezo)

KATH

Num vi ninguém com essas características aqui hoje não ...

Coloca as duas cascas de limão dentro da bebida

KATH

Pronto. mas, vocês aceitam alguma outra coisa?

Escutasse alguns murmurros, vindo da cozinha

FOICCE

Não Nã ..

Kath fala indiretamente

KATH

Esses caba passam o dia inteiro escarafunchando naquela cozinha

Kath guarda as coisas que estavam na mesa

KATH

Já volto, visse

Kath sai de perto para ir a cozinha

Ratto respira fundo e olhando para relógio diz

RATTO

17 horas em ponto

FOICCE

Seguinte, eu vim aqui para resolver o problema e levar o dinheiro e é isso que eu vou fazer

Foicce levante levemente da cadeira ate que,

Ratto aponta para Foicce se acalmar e diz com voz calma e com medo

RATTO

Vamos resolver esse b.o, sem pressa .. pra que eu e você sair de boa

FOICCE

Que porra você ta falando?

RATTO

Te dou 30% da grana e fico com resto

FOICCE

Você ta ligado que não ta em direito de escolha por aqui, ne? (risada ironica)

RATTO

Ta .. Ta .. Ta 40/60?

Foicce começando a ficar bravo, fala

FOICCE

Olha .. eu vim para pegar a grana toda e vazar e é isso que vou fazer ..

RATTO

Você não quer dinheiro porra? Você pega essa grana e vaza daqui, vai pra aonde voce quiser, com quem voce quiser ...

FOICCE

Não é assim que que a banda toca
parça, sí seu nome ta sujo na boca da
rapaziada, não tem jeito, sua hora
chega, agora ou depois

RATTO

70/30 ! Não to falando de dinheiro de
pinga, porra. Estou falando de grana,
bufunfa, malote, quer que eu fale em
outra língua para você?

FOICCE

Se eu quiser eu saio com 100% dessa
grana por aquela porta, mas nas ruas,
é o certo pelo certo, ta ligad..

Ratto corta repentinamente, enquanto olha e gesticula
indignado para foicce

RATTO

Putá merda, usa porra da cabeça velho,
ela não é feita só para usar boné não
..

Pega o cigarro que estava no cinzeiro, ainda com pouco de
brasa, e dá um trago bem forte e solta enquanto fala

Noiz dois .. sai com muita grana,
muita gra .. na .. daqui .. agora .. e
some ai pelo mundão .. cada um para
seu lado .. sem b.o, sem comando, sem
ratoeira, nem porra nenhuma.

FOICCE

Seguinte, vamos acabar com essa porra
agora, não quero mais conversinha
furada aqui não, me vê a maleta

Ratto, segura forte no copo levanta para frente e diz

RATTO

Saúde .. para nois !

Ratto, pega o copo e dá um gole inteiro do rabo de galo, e
bate copo na mesa e olha com sorriso pequeno sobre a boca,
olhando para copo do Foicce.

Foicce pega o copo na mão e levanta para dar o gole, quando
de repente o Ratto, puxa o revolver que tinha escondido,
quando ainda o Foicce estava levantando o copo para a boca.

Dando uma sequencia de tiros na barriga. Deixa foicce sem reação de contra atacar, somente caindo para trás do banco, onde sangue escorre pelo chão.

Apreensivo olhando para porta e para corpo no chão, enquanto segura tremulo a arma (já sem balas) na sua mão, ratto escuta uma risada breve por de trás dele.

onde a garçonete pega a maleta do chão e anda até meio do salão

Ratto não entende nada e olha com um olhar de indagação, após isso começa a entender oque esta acontecendo ao mesmo tempo em que começa piscar os olhos, mostrando sinais que esta tonto.

KATH

Ha Ha ha, esses caba são nó cego memo,
na próxima vida tu deixe de ser menos
abestado, visse?

Corpo do Ratto cai e som do corpo batendo balcão corta para uma tela preta

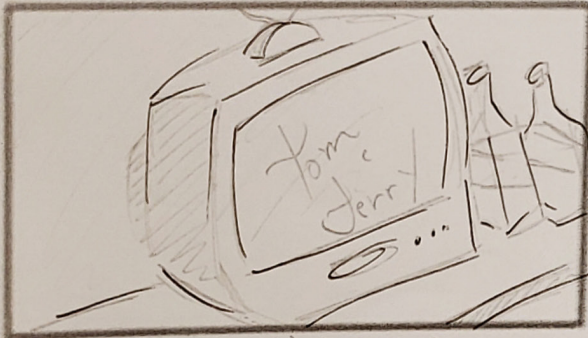
CATTY (V.O)

Ei seus fi de rapariga, seis vieram
aqui só para fazer bagunça, e chega no
final eu que tenho que limpar essa
bagunça. Mai pelo menos fui bem paga
haha

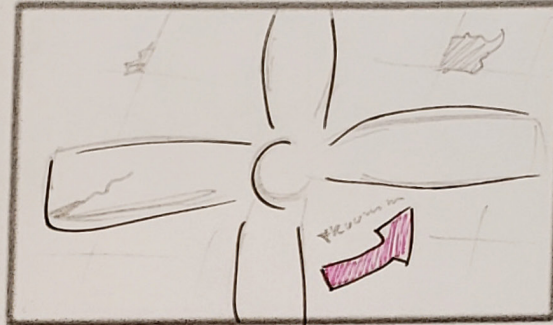
FIM

Storyboard

Storyboard é necessário em qualquer curta-metragem, para que fique mais clara a visualização da narrativa de forma visual. Produções que utilizam da técnica de Chroma-key, o controle visual de cada plano é muito necessário, já que, não existe uma resposta visual da cena, apenas na pós-produção. O storyboard foi feito de forma prática no papel, para um maior controle prático de alterações. Durante a gravação alguns planos foram modificados por não funcionar no espaço escolhido, entretanto, o projeto serviu para administrar as novas cenas.



travelling in (after) (pessoa passar
NA frente da câmera?). TV CHUVISCADA



RANGER DO VENTILADOR, enquanto
OUVIRSE sons ambientes de um
locaL com movimento



Após Bater, Ela mexe na antena
com Bom Bril



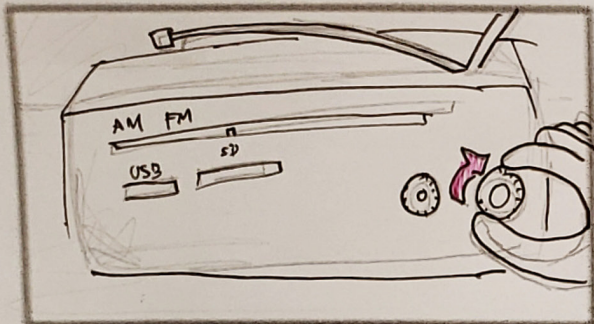
Movimento DA VASSOURA de uma
parte A outra da câmera sem
Sair DA cena



CATTY Passa Pano sobre mesa
e Após isso, Coloca com outra
mão um cinzeiro no centro da
cena



Em uma parede VELHA, um
Relógio mostra 10:10, junto A
Algumas GARRAFAS de 3l, mostram
um estubo de Boteco



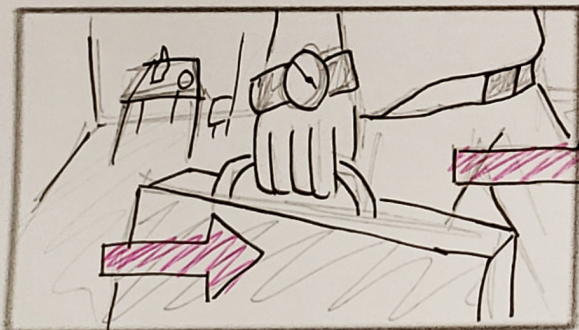
AO Ligar Radio esta em AM
 chindo, Até mudar para FM com
 uma radio qualquer, sendo trilha
 sonora da cena.



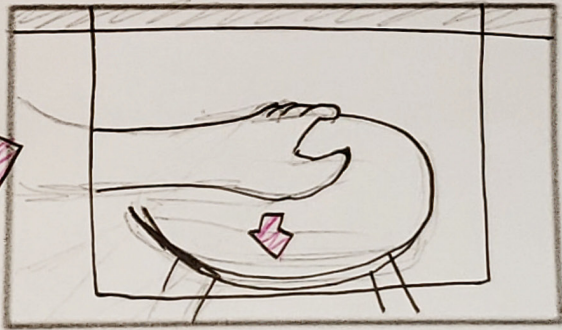
Anda apressadamente em direção
 ao balcão



Enquanto Ando apressado
 boto da camisa polo



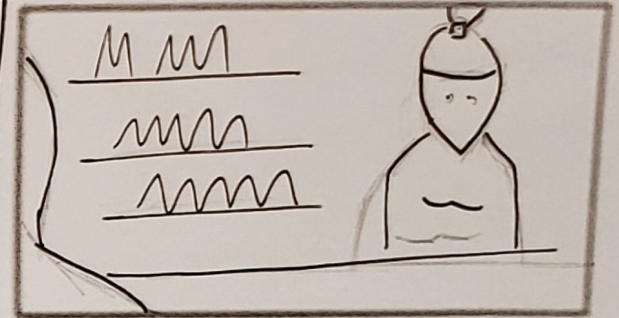
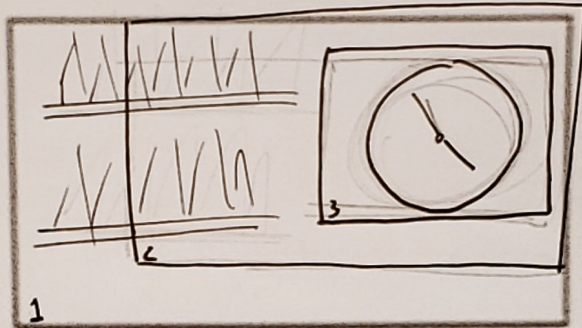
Passa em cena mostrando
 região, mala, corpo



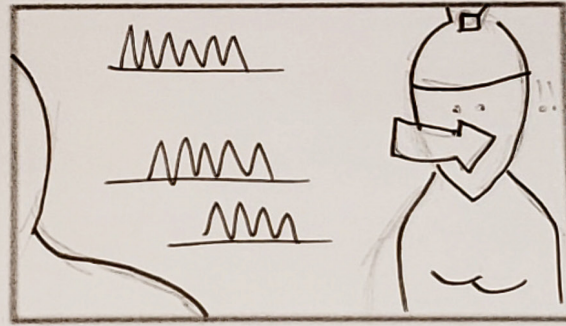
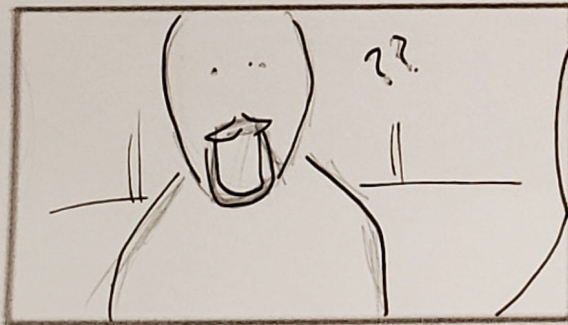
Puxa banco

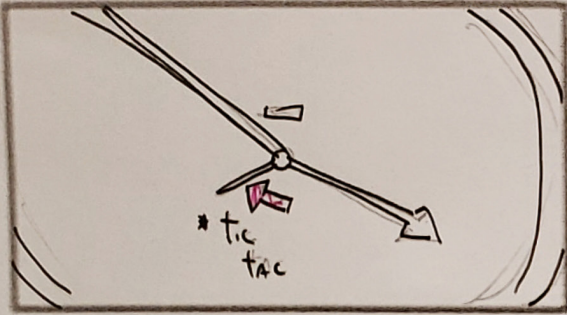


sentando diva mala no
 chão



Zoom in PAPA face PAPA

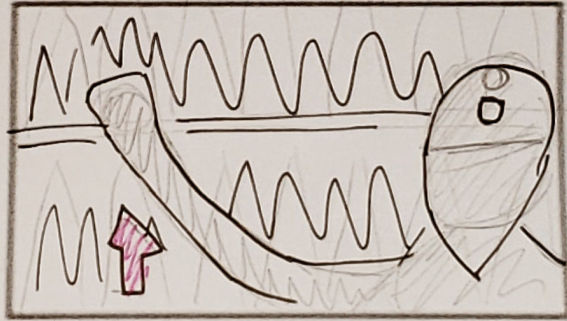
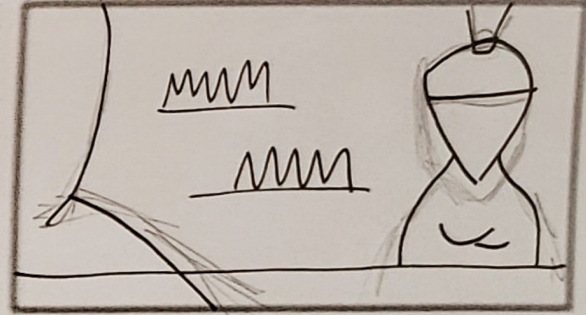




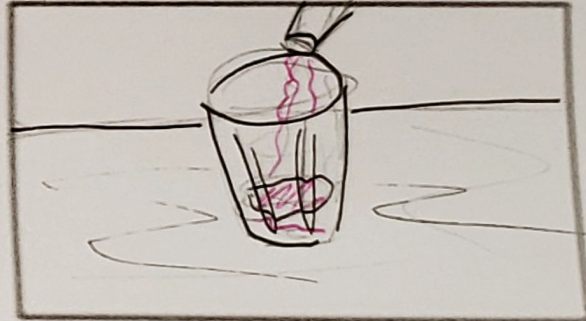
Close Plan



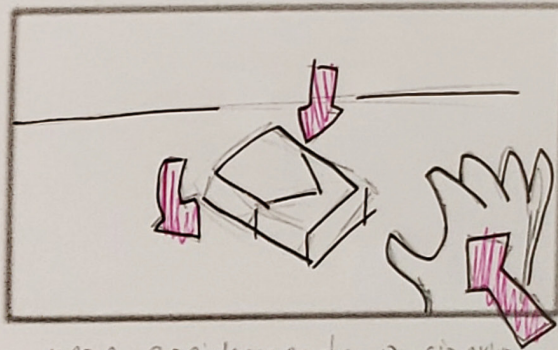
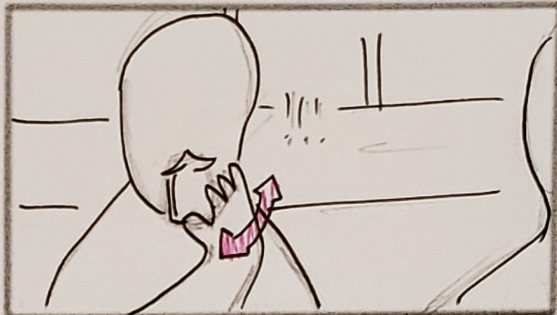
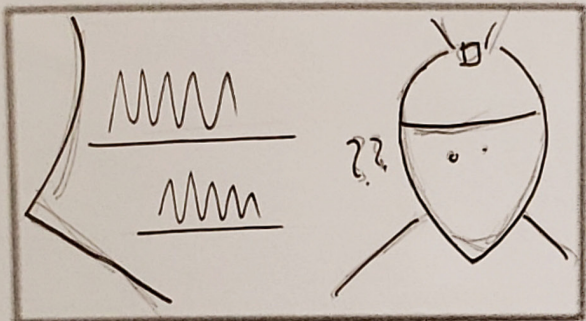
retendo p/ ansioso



pega garrafa na protilava

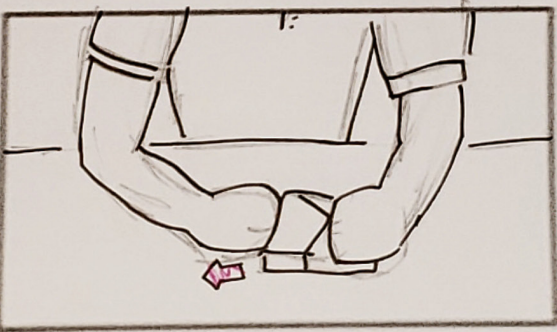


Close



~~Abre~~ COçando BARBA (cendagando)

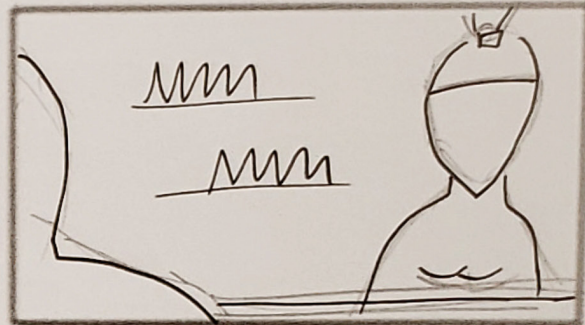
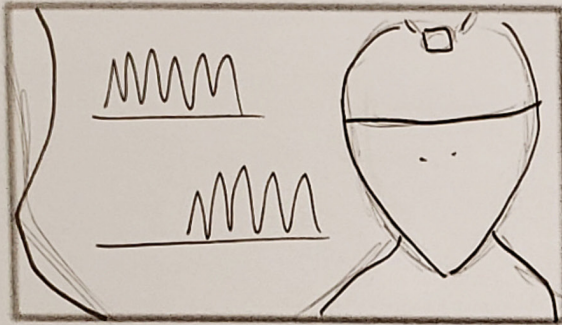
pega rapidamente o cigarro



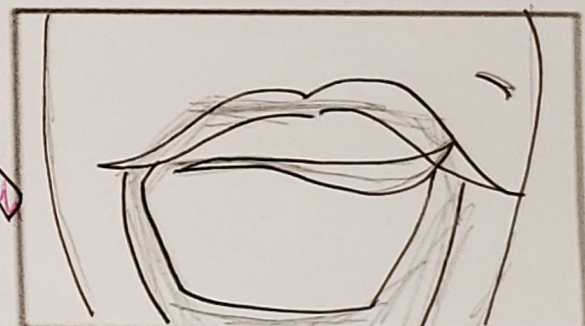
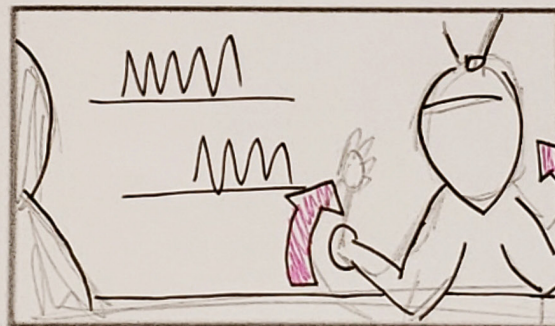
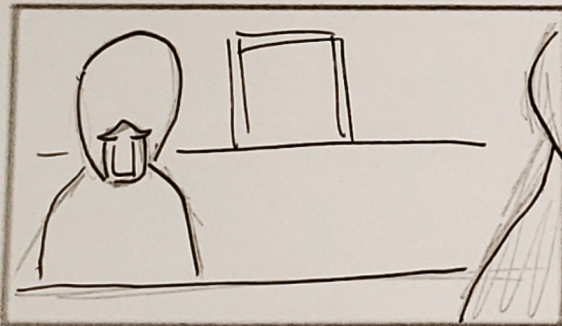
OLHA para todos os lados

Abre sem pressuara a caixa

morde o cigarro para tirar da caixa

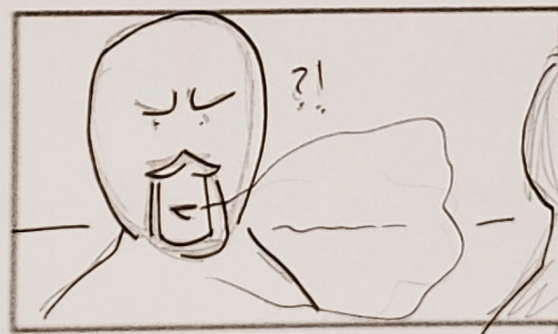
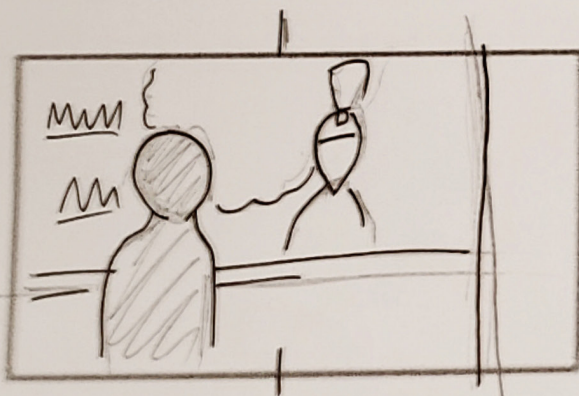
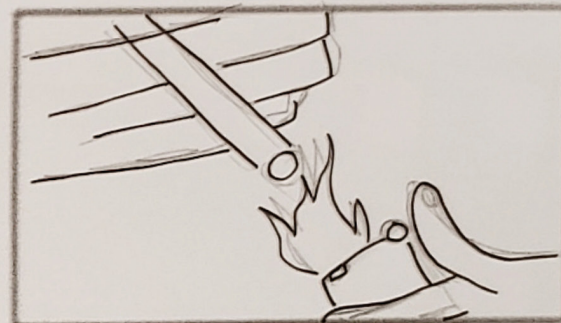
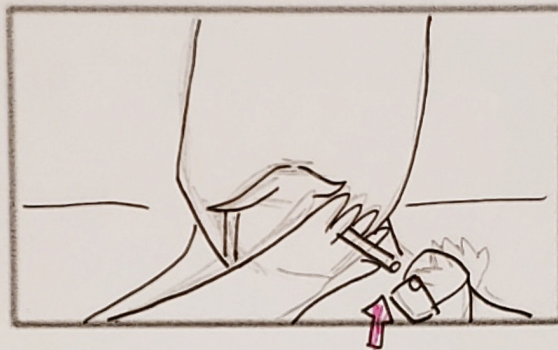
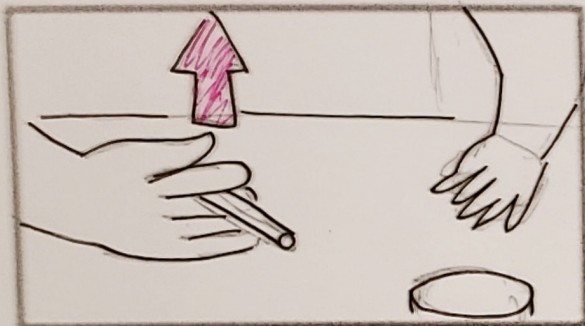


Segura cigarro

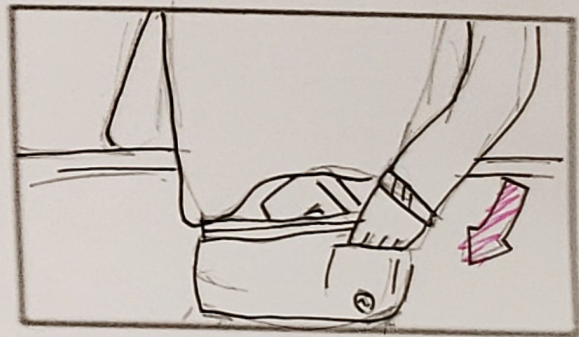
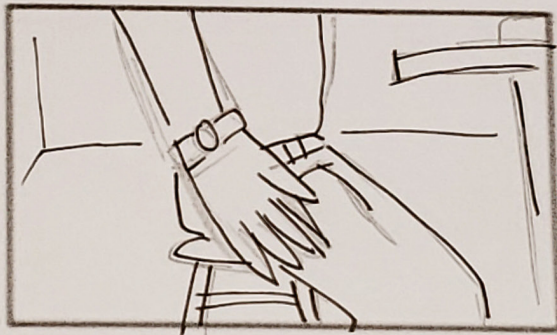
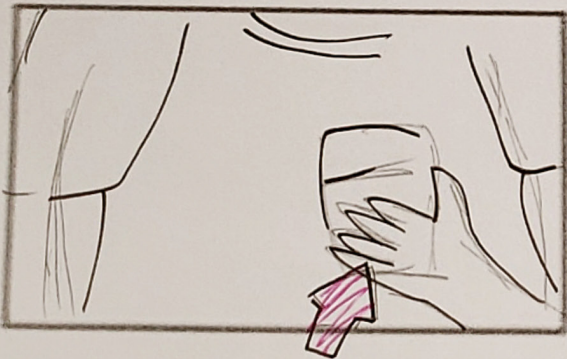
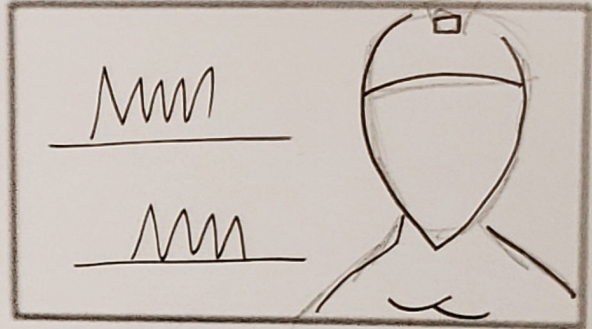
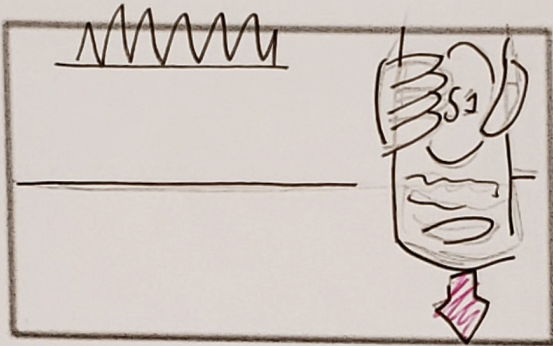


mete AS MÃOS endagando

close NA BOCA Rindo



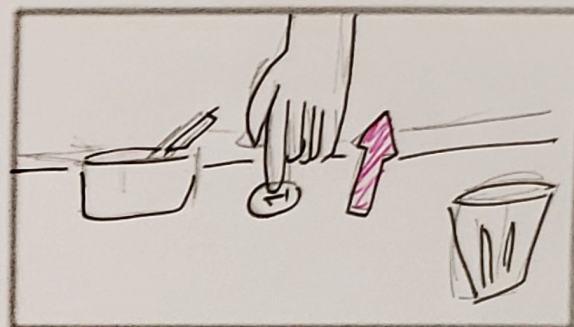
ceva centralizata



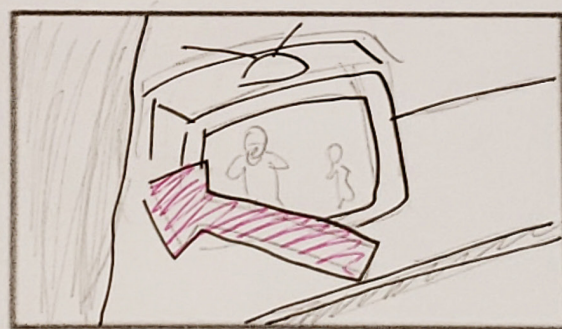
Pega moeda no bolso de trás
sarda para ver arma na cintura



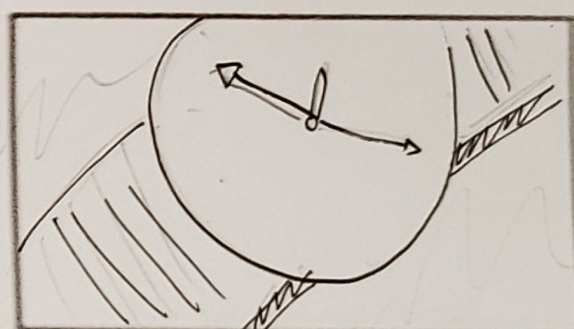
Zoom In Lento, e expando até molda cair



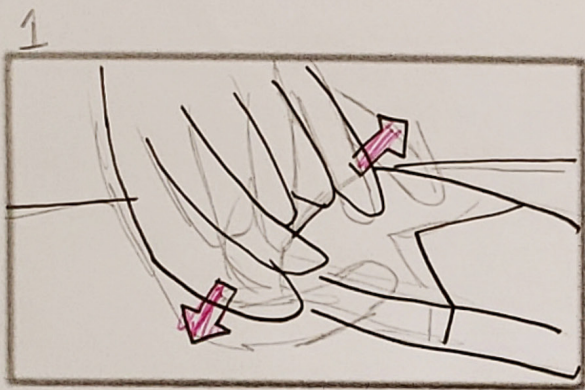
Enche parte do copo até que anda ao mesmo tempo que vai levantado garrafa.



passa na frente da televisão no mesmo momento da última cena, (resolvasse Respiração afogante)



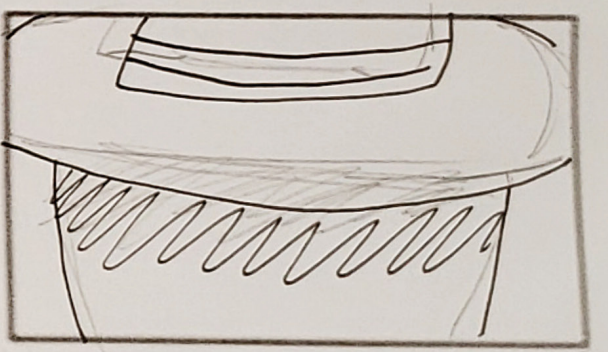
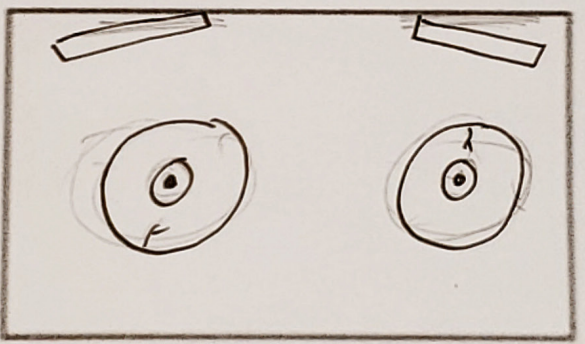
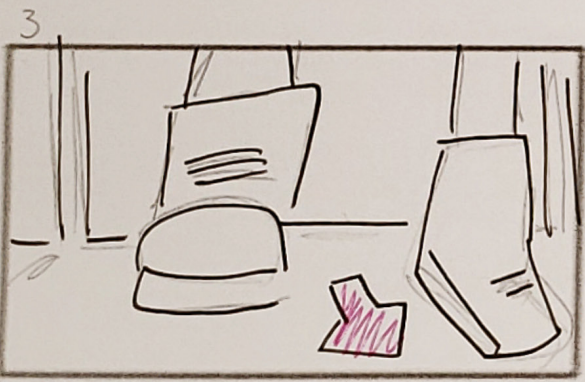
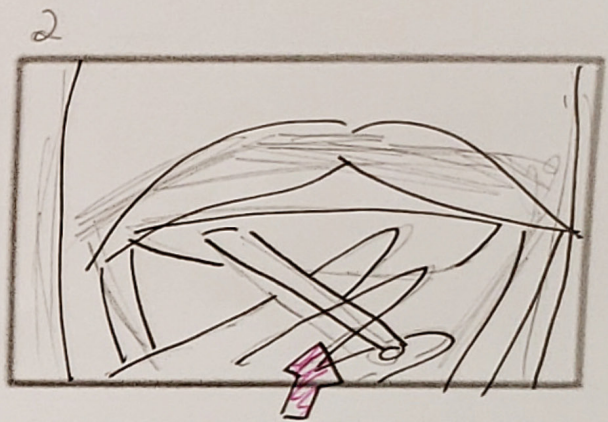
close Uovado do relógio de BRASO.

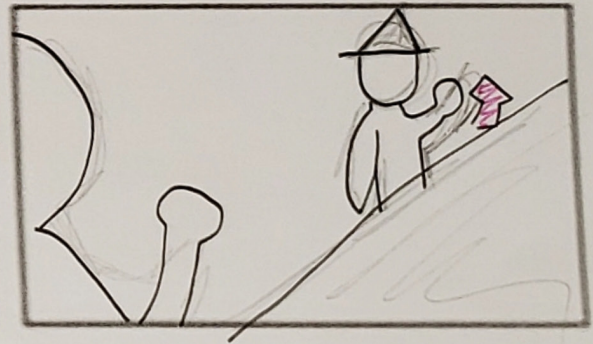
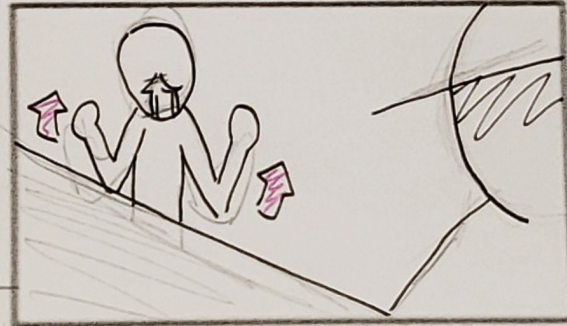
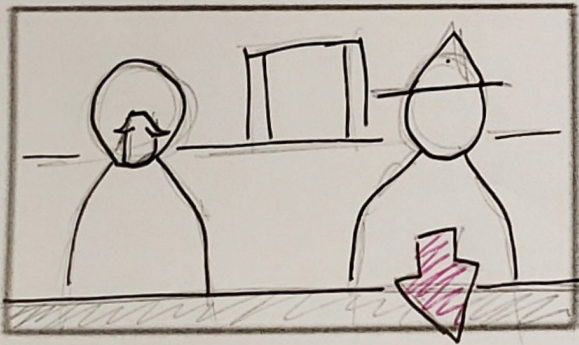
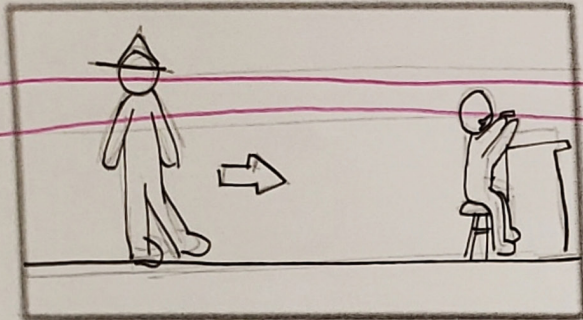


Abre a mão e pega a cigarra e



Zoom out rápida mostrando a diferença proporcional e situacional!



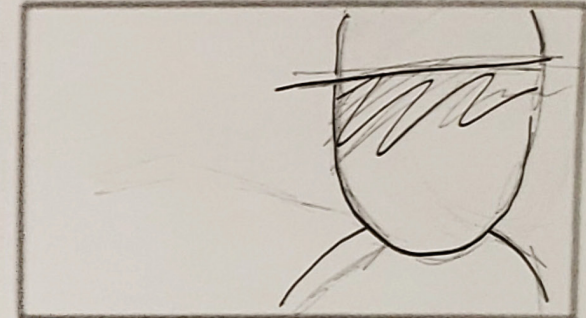




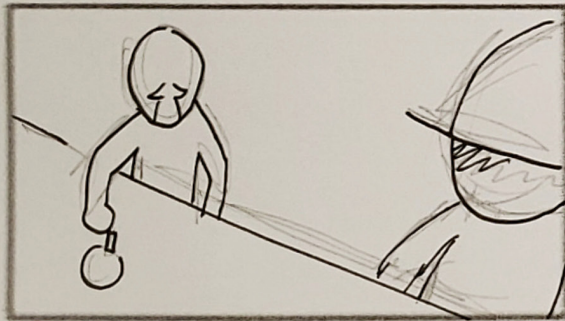
Ansioso, balançando p'c



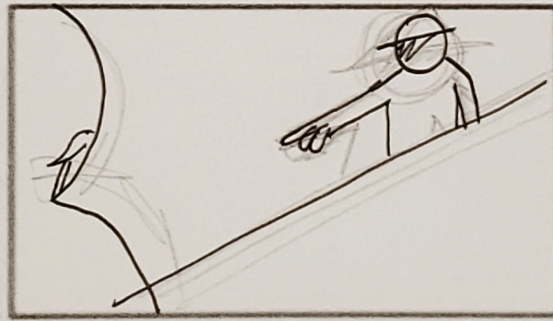
plano / zoom in



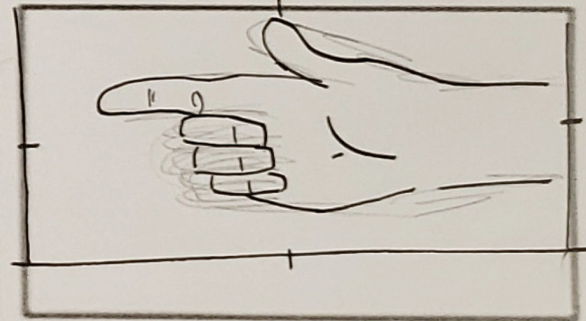
contra plano / zoom in



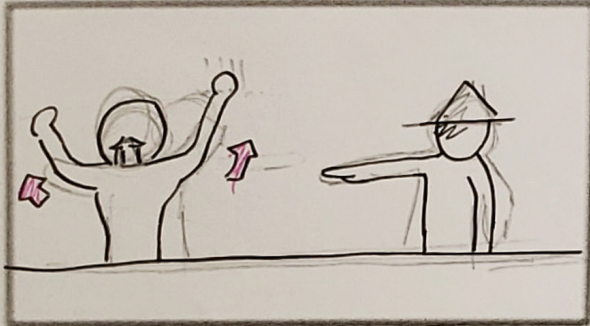
plano



contra plano



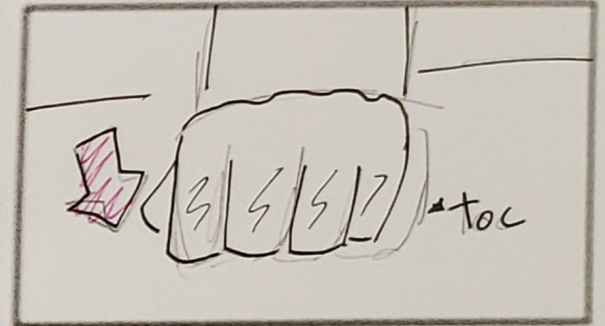
centralizado



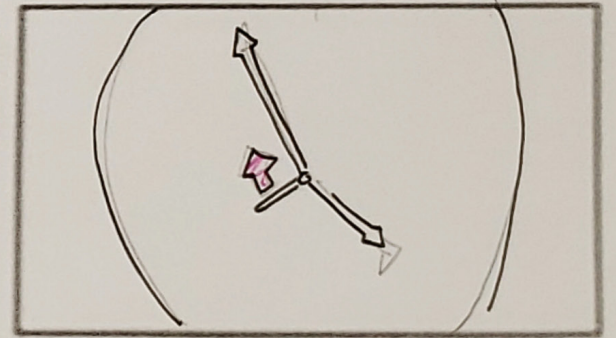
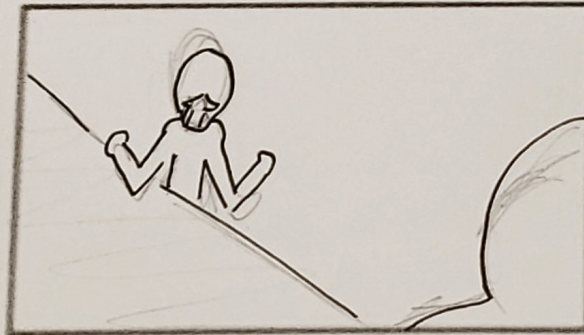
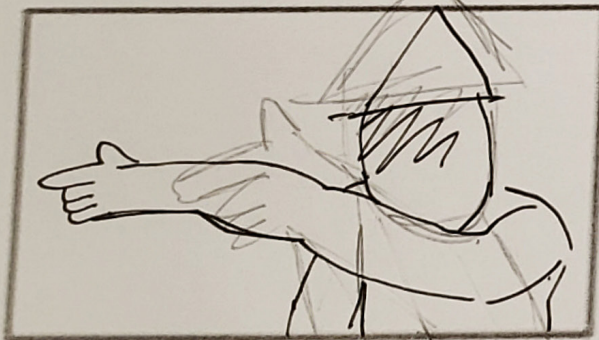
Punho frente pegando dois

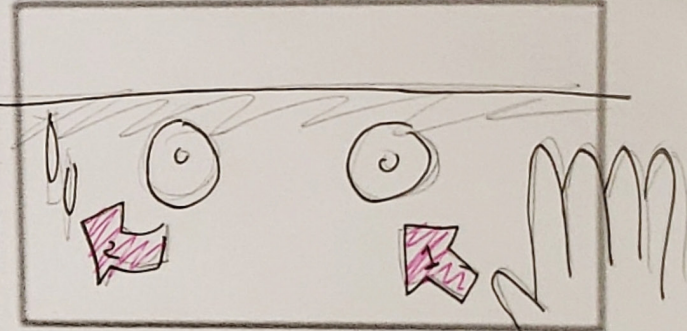
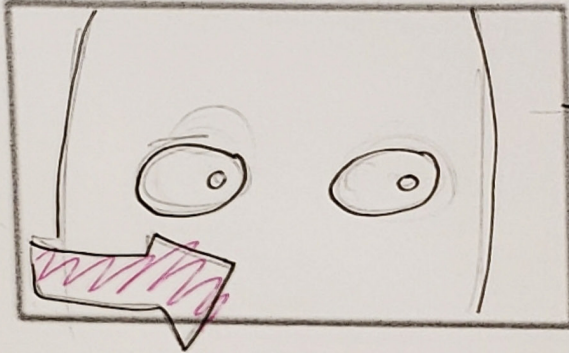
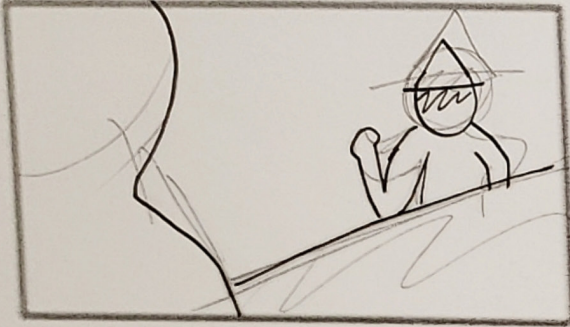


"Pera Ai" / movimento das
MÃOS sinalizando "CALMA"

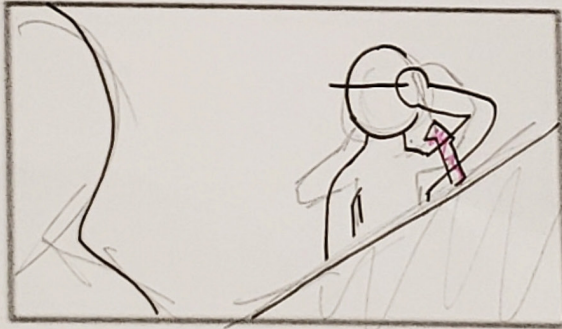
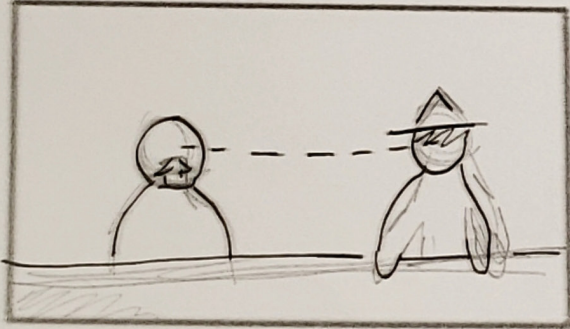


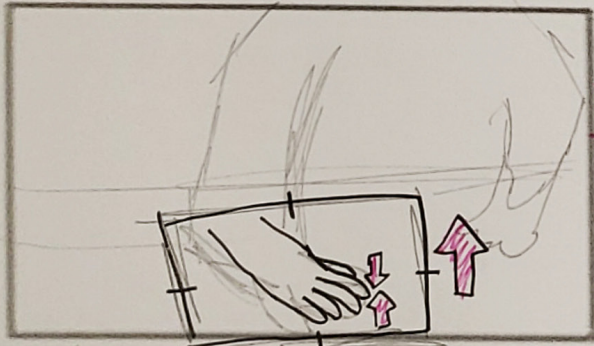
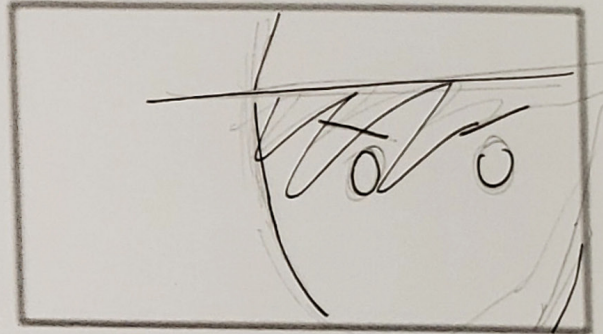
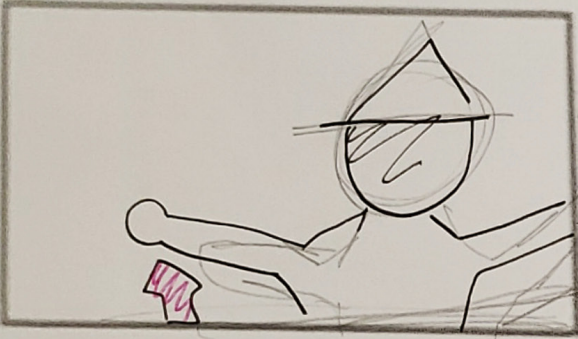
bate mão NA mesa



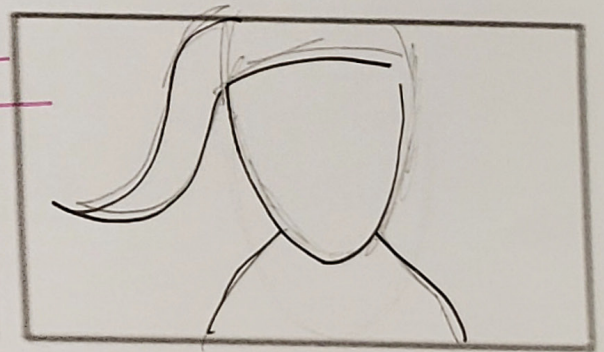
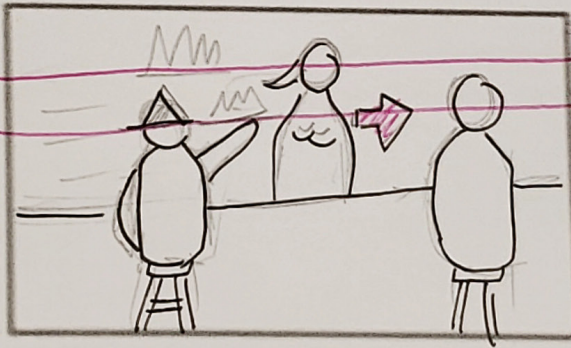


passa mão na cara mustache?
despido.

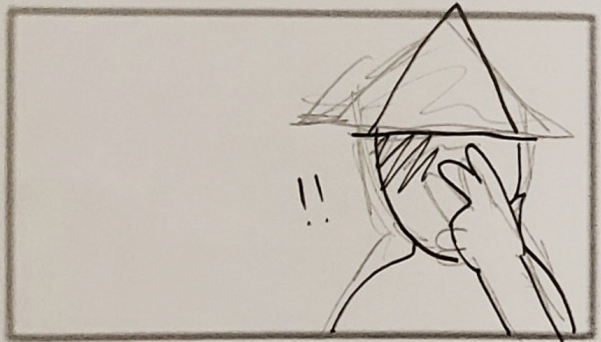




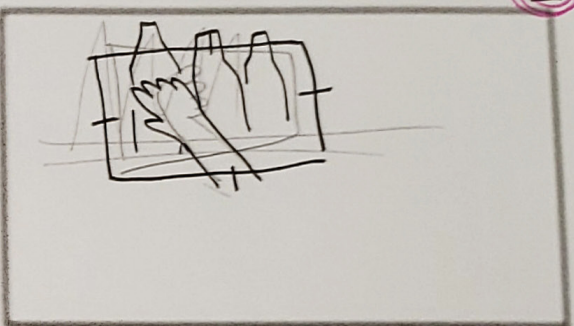
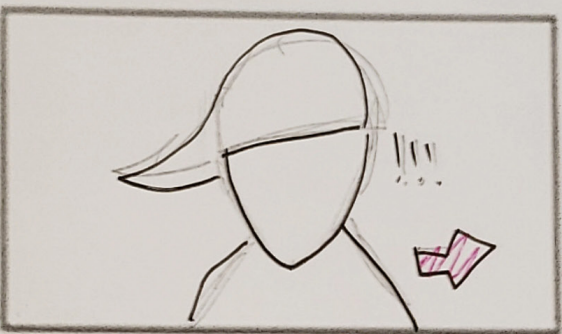
Batendo dedos na mesa mostrando apreensão, ouve som de passos



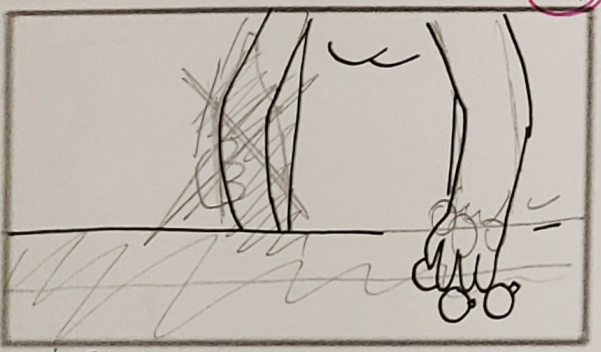
1



Sinal com dedos

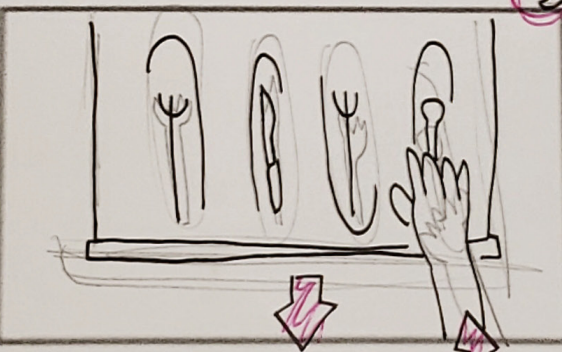


4



V.O

2



Caixa de talheres

3



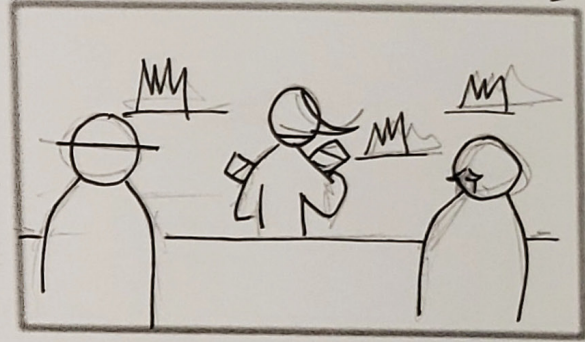
~~Uma caixa de saquinho~~
Limão



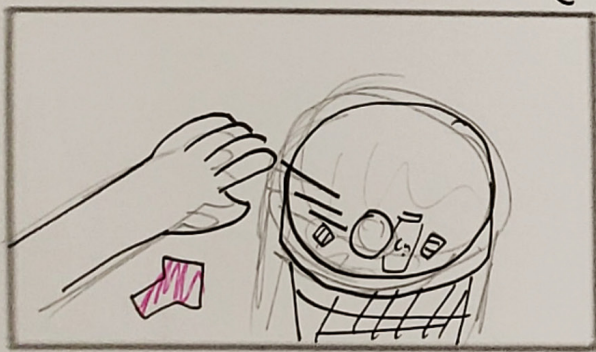
V.O. Para ou Lugar fora
balcão



1



3

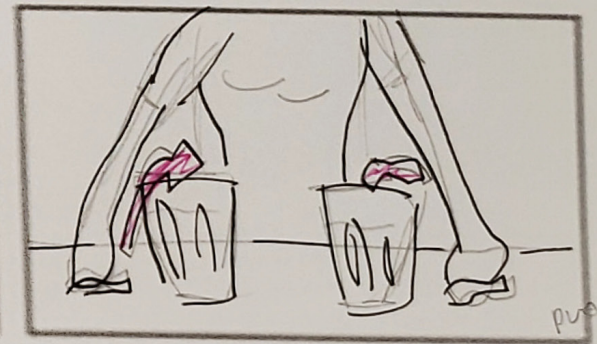


2

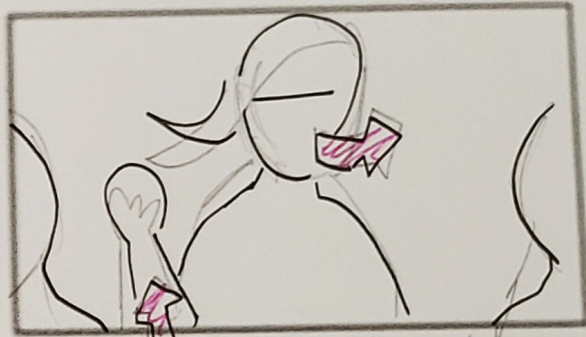
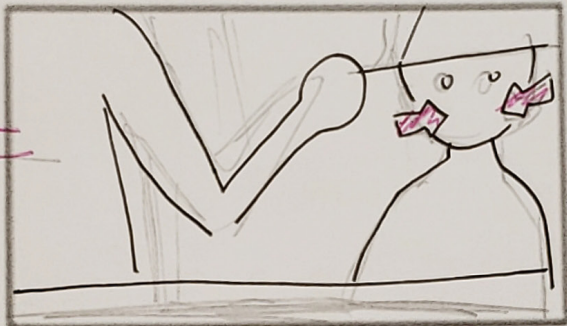
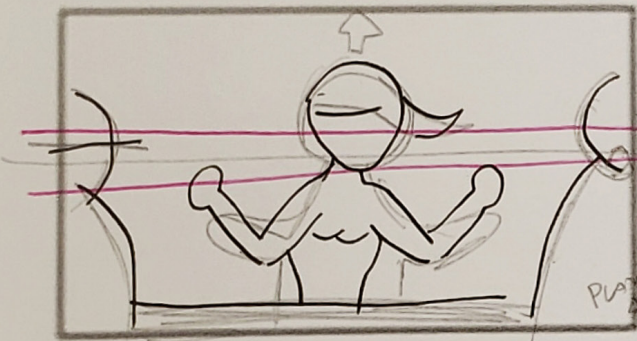
Joga Limão fora e no Curo
da boca ver uma casca de limão



4



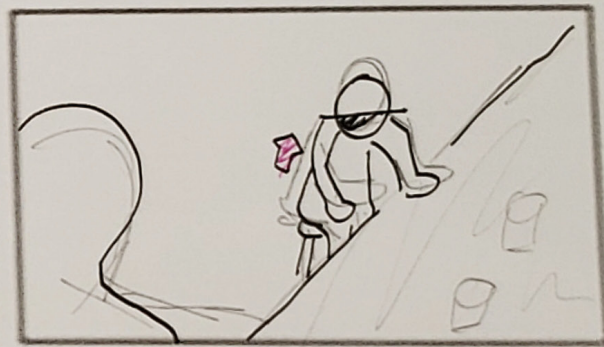
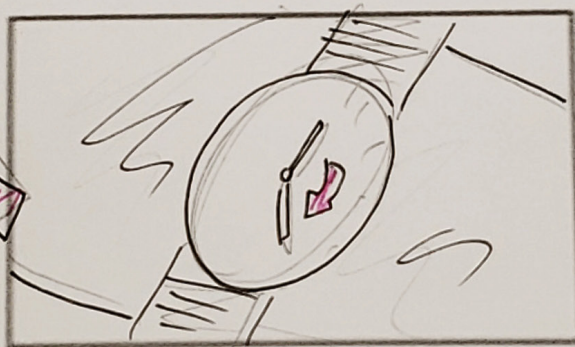
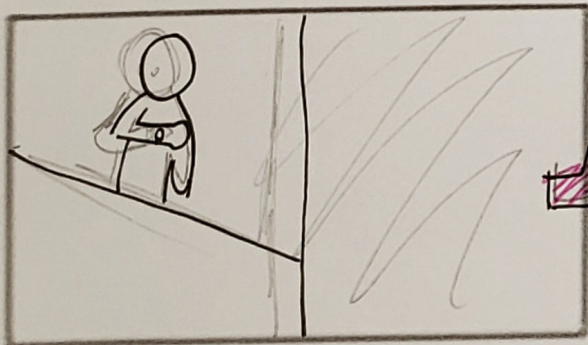
* CASCA Limão
No jeito passar limão NO copo
e Joga dentro

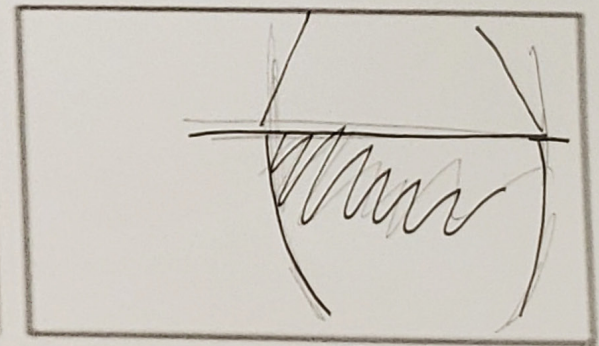
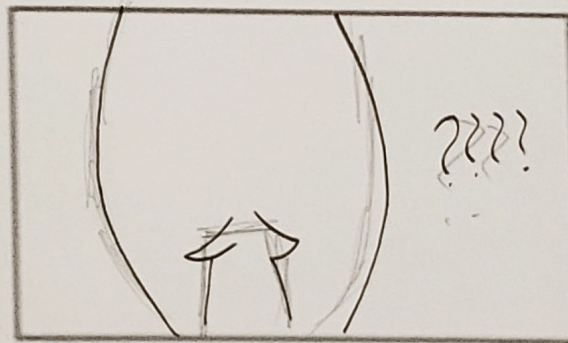
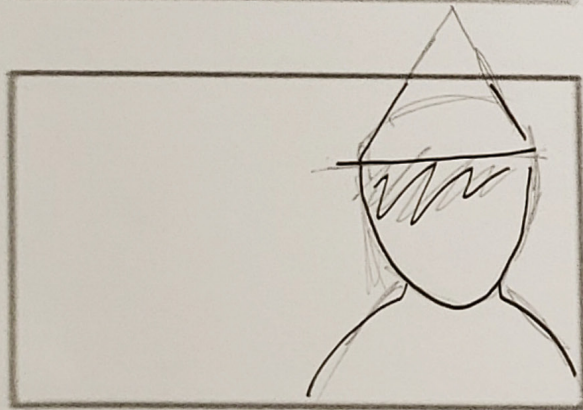
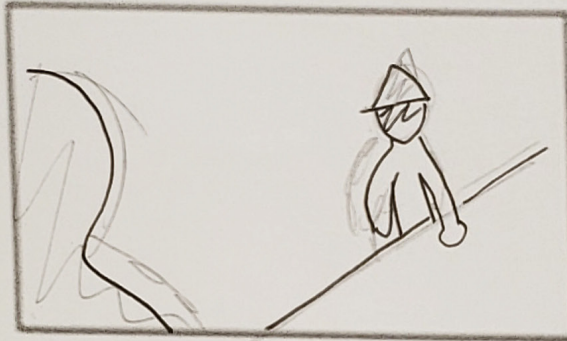


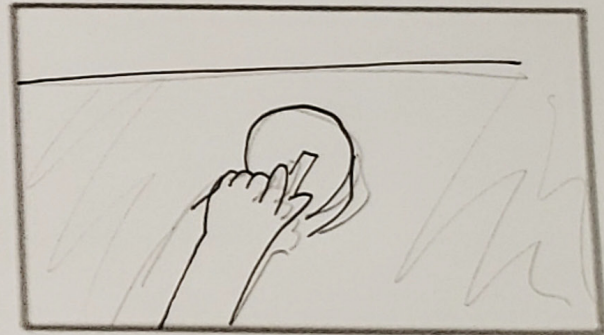
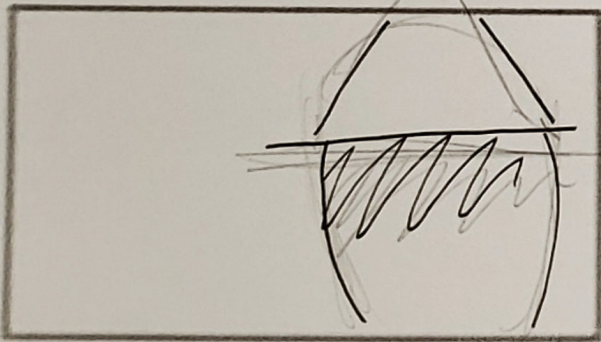
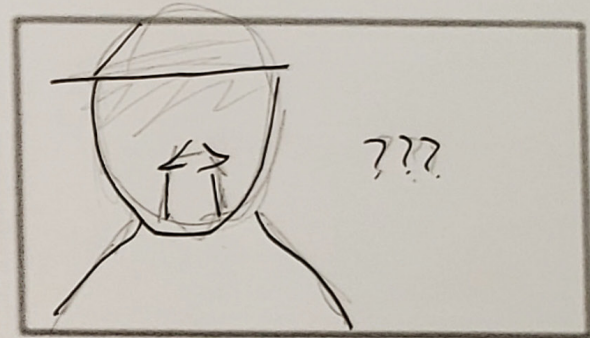
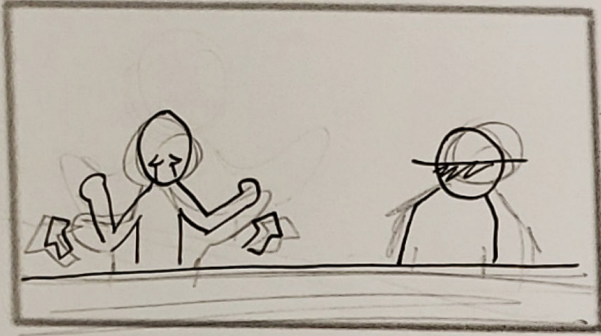
PLANO

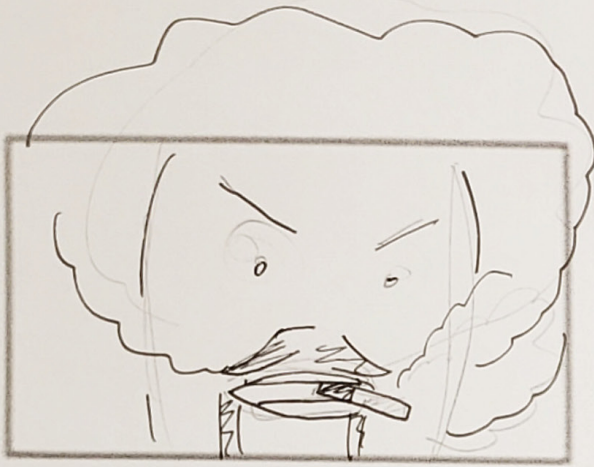
NÃO! NÃO

Sinal de Jai Volto

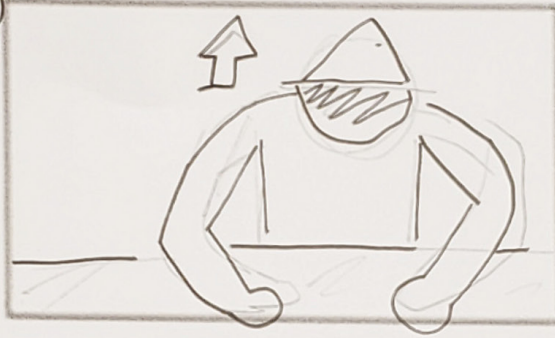




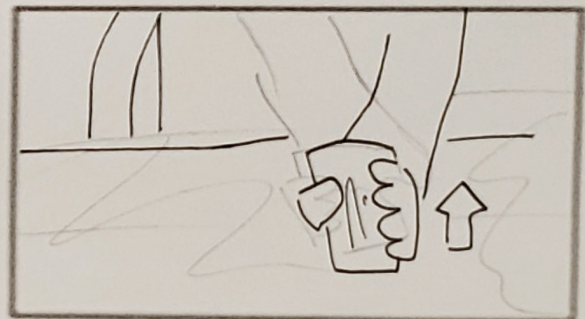
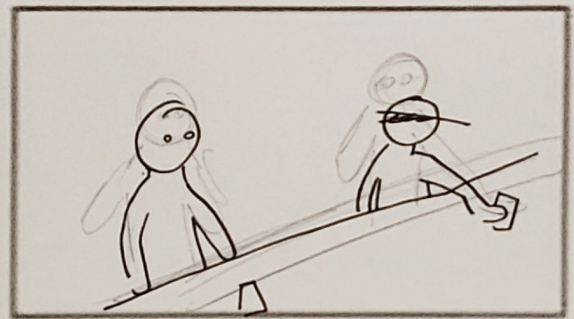
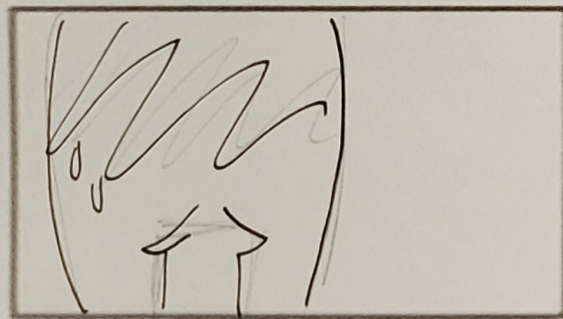
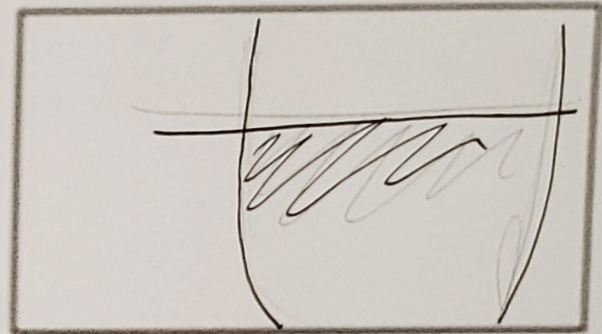
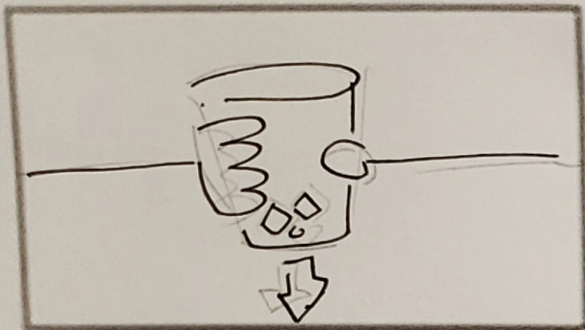


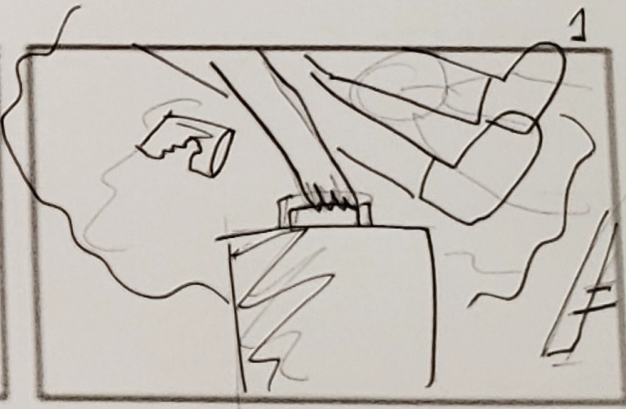
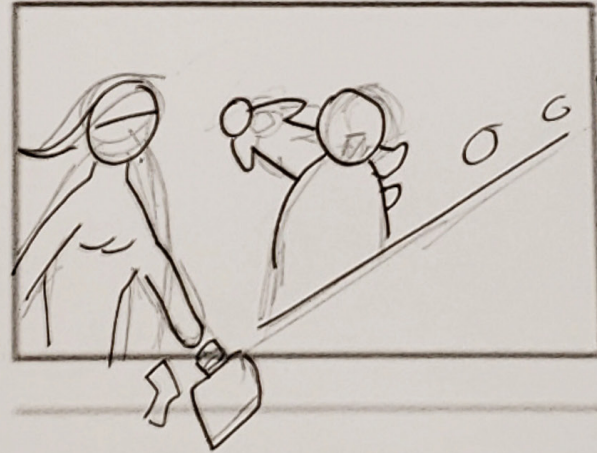
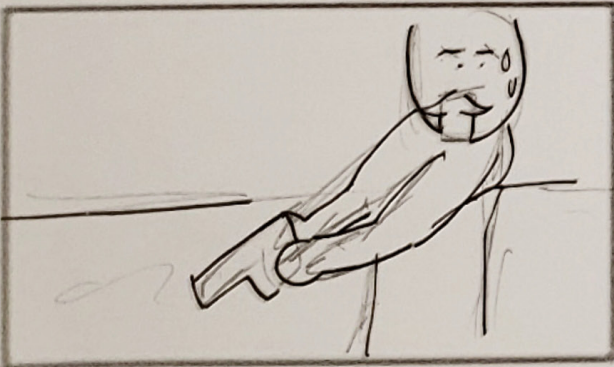
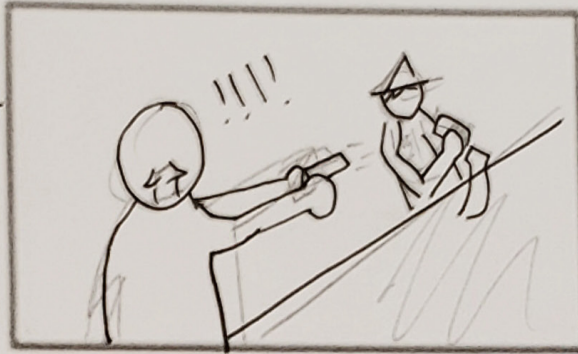
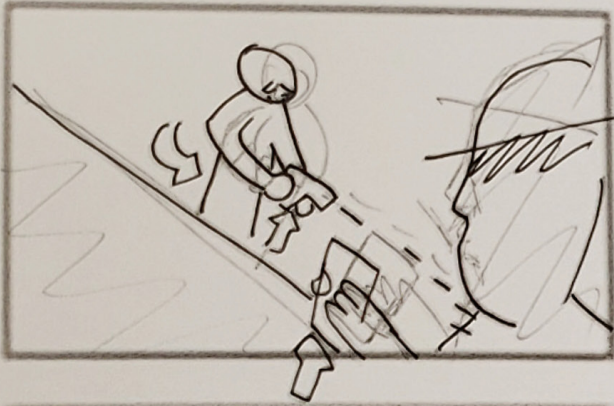


CUMA fumagado de
cigarro



WZ ADX





Respirando
crisate de Deus

Personagens

Os personagens foram criados a partir da ideia central do projeto, que é fuga do estereótipo do vilão. Sendo assim, foram criados 3 personagens:

- Rato, personagem principal, neutro, ligeiro com palavras, busca sempre se sair bem, e que está com medo.
- Foice, personagem que inicialmente aparenta ser o vilão, sendo um homem alto, cara fechada, voz grossa, cicatrizes, roupas de motoqueiro.
- Katleen, a garçonete do bar, uma mulher simples, sem jóias, apenas com avental e uma camiseta, cabelo amarrado.

AF/MF



MENU

AEL



STBY

0:00

1/50

F4.5

+0.3

ISO 1600

SONY

Moodboard

Feito a partir de imagens da internet, moodboard foi útil para a busca de locação, e para busca de atores. Tornando-se um quadro de referências para a construção visual do projeto.

Casting

Com moodboard foi necessário buscar os atores para a produção, sendo assim, foram feitos posts para Facebook e Instagram, no qual era apresentado o projeto e buscando atores por suas características. Junto ao professor orientador Lucas Baumgratz foram escolhidos 3 atores para o curta-metragem, sendo que um deles já havia feito outros trabalhos em conjunto.



BUSCA DE ATORES

Olá, sou **Rodrigo Cândido**, aluno do curso de Artes e Mídias Digitais, da faculdade Univap, estou **buscando atores** para um curta-metragem **produzido por min**, para meu projeto de conclusão de curso.

Atores:

- **Homem**, 20 - 30 anos, que não tenha problema em fumar
- **Homem**, 30 - 40 anos, careca ou cabelo baixo, barba
- **Mulher**, 30 - 40 anos, que tenha conhecimento básico em sotaque nortestino

imagem 1

****Gratificação** em transporte, alimentação e um ensaio fotográfico.

****Produção** será em chromakey para **proteção** contra covid, com cada ator atuando sozinho.

CONTATO

Entre em **contato** comigo para mais informações.

- curta.coposujo@gmail.com
- (12) 98296-3622 (Whatsapp)

(Até dia **24/09/2020**)

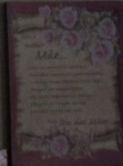


Locação

Mesmo sendo em chroma-key, a locação era um ponto importante para a espacialidade do curta-metragem, sendo assim, foi buscado em São José dos Campos, bares que tinham relação com a temática necessária. Após pesquisa breve foi encontrado um bar localizado no bairro Vila Tesouro, chamado “bar do mineiro”. Com autorização e documentação de locação, foi tirado fotos do espaço de ângulos específicos baseando se no storyboard.



KASPIH, ACRIE, GAMBUTU
RS 1.000
083 437 358 348
372 436 477 520
661 623 730



Ordem de serviço

Com todos os outros passos de gravação em mãos, foi necessário criar um plano de serviço, para que em um único dia todas as gravações fossem feitas, utilizando Excel foi criado um sistema de planos, cenas. Criando uma ficha de controle, para que a pós-produção conduzisse melhor a administração.

ORDEM	PLANO					
1º	P10	P12	P14	P18		
2º	P22	P28				
3º	P30	P38	P45			
4º	P36					
5º	P24					
6º	P25					
7º	P32					
8º	P33					
9º	P34					
10º	P37					
11º	P41					
12º	P42					
13º	P43					
14º	P44					
15º	P49					
16º	P50					
17º	P51					
18º	P11	P13	P17	P21		P27
19º	P35					
20º	P3					
21º	P20	P47				
22º	P39					
23º	P46	P19 B				
24º	P1					
25º	P3					
26º	P6	P26				
27º	P7					
28º	P8					
29º	P9					
30º	P15					
31º	P16					
32º	P23					
33º	P48					
34º	P60	P65	P72	P78		P80
35º	P61	P66	P74	P107		P109
36º	P63	P69	P80	P110		P116
37º	P64	P71	P79	P85		P111
38º	P54	P63	P75	P112		P120
39º	P55	P64	P76	P81		P92
40º	P52					
41º	P59	P68	P77	P114		P123
42º	P84	P86				
43º	P83	P95				
44º	P94					
45º	P91	P93	P99			
46º	P102	P104				

JAQUE

DETALHE

Gravação

Com todos os documentos necessários, foi marcado o local de gravação e feita uma reunião com os atores para escolher o melhor dia.

Antes do dia de gravação foi esquematizado o transporte dos atores, junto a Aline Canpe, que me ajudou neste processo.

No dia de gravação existiu um controle no transporte, alimentação e saúde dos atores, buscando cada um deles em sua casa, buffet para café da manhã, almoço e janta e álcool em gel e uso de máscara da produção.

Durante a gravação, tiveram como assistente de direção, Matheus Santos e como som direto Gabriella Lewin.



Chroma-key

Para um maior controle estético e tempo de locação e saúde dos atores, foi utilizado o Chroma-key, sendo feito em estúdio, foi utilizado pano verde esticado e junto a algumas luzes para o deixar mais uniforme. Encontrando-se fixo em um lado da sala, foi necessário que o cenário se adequasse a partir da cena.



Pós-produção

Com a gravação em estúdio e utilizando da técnica de chroma-key, a pós-produção é um dos pilares mais importantes desta produção, sendo utilizado os programas da Adobe, como Premiere e AfterEffect, Davinci Resolve que são programas muito usados em grandes produções. Foi editado nos computadores da universidade, que tem local específico para edições com um peso maior .

00:02:08;04

00:02:40;04

00:03:12;06

00:03:44;06

00:04:16;08

00:04:48;08

00:05:20;08

Educação sombra.png

infraestruturaf.png

saude sombra.png

efeito p efeito efeito p efeito pi efeito efeito

efeit efeito pi efeito efeito pi

Title 01

e efei efeito pi efeito efeito pi efeito efeito pi efeito efeito p efeito e

Title 01

Title Title 03 Titl

Title 01

00_001

Title 02

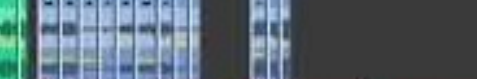
Title 02

Title Title Title 0: Title 02



Disco 013 - Track 01.mp3 Volume:Level

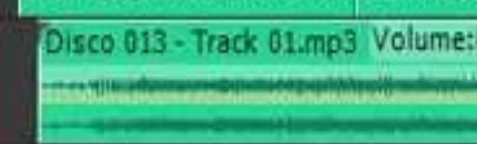
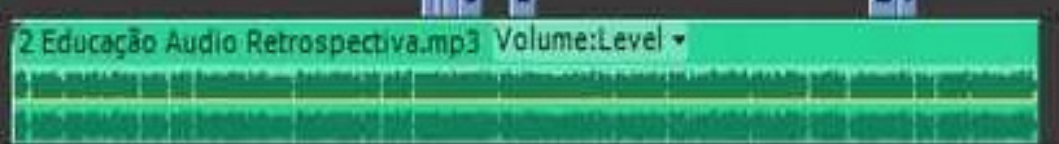
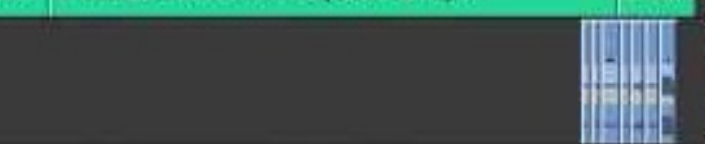
Disco 013 - Track 01.mp3 Volume:Level



1 Saúde Audio Retrospectiva.mp3 1 Saú

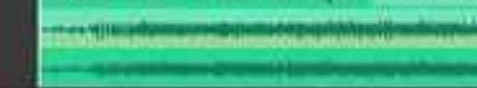
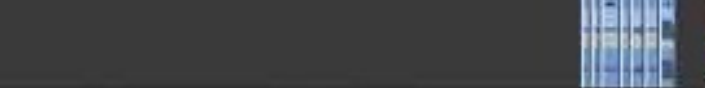
1 Saúde Audio Retrospectiva.mp3 1 Saú

3 Infraestrutura Audio Ret 3 Infraest



2 Educação Audio Retrospectiva.mp3 Volume:Level

Disco 013 - Track 01.mp3 Volume:L



Considerações finais

Copo Sujo, foi um projeto com etapas bastante complicadas, sendo assim, a cada passo foi se forjando o conhecimento, evoluindo intelectualmente e conceitualmente como pessoa e como profissional.

O aperfeiçoamento no uso da técnica de chormakey, foi importante para compreender o funcionamento dela em grandes e pequenas produções e como ela pode ser utilizada de diversas maneiras nos trabalhos futuros.

Sendo assim, ver o curta-metragem finalizado é gratificante, sendo possível ver que cada gota de suor não foi em vão.

feito por **Rodrigo Cândido**
2020



grizzly

GRIZZLY GEAR, LONDON
105 LINDSEY
020 757 250 500
020 757 250 500
020 757 250 500

Referências Bibliográficas

THE ART of Movie Storyboards: Visualising the Action of the World's Greatest Films. [S. l.: s. n.], 2013. 240 p.

Muñoz, J. M. Carrascal. Tenebrismo. Gran Enciclopedia Rialp

BBC. Simon Schama's Power of Art: Caravaggio. London, 2006.

La Historia del Arte, Blume, ISBN 978-84-8076-765-1, pág 218

Camargo, Roberto Gill Função estética da luz, 2ª edição. Coleção Estudos 307. Perspectiva, 2012

BECKETT, Wendy. A História da Pintura. São Paulo: Ática, 1997.

JANSON, H. W. A História Geral da Arte. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Ledur, Paulo Flávio; Sampaio, Paulo (2000) [1993]. «Pecado nº1 - Mexendo no sentido das palavras.

OS ARQUÉTIPOS na construção de narrativas: Análise da Triologia Batman, dirigida por Christopher Nolan na perspectiva arquetípica. Universidade Federal de Santa Catarina – USFC, [S. l.], p. 1 - 15, 17 jun. 2017.

THE ART of Movie Storyboards: Visualising the Action of the World's Greatest Films. [S. l.: s. n.], 2013. 240 p.

FILM Noir. [S. l.]: Jürgen Müller. 648 p.

GÊNESIS. [S. l.]: Sebastião Salgado. 520 p.

LIVRO por Christian Cravo. [S. l.]: Christian Cravo. 240 p.

O DESIGN da fotografia. [S. l.]: Jeremy Webb, 2010.

A GRANDE arte da luz e da sombra: Arqueologia do cinema. [S. l.]: Laurent Mannoni, 1995.

PARA ENTENDER uma fotografia. [S. l.]: John Berger, 2003.

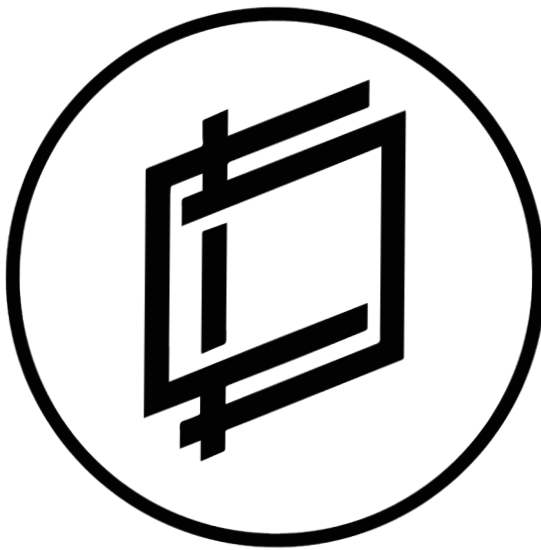
BORIS Kossoy. Fotografo. [S. l.]: Boris Kossoy., 2008.

SIN CITY - A DAMA FATAL, V.2. [S. l.]: Frank Miller, 2016.

SIN City - Cidade Do Pecado. [S. l.]: Frank Miller, 2016.

CINEMA NOIR CLASSICO: A FEMME FATALE DE IL BANDITO. Salão internacional de ensino, pesquisa e extensão - SIEPE, [S. l.], p. 1 - 6, 8 out. 2018.

CINEMA noir: uma avaliação do gênero na perspectiva do hedonismo. Universidade Federal do Pampa, [S. l.], p. 1 - 10, 30 jan. 2018.



@canpe.design