Instituto Superior de Tecnologias Avançadas

Licenciatura de Engenharia Multimédia

Misantropia - Curta-Metragem

Realizado por: **Diogo Nunes Leite Marquês – Nº40008**

Coordenador – Professor Dr. Pedro Brandão

Orientadora- Professora Dra. Dulce Mourato

Lisboa, ano letivo 2022/2023

Instituto Superior de Tecnologias Avançadas

Licenciatura de Engenharia Multimédia

Misantropia - Curta-Metragem

Realizado por: **Diogo Nunes Leite Marquês – Nº40008**

Coordenador – Professor Dr. Pedro Brandão

Orientadora- Professora Dra. Dulce Mourato

Lisboa, ano letivo 2022/23

Dedicatória

Dedico este trabalho a todos os meu colegas, amigos e professores.

Espero que seja uma primeira conquista num rumo a uma vida longa e de sucesso.

Agradecimentos

Venho por este meio fazer um agradecimento geral a todas as pessoas que me ajudaram a concretizar este projeto académico desde amigos, colegas e aos professores.

Tendo um agradecimento muito especial para a professora desta disciplina e coordenadora do projeto académico Professora Dra. Dulce Mourato por ter gasto um pouco da sua paciência e experiência e ter me ajudado e aos meu colegas nesta aventura, que foi criar esta curta metragem de terror.

Um agradecimento também aos funcionários da faculdade, desde o bar a secretaria, que deixa tudo em ordem para um bom funcionamento das aulas lecionadas.

Resumo

Desde sempre que o ser humano tem um forte interesse pela produção de filmes ou seja procurou arranjar novas técnicas para filmar e para editar, interpretando o mundo que o rodeia. Com a evolução dos tempos e com a passagem para o mundo digital, várias ferramentas de produção de filmes foram renovadas, abarcando para além de novas tecnologias, a Inteligência Artificial, a Realidade Virtual, muitas vezes aliadas a uma coincidente falta de criatividade e redundando numa generalização e vulgarização dos meios produzidos.

Este projeto pretendeu contrariar a máxima que 'a tecnologia mata a criatividade' e demonstrar, como com poucos ou nenhuns recursos disponíveis, foi possível filmar, editar e pós produzir uma curta-metragem de terror, sem grandes pretensões, mas coerente com o guião, que retrata a vida de um rapaz, dentro de um universo mágico e assombroso.

O objetivo principal da Misantropia, consistiu em seguir as regras para produção de filmes terror, explorá-las e criar uma curta-metragem, que pudesse assombrar a audiência transmitindo suspense e medo. Para isso, abordou e seguiu as regras identificadas com os princípios presentes nos filmes de terror, criadas por produtores como Manoel de Oliveira, Hitchcock, entre outros.

Nesta curta-metragem de terror desenvolvida foram usados diversos softwares como Adobe Premiere, Audition, Photoshop, Illustrator e After Effects para fazer os cortes e a montagem do filme, tal como os efeitos de som e gráficos.

Os filmes ajudam a entreter a população pelos seus efeitos e pela forma como criam uma cena, que por vezes é tão envolvente que o público não consegue distinguir o que é realidade e o que não é, espera-se que a curta-metragem Misantropia, também atinja aquele objetivo.

Palavras-chave: Curta-metragem, Terror, Produção, Realização, Edição.

Abstract

For a long time, people have had a strong interest in film production, that is, in the development of new film and editing techniques, interpreting the world around them. With the evolution of times and with the transition to the digital world, several film production tools have been renewed, in addition to new technologies, Artificial Intelligence, and Virtual Reality, often combined with a coincident lack of creativity and resulting in a generalization and vulgarization of the means produced.

This project intended to contradict the maxim that 'technology kills creativity' and demonstrate how, with few or no resources available, it was possible to film, edit and post-produce a horror short film, without great pretensions, but consistent with the script, which portrays the life of a boy, within a magical and amazing universe.

Misanthropy's main objective was to follow the rules for horror film production, explore them, and create a short film that could hang out with the audience by transmitting suspense and fear. For this, it addressed and followed the rules identified with the principles present in horror films, created by producers such as Manoel de Oliveira, and Hitchcock, among others.

In this developed horror short film, various software were used such as Adobe Premiere, Audition, Photoshop, Illustrator, and After Effects to make the cuts and montage of the film, as well as the sound and graphic effects.

Movies help to entertain the population through their effects and the way they create a scene, which is sometimes so immersive that the audience cannot distinguish what is reality and what is not and hope that the short film Misanthropy reaches that goal too.

Keywords: Short Film, Horror, Production, Directing, Editing.

Índice

Introdução 9
Revisão da literatura 10
Materiais e Métodos de Desenvolvimento 13
Resultados e Discussão de Resultados 17
Conclusão 27
Referências bibliográficas 28
Apêndices e Anexos 30

Índice de Figuras

Figura 1: Storyboard. 15
Figura 2: Guião. 16
Figura 3: Câmara e Tripé 17
Figura 4:Plano geral extremo. 18
Figura 5: Plano geral extremo. 18
Figura 6: Plano geral. ..... **Erro! Marcador não definido.**
Figura 7: Plano geral médio. ..... **Erro! Marcador não definido.**
Figura 8: Plano médio 19
Figura 9: Close-UP médio. 19
Figura 10: Close-UP. 20
Figura 11: Close-UP extemo. 20
Figura 12:Ambiente do Premiere. 21
Figura 13:Motion. 21
Figura 14: Lumetri Color. 22
Figura 15:Gaussian Blur. 22
Figura 16: Spherize. 23
Figura 17: Camera Tracker 3D parte1. 23
Figura 18:Camera Tracker 3D parte2. 24
Figura 19: Bibliteca de âudio. 25
Figura 20: Premiere audio. 25
Figura 21: Aumentar músicas. 25
Figura 22: Renderização. 26

Introdução

Este projeto consiste na realização de uma curta metragem com o intuito de produzir uma ficção de terror com a duração de cinco a dez minutos. Com o principal objetivo de refletir técnicas e ângulos de câmara, sons e efeitos especiais já criados e adequadas à ficção de terror, que levam o publico a acreditar que o protagonista esteja numa situação de tensão, suspense ou medo.

A produção de filmes em Portugal tem passado por várias mudanças ao longo dos tempos e são essas mudanças que o projeto consiste. Reunir vários diretores e as suas técnicas para fazer uma curta-metragem que englobam todos esses pormenores. Levando a descoberta de novas técnicas de câmara com ângulos para abordar a personagem e os planos em questão, som adequando para o tipo de filme e como produzi-los e bem como todas a pós-produção que consiste na organização de tudo e das correções de cores que leva a criar uma curta-metragem de terror utilizando alguns softwares de computadores.

O desenvolvimento desta curta-metragem aborda vários aspetos com produção gráfica, sonora, observação de planos e cenas. Que dão resultado a uma curta-metragem amadora de terror, que atua, num dos ramos da multimédia.

Este trabalho tem como objetivos específicos desenvolver técnicas e ângulos de câmara, sons e efeitos especiais, adequadas à ficção de terror, que levam o publico a acreditar que o protagonista esteja numa situação de suspense, medo ou tensão. Ao longo dos capítulos seguintes será detalhado o caminho per corrido, para a construção desta narrativa ficcional.

Revisão da Literatura

Neste projeto foi possível perceber o que difere um filme de terror para os diferentes géneros existentes e interpretar as regras já criadas para criar uma curta-metragem de terror. A começar com a criação de qualquer storyboard ou guião em existe uma regra base chamada a 'A Jornada do herói' (Campell, 2005) que consiste na história de uma personagem que está a viver o seu dia a dia, como sempre. De repente acontece algo na vida dessa personagem ou no mundo em que vive e que muda todo o rumo da personagem dali para a frente. Formando-se assim uma base para qualquer narrativa ficcional, seja ela romance, ação ou terror.

O diretor Sam Raimi diz também que quem começar a criar repetidamente filmes de terror começa a aperceber-se de algumas outras regras fundamentais tais como, o inocente tem que sofrer e o culpado tem de ser punido. De acordo com Rotgutshogun (Sam Raimi Rules of Horror, n.d.), com entrevista disponível no Youtube e visualizado em 8 Jan. 2023. É possível transcrever uma das suas opiniões:

> Algumas das coisas que aprendemos com a nossa repetida visita aos filmes de terror, são certas leias que se parecem aplicar a todos os filmes de terror e isso é o inocente tem que sofrer, entra numa casa e tem de ser atormentado e a lei seguinte vem com. Percebi que havia uma segunda lei que governar todos os filmes de terror, lei essa em que o culpado tem de ser castigado (Sam Raimi Rules of Horror, n.d.).

A partir destas regras podemos começar a elaborar um guião e storyboard para a nossa história que vai começar a formar a nossa curta-metragem. Para além das regras de escrita do guião é preciso ter uma atenção para os movimentos de câmara, som, maquilhagem, efeitos digitais e tradicionais.

Hitchcock (Cavett, 2019) explica este fundamento muito bem e de uma forma muito esclarecedora numa entrevista que dá para o programa americano *The Dick Cavett Show*, a falar sobre o filme *Psycho* de 1960. Onde explica como usou os ângulos das câmaras para manipular a audiência da altura a acreditar que algo de horrível esta a acontecer sem precisar de mostrar ou de usar um grande plano com a cena de sangue. Pois a audiência presta mais atenção aos pormenores presentes nas cenas e acha muito mais interessante quando existe uma ação de perto do que um grande plano que vai dar logo a informação e mostrar imagens explicitas.

De acordo com *Cavett* (2019) numa entrevista famosa, no seu programa The Dick Cavett Show, numa entrevista Alfred Hitchcock para perceber como foi executada a famosa cena do chuveiro em 'Psycho'. É possível transcrever a citação:

> Qualquer coisa que possa envolver uma audiência, tão próximo, é muito melhor do que vê lá à distância(...), mas se levarmos a audiência diretamente e tivermos uma impressão da cara, uma mão, um braço, pés e tudo mais envolvemos a audiência muito mais perto com disso (Cavett, 2019).

Noutras palavras Hitchcock percebeu que não era mostrar sangue, pois isso levava a audiência a ter um susto rápido e pouco duradouro, mas sim de mostrar à audiência mais pormenores dos acontecimentos persente nas cenas e que afetam a personagem nela contida. Como, por exemplo, se houver dois homens a conversa num bar e uma bomba explodir, a audiência assustasse e nada mais, mas se mostrarmos que há lá uma bomba e os dois homens continuarem sem perceber. A audiência vai começar a imaginar o pânico e o que poderá acontecer aquelas personagens refletindo a maneira dos homens saírem da li. Criando assim uma forte emoção sobre as imagens observadas.

Mas como criar um guião de terror, que tenha qualidade? - Alguns autores, como Melessa Sargent, Presidente da Scriptwriters Network (Como Escrever Um Roteiro de Curta Metragem Eficiente, n.d.) esclarece que são precisas três grandes etapas, onde fazem parte: um *brainstorming* de ideias, escrever uma primeira versão do guião e por fim ajustar o guião. Sargent (Como Escrever um Roteiro de Curta Metragem Eficiente, n.d.) referiu ainda num comentário feito, no site WikiHow, que "uma curta deve ter entre 10 e 15 minutos, ou seja, entre 15 e 20 páginas de roteiro. É preciso cobrir o começo, o meio e o fim da história, logo, você deve ser conciso. Foque em um ou dois personagens, criando experiências profundas para eles" (Como Escrever Um Roteiro de Curta Metragem Eficiente, n.d., para.3) .

Onde nos leva a ficar com uma ideia de quantas páginas vamos precisar e o que elas precisam conter, como descrições detalhadas do inico, meio e fim da história.

Neste projeto também não se englobaram os efeitos especiais digitais, por impossibilidade de recursos, tanto técnicos como humanos, fazendo a criação desses mesmos efeitos em pós-produção, onde de acordo com Rodrigues & Raposo (2020) no projeto potencial do Storytelling em curtas-metragens de terror por meio do uso de efeitos especiais digitais, concretizam:

> A forma indissociável com que os efeitos especiais digitais, também designados por efeitos visuais, se inserem na produção audiovisual atual, e se popularizam à medida em que os meios para produzi-los se tornam mais difundidos e acessíveis, até mesmo ao produtor mais iniciante, reforça a relevância

> deste estudo. A escolha por curtas-metragens, e mais, por curtas de terror, explica-se pela própria origem dos efeitos especiais citada anteriormente, e como esta gênese foi marcada pela apropriação do universo da mágica, do mistério e do fantástico, elementos profusamente encontrados em filmes desse gênero (Rodrigues & Raposo, 2020, p. 702).

Rodrigues & Raposo (2020) apontam também para as preferências do uso dos meios digitais para intensificar a narrativa e dar mais ênfase às emoções:

> Inexoravelmente, o uso de efeitos tornou-se cada vez mais distante da "simplicidade aparente" de seus anos iniciais e aproximou-se das ferramentas digitais que possibilitaram a criação de efeitos como o bullet time (Matrix (1999)) o motion capture (destaque em Lord of the Rings (2001)) e outros que fizeram com que as técnicas anteriores passassem a parecer até mesmo inocentes e de qualidade um pouco imperfeita (Rodrigues & Raposo, 2020, p. 705).

Apesar da curta-metragem possa apresentar uma qualidade um pouco inferior nos efeitos especiais, por não fazer uso de meios digitais mais recentes, foi possível cumprir os requisitos básicos com uma abordagem criativa simples e acessível.

Materiais e Métodos Desenvolvimento

Os principais participantes a contribuírem para este projeto foi a minha irmã e eu onde precisei de uma voz feminina para fazer uma das falas presentes na curta-metragem e onde fiz de diretor, produtor, realizar e ator nesta curta-metragem.

A calendarização da investigação foi feita da seguinte forma de outubro a novembro elaborou-se o planeamento do projeto, em dezembro fez se a preparação do pré-projecto, de janeiro fevereiro realizou-se um *"Pitch"* do projeto final, de março a maio captação das filmagens e edição do projeto final e por fim em junho a entrega e apresentação do projeto final.

O processo de investigação deste projeto seguiu as seguintes etapas, perceber como se criava um storyboard por já se ter em mente algumas cenas que se iriam utilizar, como concretizar um guião cinematográfico com relevância na história já criada no storyboard, quais os enquadramentos existentes no cinema e mais usados nos filmes de terror, que softwares e ferramentas foram usados para criar esta curta-metragem e qual o software para fazer o render do trabalho.

Passamos assim para os caminhos que tive de seguir para conseguir criar o meu objetivo proposto. Utilizando papel e caneta comecei por criar um storyboard e guião que depois passei para formato digital através de uma foto e do Adobe Ilustrator, passando assim para a fase seguinte de captação de imagens onde se escolheu a melhor hora do dia para poder aproveitar mais luz pois a lente usada neste projeto precisa de muito luz para ter uma imagens nítida sem luzes auxiliares, tendo todas as filmagens captadas e sons recolhidos e gravados passamos para o computador e metemos elas dentro de uma pasta depois usamos três programa para fazer tudo que era efeitos de sons , gráficos ou curtes que se chamam Adobe Premiere, After Effect e Audition. Renderizando tudo através do Adobe MediaEncoder. A amostra utilizada será uma curta-metragem de nome misantropia e coleta de dados é feita através dos comentários feitos pela audiência.

Para este projeto académico foi utilizado o tipo de metodologia qualitativa pois através das opiniões geradas por um publico é que ficaremos a saber se os efeitos, sons e escrita da curta foram bem utilizados e se tiveram o seu principal objetivo cumprido. Com as

observações e comentários feitos pelas pessoas que o assistiram. Chegamos a um desfecho onde a audiência gostou do produto final, que tem bastante suspense e drama, as bandas sonoras são imersivas. Porém existem alguns problemas quanto alguns aspetos técnicos da história como o mal não sofrer e problemas de nivelamento do som. Também se reparou no sentimento forte quando a personagem se refere ao falecimento da mãe sendo, a mãe, um aspeto muito importante na vida da audiência.

Para este projeto foi executado um cronograma da investigação, que teve início em Outubro de 2022, começando com o planeamento do projeto: assentando ideias sobre o que queria fazer, quais equipamentos que necessitava e a minha disponibilidade e quais as inspirações que iriam-me levar a elaboração do projeto académico. Onde consistiu em encontrar vários diretores na área de terror com Sam Raimi, Alfred Hitchcock e Jhon Carpenter onde em entrevista revelam as suas técnicas para as produções das suas grandes obras.

Elaborado o planeamento, em dezembro começou-se a preparação do pré-projecto que consiste numa pré-composição do projeto académico onde descreve o objetivo do estudo de realizar uma curta-metragem de terror, com o objetivo principal de desenvolver técnica cinematográficas e com o objetivo secundário de compreender quais seriam as mais adequadas as curtas-metragens de terror. Perceber qual a metodologia a utilizar no projeto e como realiza-la, fazer uma calendarização do trabalho e resumir os resultados esperados a obter.

Em janeiro deu-se a elaboração do *PITCH* que é uma pequena apresentação do pré-projecto onde aborda as necessidades e benefícios do projeto como o de poder aumentar o mercado de conteúdo digital amador através das técnicas apresentadas. O pitch retrata também como se vai proceder a execução do projeto os equipamentos que vamos utilizar, como será feita a divulgação do projeto neste caso no *Youtube* com também publicidades na televisão. Passando assim para o último tema do picth que é o de planeamento perceber se há uma concorrência e o que distingue o nosso trabalho de outros, sendo neste caso quanto a concorrência todos os escritores de curta-metragem ou produtores digitais e distinguida pela minha visão e interpretação dos temas estudados.

A criação de filmes é essencialmente uma expressão artísticas, porém com olhar atento da população houve uma manifestação de uma forma de organização dos filmes que levou ao princípio de uma vertente mais industrial do que artística do cinema. Oferecendo assim vários passos a passos de como se deve desenhar um storyboard, escrever um guião, certos

enquadramentos ou ângulos para fazer um filme, bem como os audiovisuais adequados a cada género e emoção que os produtores querem passar em cada cena.

Para o início desta curta-metragem foi concretizado um storyboard num formato mais atual, com início na década de 1930 pela Walt Disney Studios, que descreve uma história de quadradinhos onde indica os enquadramentos acompanhados com uma descrição sobre as ilustrações, sonoplastia e a um resumo de cada ação. O storyboard também deve conter paginação e o nome do projeto no início de cada página. Como o que está presente na figura 1 abaixo e em apêndice, em formato grande.

Figura 1: Storyboard. (Marquês, 2023, p.1)

Com a concretização do storyboard podemos agora sim passar para o segundo tema que dá o seguimento a esta curta-metragem que foi a criação e melhoramento de um guião.

Para compor o que é habitualmente um guião profissional são oito passos que deles fazem parte a Sinopse que dá um breve resumo da curta-metragem, o Guião Literário ou Argumento que é o responsável por uma descrição mais vasta do tema, a Sequência que é uma lista antecipada das cenas que vão compor o corpo do filme com uma descrição sucinta da ação que se vai desenvolver, A sequencia literária que é uma forma mais completa do guião literário, a Sequência dialogada e composta por um diálogo excessivo, muita descrição e um grande número de repetições feitas pelo produtor para poder ajudar o realizador em cena, o Guião por Cenas consiste em converter a sequência de diálogos em algo bastante semelhante ao plano geral, a Planificação que serve para organizar como se vai gravar as cenas através do guião e por fim o Guião técnico que é o resultado final com todas alterações feitas e marcadas.

Alcançando um resultado como o que é mostrado na imagem abaixo e em anexo o guião feito para está curta-metragem Misantropia.

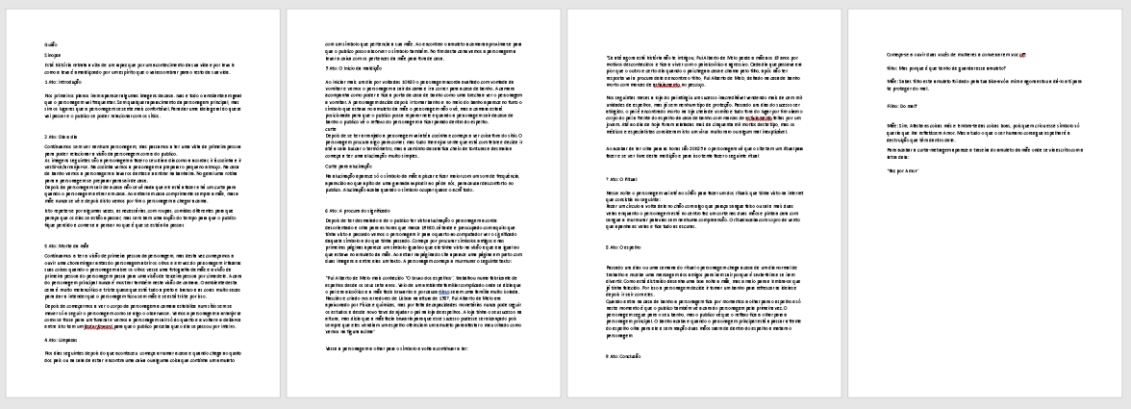


Figura 2: Guião (Marquês, 2023, p.2.)

E preparamo-nos assim para apresentação do terceiro tema dos enquadramentos e ângulos que devemos usar para gravar a nossa curta-metragem.

Resultados e Discussão De Resultados

Partindo da pesquisa elaborada para esta curta-metragem podemos sintetizar que foram seguidas as regras clássicas para a criação de um guião de terror: o inocente que vivia uma vida normal, depara-se com um acontecimento que lhe muda a vida. Tem de sobreviver aos obstáculos, aos medos e terrores e o bem tem de conseguir derrotar o mal.

Para as filmagens a regra principal é usar o Extremo Close-Up pois fornece a informação pormenorizada a audiência. O resultado deste estudo revela-se na curta-metragem chamada Misantropia e cujo o link se encontra disponível para visualização em https://youtu.be/bz27sQBJj9s.

A partir daqui, são enumeradas todas as regras, os materiais e técnicas de filmagens que foram usadas, que podem servir para inicio de Portfólio e para futuras inspirações de outros produtores de curta-metragem.

Nas gravações desta curta-metragem foi utilizado um Câmara Canon EOS 600D, com uma lente Canon EFS 18-200 mm com o auxílio de um tripé representado na figura abaixo. oferecendo assim uma gravação digital.

Figura 3: Câmara e tripé, crucial para a gravação de todas as cenas (Marquês, 2023, p.3).

Os enquadramentos são uns dos aspetos mais importantes para a criação de uma curta-metragem pois é aqui que se explora e se aprende a identificar os elementos mais importantes para serem filmados.

Plano de estabelecimento tem como objetivo de identificar o mundo dos personagens e para esta curta-metragem foi utilizado a imagem da casa da personagem para identificar esse plano.

Figura 4:Plano geral extremo (Marquês, 2023, p.4).

Plano geral extremo - este plano tem como propósito de apresentar o local em que a cena se vai passar de um modo que irá mostrar o ambiente em longa distância num reforço para se mostrar as dimensões do local. Num enquadramento muito aberto.

Figura 5: Plano geral extremo (Marquês, 2023, p.5).

É um plano médio da personagem da cintura para cima onde capta as suas expressões da personagem e percebemos as expressões e se está com medo, triste, feliz e entre outras emoções. Ainda localiza a audiência com alguns elementos do ambiente presente na cena. Como representado na figura abaixo.

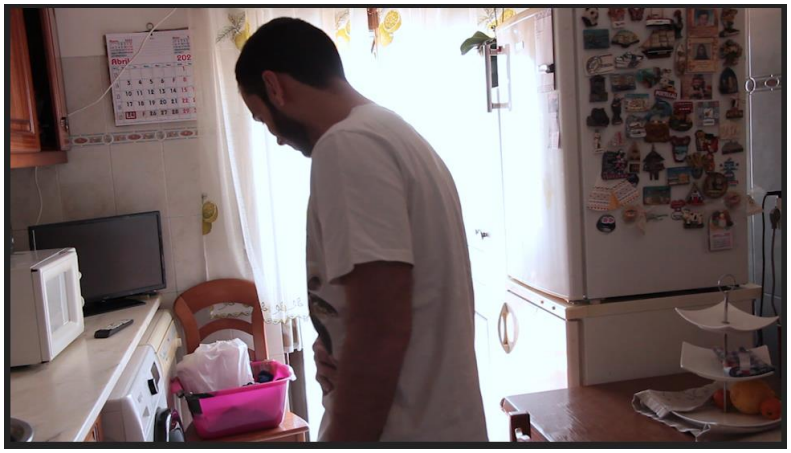


Figura 6: Plano médio (Marquês, 2023, p.8).

Close-Up médio - este plano é mais utilizado em conversa feitas pelos personagens pois ele mostra a personagem da altura do peito para cima sendo mais próxima que o plano médio. Sendo utilizado como mostra na figura abaixo para apresentar uma ação de perto que a personagem está a fazer. Pois nesta curta-metragem não sucede nenhum diálogo direto.

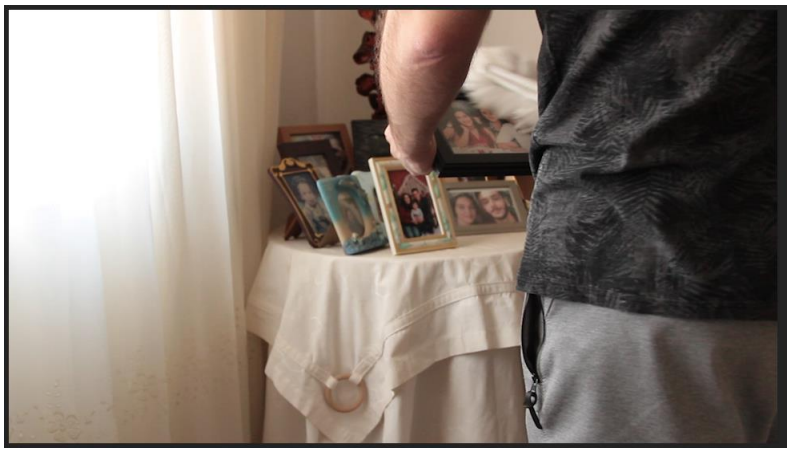


Figura 7: Close-up médio (Marquês, 2023, p.9).

Close-Up - neste enquadramento temos um plano mais fechado do rosto da personagem por vezes até ao ombro ocupando assim o plano inteiro sem dar muita informação do espaço em que a personagem está, mas sim as suas expressões ou ao que ele está a fazer. Na figura abaixo e representado este enquadramento através de um corte que a personagem vai fazer nas mãos.

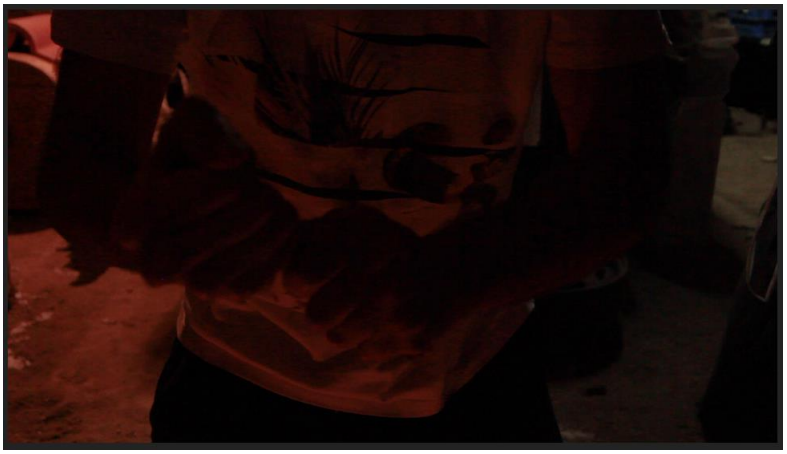


Figura 8: Close-UP (Marquês, 2023, p.10).

Close-Up extremo ou também plano de detalhe tem como características de ser um enquadramento que mostrar detalhes extremos da personagem ou do que lhe está a acontecer como por exemplo as expressões dos olhos ou algum ferimento que a personagem tem no corpo assim com objetos. Na figura abaixo para representar este enquadramento foi utilizado o seguinte plano que mostra em pormenor um amuleto em que audiência precisa de tomar atenção.

Figura 9: Close-Up extremo (Marquês, 2023, p.11).

Após esta apresentação de vários planos e as suas representações e dado o seguimento da conclusão da captação dos enquadramentos e ângulos necessários para a montagem da curta-metragem passamos assim para o quarto e quinto tema da produção dos áudios visuais e da edição de vídeo

Foi efetuada uma edição de vídeo e efeitos com Adobe Premièr. Nesta parte do projeto após ter todas as imagens recolhidas deu-se a passagem para um programa chamado Adobe Premièr que consiste num software de computador que nos ajuda a fazer a organização, cortes e certos efeitos, presente na Figura 12.

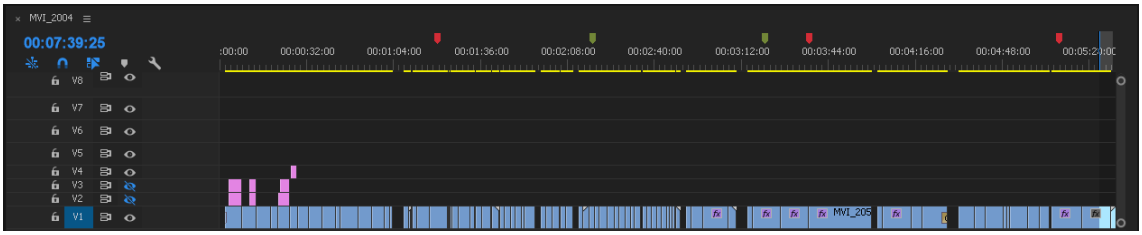


Figura 10:Ambiente do Adobe Premièr (Marquês, 2023, p.12).

Proporcionando várias ferramentas onde podemos trabalhar os nossos vídeos como:

A Motion é uma ferramenta que faz parte do Adobe Premièr responsável pela posição, escala e rotação podendo assim alterar alguma destas características.

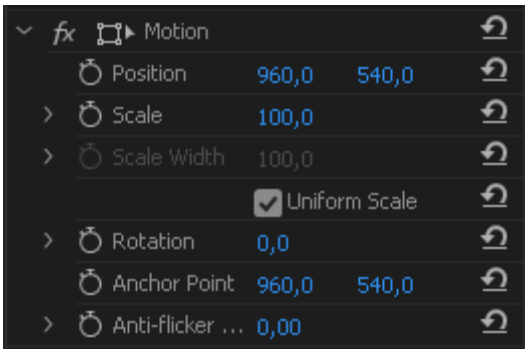


Figura 11:Motion (Marquês, 2023, p.13).

Outra ferramenta muito importante é o Lumetri Color que é responsável pela correção de corres podendo assim alterar as cores nas nossas imagens para preto e branco ou equilibrar os níveis das sombras ou da luz. Podemos também fazer o equilíbrio da temperatura de cor das nossas imagens, variando entre cores mais frias ou para cores mais quentes.

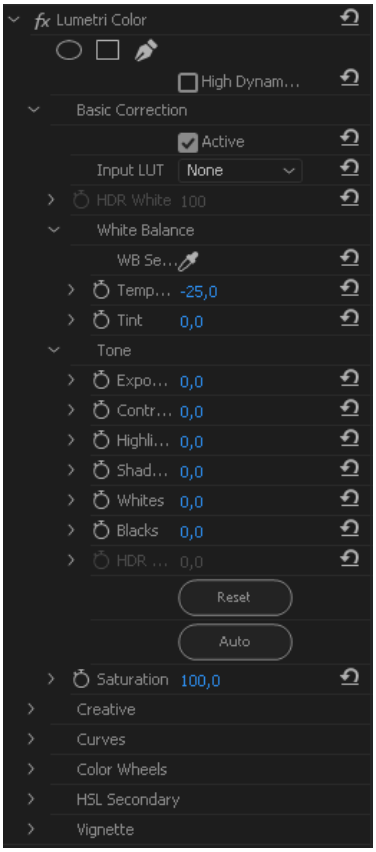


Figura 12: Lumetri Color (Marquês, 2023, p.14).

Gausian Blur- esta ferramenta tem a capacidade de melhorar um pouco o foco das imagens e aumentar o desfoque da imagem é maioritariamente usado para restringir a visão da audiência sobre as caras dos personagens ou de bens que não se possa perceber.

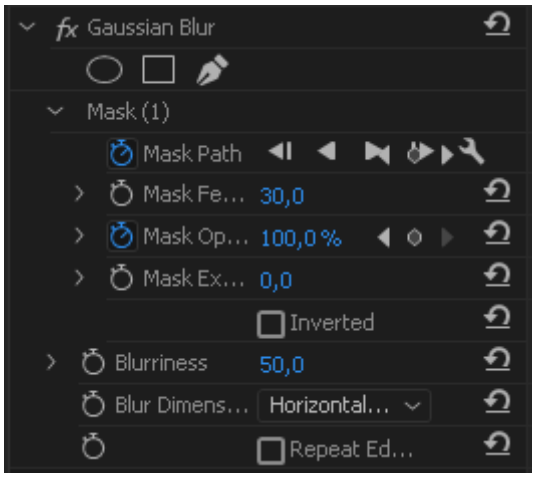


Figura 13:Gaussian Blur (Marquês, 2023, p.15).

Por ultimo mas não menos importante este efeito (Spherize) serve para dar um efeito esferico as nossas imagens replicando assim um efeito de lente olho de peixe e sendo ultizada para curta-metragem num ilusão que a personagem tem.

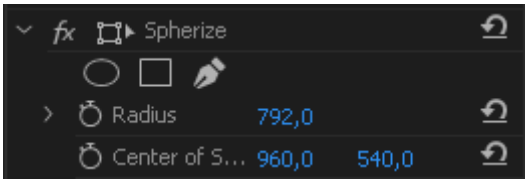


Figura 14: Spherize (Marquês, 2023, p.16).

Foi usado o Adobe After Effects com a funcionalidade Camera 3D Tracker, pois os efeitos mais detalhados terão de ser feitos noutro software que é o Adobe After Effect que contêm ferramentas mais especificas para o queremos fazer o efeito Camera 3D tracker que faz uma recolha das perspetivas contidas nas imagens.

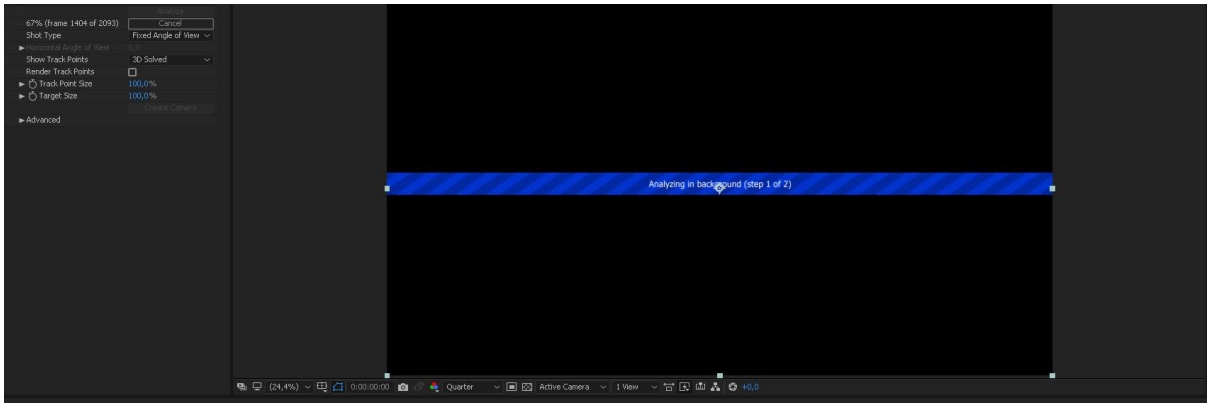


Figura 15: Camera Tracker 3D parte1 (Marquês, 2023, p.17).

Depois da análise feita pelo o programa passamos a uma próxima fase que é a de escolher os melhores três pontos que melhor representam o nosso plano que queremos usar como na figura abaixo.

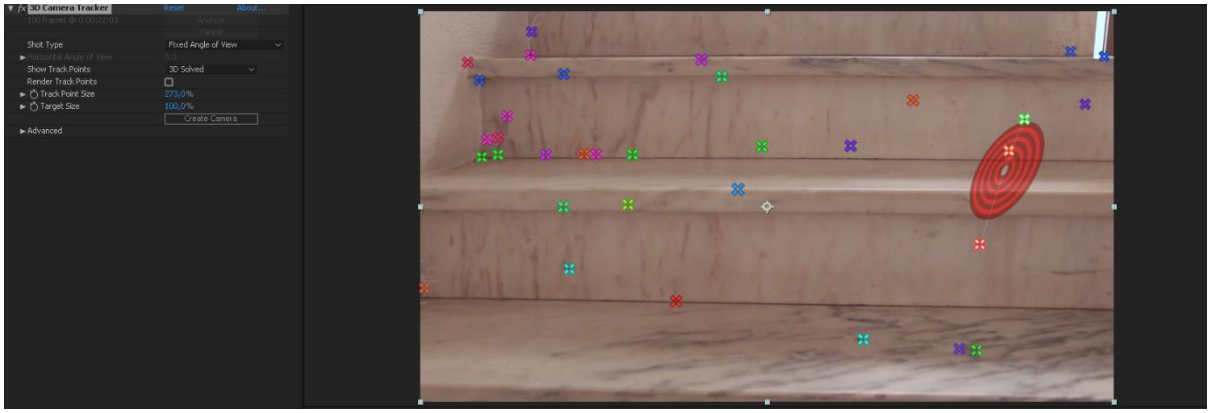


Figura 16:Camera Tracker 3D parte2 (Marquês, 2023, p.18).

Depois de ter os três pontos escolhidos podemos então escolher se queremos adicionar texto ou um elemento sólido à nossa edição. Isto faz com que o objeto que criamos não vai sair daqueles pontos mesmo que a imagem por trás esteja a mexer. Utilizado nos textos no início desta curta para que o texto fique estático em certas cenas.

A Produção de Áudio é um factor crucial para o sucesso de uma curta-metragem de terror. Quando começamos a ver um filme quanta importância damos aos aspetos sonoros sendo também eles muito importantes para a produção de filmes ainda mais nos filmes de terror onde se pretende transmitir sensações para a audiência através de músicas e efeitos perturbadoras. Muito deles criados através de uma técnica chamada *Foley*, criada por Jack Foley que consistem em ver uma projeção do filme e gravar os áudios enquanto se vê o filme, que foi utilizada nesta curta-metragem para sincronizar da voz-off com o filme. Na utilização de outros efeitos como os sons de fundo, e sons mais arrepiantes foram retiradas de uma biblioteca de músicas disponível na Internet como a representada na figura abaixo.

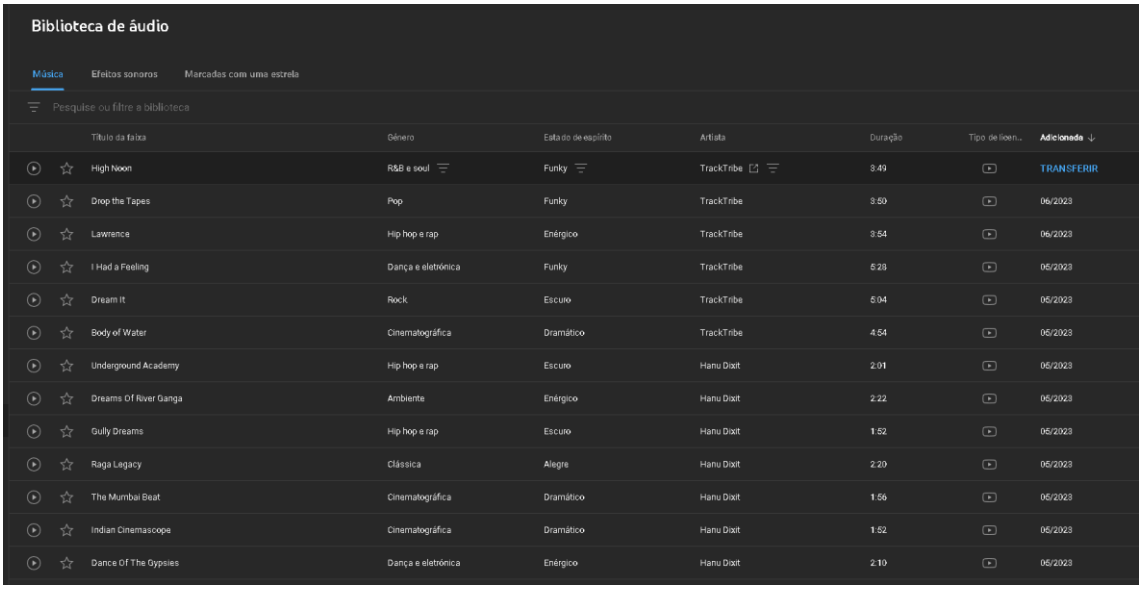


Figura 17: Biblioteca de âudio (Marquês, 2023, p.19).

No fim de termos todos os sons recolhidos passamos para os programas de edição utilizados sendo eles o Adobe Première já antes referido para a organização das imagens, mas desta vez é usado no controle de volume de cada treixa sonora e bem como alguns efeitos sonoros.

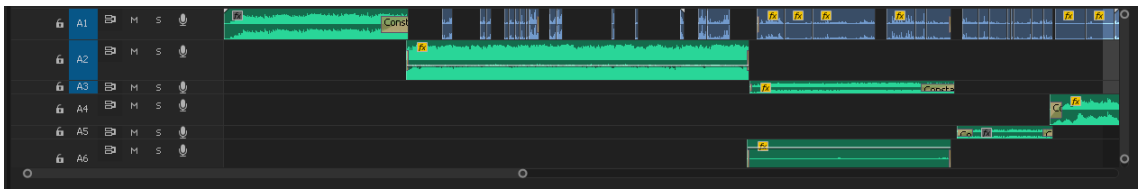


Figura 18: Premiere Audio (Marquês, 2023, p.20).

Já o Adobe Audition é um conjunto de ferramentas que abrangem as trilhas sonoras através de ondas, mixagem, edição e reparação de som podendo assim aumentar ou diminuir certos tipos de música sem danificar o som.

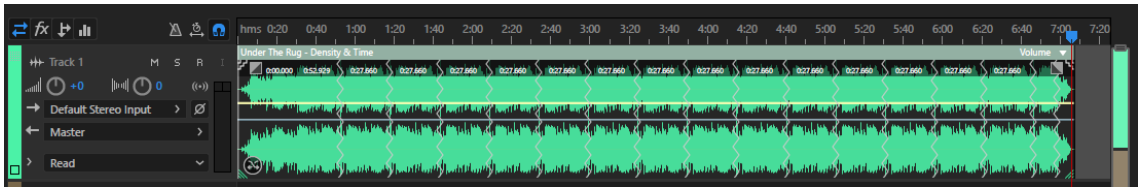


Figura 19: Aumentar músicas (Marquês, 2023, p.21).

Depois de ter tudo organizado e editado chegamos assim ao último tema deste projeto que é o de renderização de filme.

O processo de renderização é a criação de uma única composição, ou seja, a criação de uma imagem bidimensional da composição a partir de todas as camadas abrigando todas a informações nelas contidas e criando assim a nossa curta-metragem final através do software Adobe MediaEncoder.

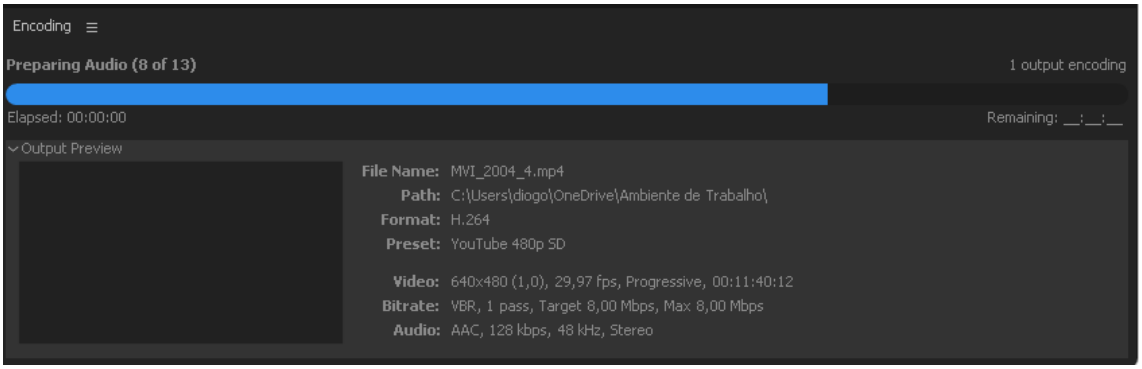


Figura 20: Renderização (Marquês, 2023, p.22).

Utilizado estes softwares para criar assim o projeto e curta-metragem final, Misantropia.

Foram alguns os obstáculos e as limitações nas gravações desta curta-metragem, pois foi uma única pessoa a criar a ideia, a actuar como personagem, a filmar, a realizar, a produzir e finalizar num prazo bastante apertado. Foi uma aprendizagem enriquecedora, que veio permitir colocar em prática muitos dos conhecidos obtidos no decorrer da licenciatura em Engenharia Multimédia.

No princípio senti uma forte dificuldade construir uma história viável para a curta-metragem de terror, não sabia bem por onde começar e tive de fazer uma pesquisa, falar com os professores e colegas para conseguir fazer uma melhor orientação para a minha história.

O que foi mais difícil neste projeto académico foi mesmo ter feito tudo sozinho e precisar de ter bastante atenção a pequenos prómeros nas filmagens e edições do que se tivesse mais pessoas a trabalharem comigo. Seria um trabalho mais descansado pois cada pessoa poderia dedicar mais tempo a cada etapa da curta metragem. Para resolver está situação usar um tripé e planos mais estáticos pois é impossível conseguir planos em movimento estando presente nas cenas.

Conclusão

O desenvolvimento do projeto teve na base o aprofundamento de conhecimentos nas áreas do Cinema e da Multimédia, mais concretamente, praticar as regras fundamentais para a produção de um filme de terror, mais especificamente uma curta-metragem.

A produção de um filme não é nada simples, foram longos meses, desde a criação do guião até à edição do último pormenor de som. Foram várias as etapas percorridas para conseguirmos atingir um objetivo de qualidade e consistente, mas no final ficou a história que descreve a vida de um inocente, que vai ter de sofrer para usufruir da simpatia dos espetadores, onde o mal pode ser derrotado, mas será que é?!...

Em termos técnicos, um dos enquadramentos mais importantes é o de Extremo Close-Up, pois mostra à audiência as imagens mais impactantes, mantendo o incógnito da cena, que está a acontecer à personagem principal.

Para concluir, sinto que aprendi bastante sobre este tema, melhorando as minhas competências e adquiri novos conhecimentos que irei aplicar, daqui para a frente, na minha vida profissional. Resumindo, com os resultados obtidos e com a experiência adquirida, espero futuramente melhorar as minhas capacidades e pô-las em prática como profissional, nesta área.

Referências bibliográficas

Adobe. (2023, janeiro 5). Noções básicas de renderização e exportação. Adobe.com. https://helpx.adobe.com/pt/after-effects/using/basics-rendering-exporting.html

Campbell, J. (2005). O herói de mil faces. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento.

Cinecom.net. (2020, agosto 4). Turn into a GHOST with After Effects (super easy, seriously).Www.youtube.com.https://www.youtube.com/watch?v=ls5qvLi6IFQ&ab_channel=Cinecom.net

EntrePlanos. (2017, abril 20). Como São Criados Os Efeitos Sonoros dos Filmes? Www.youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=6nVtRBY7fz8&ab_channel=EntrePlanos

FXhome. (2020, outubro 15). Making an Effective Horror Movie | Advice from Award-Winning Directors. Www.youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=IJ5Hdflxu-I&ab_channel=FXhome

Gustavo Cruz. (2017, setembro 14). Como Fazer Um Filme de Terror. Www.youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=mDVPSf65X2A&ab_channel=GustavoCruz

Horror movie master John Carpenter. (n.d.). Www.youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=5TY3-Ca1E-M&ab_channel=CBSSundayMorning

ManufacturingIntellect. (2016, julho 14). John Carpenter interview (1996). Www.youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=gNVW09OpJhg&ab_channel=ManufacturingIntellect

Marquês, D. (2023). Diário de Investigação. Observação de Campo. (Não Impresso). Pp.22.

Rodrigues, P. C. S., & Raposo, R. (2020). O potencial do storytelling em curtas-metragens de terror por meio do uso de efeitos especiais digitais. AVANCA | CINEMA, 11, 1-10. Retrieved from https://publication.avanca.org/index.php/avancacinema/article/view/180

Ryan Camp Films. (2017, outubro 29). Horror Filmmaking - How to Make A Horror Movie. Www.youtube.com.https://www.youtube.com/watch?v=DuH50aH9YQk&ab_channel=RyanCampFilms

Sam Raimi Rules Of Horror. (n.d.).Www.youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=Xrj5oQtodCc&t=169s&ab_channel=rotgutshogun

Como Escrever um Roteiro de Curta Metragem Eficiente. (n.d.). Coescrito por Melessa Sargent. WikiHow. https://pt.wikihow.com/Escrever-um-Roteiro-de-Curta-Metragem-Eficiente

Slideshare. (2016, março 13). Guião como elaborar um trabalho escrito. Www.slideshare.net. https://pt.slideshare.net/lucilialopes/guio-como-elaborar-um-trabalho-escrito

The Dick Cavett Show. (2019, maio 9). Alfred Hitchcock On How He Made The Shower Scene In “Psycho” | The Dick Cavett Show. Www.youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=n3eOOhts63A&ab_channel=TheDickCavettShow

Tuoto, por A. (2021, julho 19). Os Principais Enquadramentos do Cinema. ARTHUR TUOTO. https://arthurtuoto.com/2021/07/19/enquadramentos-do-cinema/

Apêndices e Anexos

Deixo um link para toda a aventura, que foi fazer esta curta-metragem de terror para o meu Projeto Académico e mostrar o meu trabalho no seu melhor esplendor.

Para aceder ao Projeto Académico – Misantropia, Curta-Metragem, deixo o link aqui https://youtu.be/bz27sQBJj9s

Guião

Sinopse: Está história retrata a vida de um rapaz que por um acontecimento da sua vida e por leva la como a leva é amaldiçoado por um espírito que o vai assombrar para o resto da sua vida.

1 Ato: introdução
Nos primeiros planos iram aparecer algumas imagens da casa. ruas e todo o ambiente em geral que a personagem vai frequentar. Sem qualquer aparecimento da personagem principal, mas sim os lugares que a personagem se sente mais confortável. Para dar uma ideia geral do que se vai passar e o publico se poder relacionar com os sítios.

2 Ato: Dia a dia
Continuamos sem ver nenhum personagem, mas passamos a ter uma vista de primeira pessoa para poder relacionar a visão da personagem com a do publico.
As imagens seguintes são a personagem a fazer o seu dia a dia como a acordar, ir à cozinha e ir vestir-se/arranjar-se. Na cozinha vemos a personagem a preparar o pequeno almoço. Na casa de banho vemos a personagem a lavar os dentes e a entrar na banheira. No geral uma rotina para a personagem se preparar para sair de casa.
Depois da personagem sair de a casa não se vê nada que ele está a fazer e há um curte para quando a personagem entrar em casa. Ao entrar em casa comprimente sempre a mãe, mas a mãe nunca se vê e depois disto vemos por fim a personagem a chegar a cama.
Isto repete-se por algumas vezes, as necessárias, com roupas, comidas diferentes para que pareça que os dias se estão a passar, mas sem bem uma noção do tempo para que o publico fique perdido e come-se a pensar no que é que se está ali a passar.

3 Ato: Morte da mãe
Continuamos a ter a visão de primeira pessoa da personagem, mas desta vez começamos a ouvir uma choramingar antes da personagem abrir os olhos e em vez da personagem ir fazer as suas coisas quando a personagem abre os olhos vesse uma fotografia da mãe e a visão de primeira pessoa da personagem passa para uma visão de terceira pessoa por cima dele. A cara da personagem principal nunca é mostrar também nesta visão de camara. O ambiente desta cena é muito melancólico e triste quase que está tudo a preto e branco e as cores muito secas para dar a intender que a personagem ficou sem mãe e se está triste por isso.
Depois de começarmos a ver o corpo da personagem a camara estabiliza num sítio sem se mexer só a seguir a personagem como se algo o observasse. Vemos a personagem a arranjar se como se fosse para um funeral e vemos a personagem sair só do quarto e a voltar e a deitar-se entre isto tem um *fast foward* para que o publico perceba que o dia se passou por inteiro.

4 Ato: Limpezas
Nos dias seguintes depois do que aconteceu começa a arrumar a casa e quando chega ao quarto dos pais ou na sala de estar encontra uma caixa ou alguma coisa que continha um amuleto com um símbolo que pertencia a sua mãe. Ao encontrar o amuleto a camara aproxima-se para que o publico posso absorver o símbolo também. No fim desta cena vemos a personagem a levar a caixa com os pertences da mãe para fora de casa.

5 Ato: O Inicio da maldição
Ao iniciar mais um dia por volta das 10h30 a personagem acorda exaltado com vontade de vomitar e vemos a personagem a sair da cama e ir a correr para a casa de banho. A camara acompanha como poder e fica a porta da casa de banho como uma brecha a ver a personagem a vomitar. A personagem decide depois ir tomar banho e no meio do banho aparece no fumo o

símbolo que estava no amuleto da mãe a personagem não o vê, mas a camara estará posicionada para que o publico possa reparar nele e quando a personagem sair da casa de banho o publico vê o reflexo da personagem a ficar parado dentro do espelho.
Inciting Point - Depois de se ter arranjado, a personagem vai até a cozinha e começa a ver coisa fora do sítio. A personagem procura algo para comer, mas tudo lhe enjoa, sente que está com febre e decide ir até a sala buscar o termómetro, mas a caminho da sala fica cheio de tonturas e desmaia e começa a ter uma alucinação muito simples.
Na alucinação aparece só o símbolo da mãe a piscar e ficar maior com um som de frequência, aparecido ao que apito de uma granada explodir ao pé de nós, para causar desconforto no publico. Alucinação acaba quando o símbolo ocupar quase o ecrã todo.

6 Ato: A procura do significado

Depois de ter desmaiado e de o publico ter visto alucinação a personagem a corda desorientado e olha para as horas que marca 19h30. Já tarde e preocupado com aquilo que tinha visto e passado vemos a personagem ir para o quarto ao computador ver o significado daquele símbolo e do que tinha passado. Começa por procurar símbolos antigos e nas primeiras páginas aparece um símbolo igual ao que ele tinha visto na visão e que era igual ao que estava no amuleto da mãe. Ao entrar na página do site aparece uma página em preto com duas imagens e entre elas um texto. A personagem começa a murmurar o seguinte texto:

"Rui Alberto de Melo mais conhecido "O bruxo dos espelhos", trabalhou numa fabricante de espelhos desde os seus sete anos. Veio de um ambiente familiar complicado onde se dizia que o pai era alcoólico e a mãe fazia bruxarias e por causa de isso serem uma família muito isolada. Nascido e criado nos arredores de Lisboa na altura de 1587, Rui Alberto de Melo era apaixonado por Física e químicas, mas por falta de capacidades monetárias nunca pode seguir os estudos e desde novo teve de ajudar o pai na loja de espelhos. A loja tinha o seu sucesso na altura, mas dizia que a mãe fazia bruxaria para que esse sucesso pudesse ser alcançado pois sempre que eles vendiam um espelho ofereciam um amuleto para afastar o mau olhado como vemos na figura acima".

Vê-se a personagem a olhar para o símbolo e volta a continuar a ler:

"Se até agora está história não te intrigou, Rui Alberto de Melo perde a mãe aos 19 anos por motivos desconhecidos e fica a viver com o pai alcoólico e agressivo. Cada dia que passava era pior que o outro e certo dia quando o pai chega a casa e chama pelo filho, após não ter resposta vai a procura dele e encontre o filho, Rui Alberto de Melo, deitado na casa de banho morto com marcas de asfixia no pescoço.

Nos seguintes meses a loja do pai atingiu um sucesso inacreditável vendendo mais de cem mil unidades de espelhos, mas já sem nenhum tipo de proteção. Passado uns dias do sucesso ser atingido, o pai é encontrado morto na loja cheia de vomito e tudo fora do lugar por fim viram o corpo do pai a frente do espelho da casa de banho com marcas de asfixia feitas por um jovem. Até ao dia de hoje foram relatadas mais de cinquenta mil mortos deste tipo, mas os médicos e especialistas consideram isto um vírus muito raro ou algum mal inexplicável.
Ao acabar de ler olha para as horas são 20h25 e a personagem vê que o site tem um ritual para fazer e se ver livre desta maldição e para isso tenta fazer o seguinte ritual

7 Ato: O Ritual

Nessa noite a personagem vai até ao sótão para fazer um dos rituais que tinha visto na internet que consistia no seguinte:
Fazer um círculo a volta dele no chão com algo que pareça sangue falso ou sal e mais duas velas enquanto a personagem está no centro faz um corte nas duas mãos e pinta a cara com sangue a murmurar palavras sem nenhuma compreensão. O ritual acaba com sopro de vento que apanha as velas e fica tudo as escuras.

8 Ato: O espelho

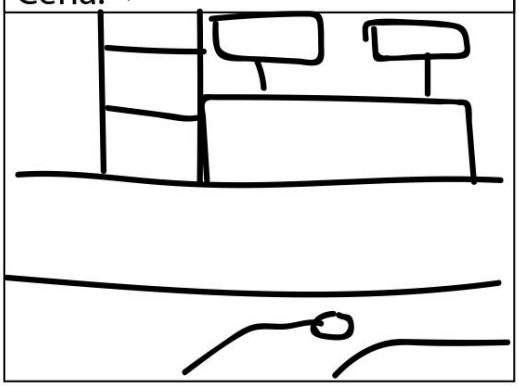
Passado uns dias ou uma semana do ritual a personagem chega a casa de um dia normal de trabalho e recebe uma mensagem dos amigos para irem sair porque é sexta-feira e se irem divertir. Como está distraído desenha uma boa noite a mãe, mas a meio para e lembra-se que já tinha falecido. Por isso a personagem decide ir tomar um banho para refrescar as ideias e depois ir sair com eles.
Quando entra na casa de banho a personagem fica por momentos a olhar para o espelho e só neste momento é que o publico também vê a cara da personagem pela primeira vez. A personagem segue para o seu banho, mas o publico vê que o reflexo fica a olhar para a personagem principal. O banho acaba e quando a personagem principal está a passar a frente do espelho olha para ele e sem reação duas mãos saem de dentro do espelho e matam a personagem

9 Ato: Conclusão

Começa a ouvir-se duas vozes: uma de mulher e outra de homem, ambos conversam em voz OFF:
Filho: Mas porque é que tenho de guardar esse amuleto?
Mãe: Sabes filho este amuleto foi dado pela tua bisa-avó a mim e agora estou a dá-lo a ti para te proteger do mal.
Filho: Do mal?
Mãe: Sim, Afasta as coisas más e lembra-te das coisas boas, pois quem criou esse símbolo só queria que lhe refletissem Amor. Mas a tudo o que o ser humano consegue espelhar é a destruição que têm dentro dele.
Para acabar a curta-metragem aparece a traseira do amuleto da mãe onde se vê escrito com a letra dela: “Faz por Amor”

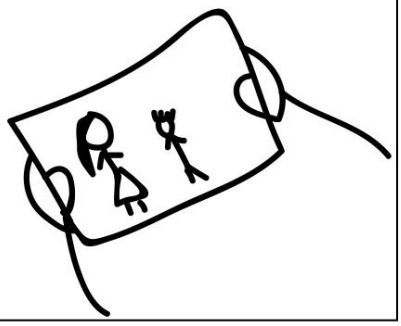
Projeto Filme de terror, Misantropia Pg 1

Cena: 1



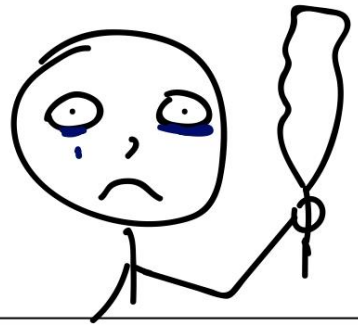
Personagem acorda e começa a fazer o seu dia a dia

Cena: 2



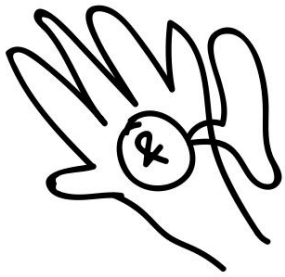
Num desse dias da para perceber que a mãe do personagem falece

Cena: 3



Personagem começa a ficar cada vez mais deprimido e decide limpar tudo o que era da mãe

Cena: 4



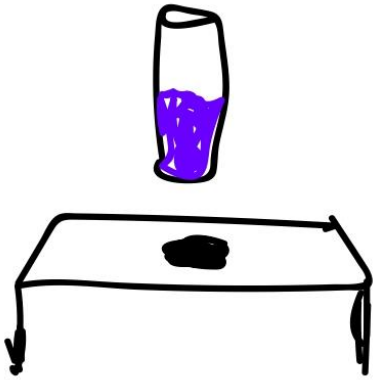
Encontra um amuleto que achou interessante e ficou a observa-lo por um tempo.

Projeto Filme de terror, Misantropia Pg 2

Cena: 5

Personagem acorda meio doente

Cena: 6

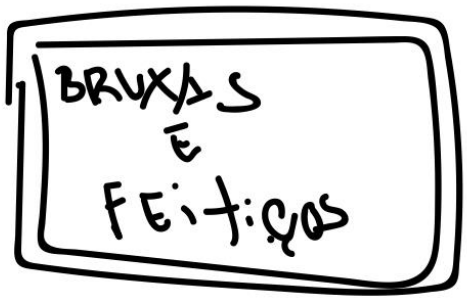


Começa acontecer coisa paranormais na casa.

Cena: 7

No meio dos acontecimentos um simbolo igual ao do amuleto aparece e o personagem lembra-se.

Cena: 8



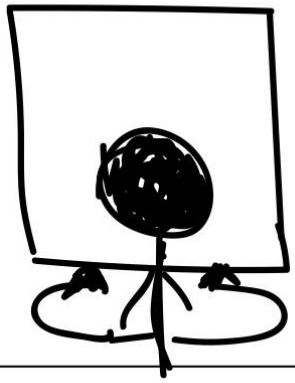
Decide ir a procura do seu significado num site da internet.

Projeto Filme de terror, Misantropia Pg 3

Cena: 9

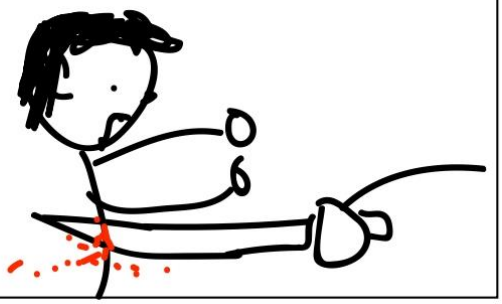
Como não se lembrar o que fez com o amuleto decide ir aprocura de rituais para afastar o mau olhado.

Cena: 10



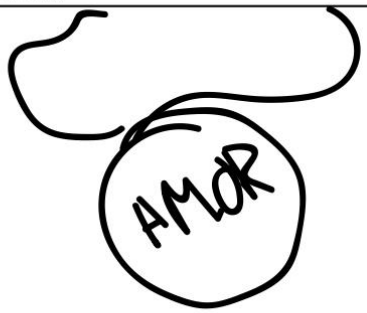
Certo dia repara que não tem reflexo

Cena: 11



Morre o personagem

Cena: 12



No fim uma cena onde mostre a resposta para tirar a maldição.