



Centro Universitário de Brasília – UniCEUB
Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas – FATECS

RÔMULO SANTOS BRANDÃO MAIA

CURTA-METRAGEM: ZONA 61

BRASÍLIA
2017

RÔMULO SANTOS BRANDÃO MAIA

ZONA 61:
DESENVOLVIMENTO DO CURTA-METRAGEM ZONA 61

Trabalho apresentado ao Centro Universitário de Brasília (UniCEUB/FATECS) como pré-requisito para conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Produção Audiovisual do UniCEUB.

Orientador: Prof. M.e Lourenço Lima Cardoso

BRASÍLIA
2017

AGRADECIMENTO

Primeiramente gostaria de agradecer a todos os envolvidos na produção do filme ZONA 61, meus amigos Rodrigo Rangel, Diogo Pires, Bruno Cruz, Alexandre Oliveira, Thot Campos, Claudio Oliveira, Francisco Gorman, Wandelson Souza e Thiago Macedo que se disponibilizaram a ceder a mão de obra qualificada sem cobrar nada por isso, o que foi imprescindível para a execução deste.

Segundo, porém não menos importante, minha amiga Ananda Moretti que foi de suma importância na produção do memorial e de toda a parte teórica. Não teria conseguido sem você, que me apoiou e deu toda ajuda necessária a todo instante tornando a execução do trabalho possível.

Por último, o apoio de todo o pessoal do meu trabalho, onde foram necessárias não só muita paciência como tolerância para aceitar meus horários completamente desconexos e noites sem sono a fio pensando em formas de melhorar o trabalho. Obrigado a todos os envolvidos.

Imposto é roubo.
Irvin Schiff

Cores falam todas as línguas.
Joseph Addison

RESUMO

Este memorial apresenta a base teórica e o processo de criação, produção e finalização do curta metragem “ZONA 61” que apresenta elementos marcantes tanto como obra cinematográfica quanto como material acadêmico relevante, evidenciando ao espectador o papel da colorização como protagonista da obra.

Palavras chave: Cinema, audiovisual, colorização, arte, produção.

ABSTRACT

This memorial presents theoretical base and the creative, production and finalization processes of the short film "ZONA 61" which presents striking elements as a cinematographic work also as a relevant academic material, evidencing to the audience the placement of color grading process as the protagonist of the film.

Key words: Cinema, audiovisual, color grading, art, production.

FIGURAS

Figura 1: Matiz, Saturação e Valor	9
Figura 2: Paleta de Cores	9
Figura 3: Tabela de Matiz Munsell	10
Figura 4: Tabela de Saturação	11
Figura 5: Paleta Dessaturada.....	11
Figura 6: Temperatura.....	12
Figura 7: Valor.....	13
Figura 8: Paletas de Cores.....	14

SUMÁRIO

1	Introdução	7
2	Referencial Teórico	9
2.1	Analisando a cor	9
2.2	Matiz	10
2.3	Saturação.....	10
2.4	Temperatura.....	12
2.5	Valor.....	12
2.6	Paleta.....	13
3	Objetivos.	15
3.1	Objetivo Geral	15
3.2	Objetivos Específicos	15
4	Justificativa.....	16
5	Ficha Técnica	18
6	Diário de Bordo.	19
7	Referências	25
8	Anexos	26

1 INTRODUÇÃO

A realização do projeto *Zona 61* se iniciou assim que foi definida a produção de um curta-metragem que abarcasse questões técnicas, acadêmicas, estéticas, reflexivas e regionais.

A seleção do formato e do roteiro foi direcionada para demonstrar as etapas de produção e a estética de uma obra com forte viés regional brasileiro. Esses elementos criam uma identidade única, que se destaca por atribuir traços referenciais (anexo) e visuais dissemelhantes do que encontramos dentro do circuito comercial local. O tema escolhido foi resultado de pesquisa e análise de produções de curtas-metragens executadas na região do Centro-Oeste, desde o ano de 2015.

A partir dessas premissas, *Zona 61* foi realizado de forma direta e com mão-de-obra 100% local e apoio voluntário. Imprimir minha identidade em um produto que reflita a realidade do cenário cinematográfico atual foi motivação fundamental para a minha produção. Circunstâncias como: poucos recursos humanos e financeiros e meios alternativos para execução foram determinantes para a contextualização fora do padrão comercial. Evidencia-se assim a diversidade dos meios de produção para obras cinematográficas no Distrito Federal e Centro-Oeste. Para demonstrar didaticamente a particularidade de cada fase do processo, as etapas foram documentadas de forma direta. Sendo assim, são expressas não somente as técnicas aplicadas como também a cronologia da produção audiovisual.

A questão motivadora na percepção narrativa é centralizada em como o espectador é imerso na história. O diretor tem o controle sobre o que é mostrado no filme e responsável por como a audiência perceberá a narrativa apresentada. A chave para a imersão é o conceito de percepção, mais especificamente o direcionamento da atenção em uma cena.

A psicologia Gestalt discute a percepção de cena em termos de percepção global. A percepção global implica que alguma medida geral da simplicidade de uma cena pode ser derivada e aplicada a alguma unidade geral. No entanto, a definição de "alguma medida" e "alguma unidade" dependem do conteúdo e do contexto de uma determinada cena. (WIESE, 1982, p. 287-290).

A realização é resultado de experiências pessoais aliadas ao conhecimento e capacitação adquiridos durante o percurso da graduação em Produção Audiovisual, dentro da grande área da Comunicação Social. O resultado é a criação de um documento didático que servirá de referência acadêmica e guia prático para futuros projetos nesse campo de conhecimento.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Analisando a cor

O primeiro instrumento no cinto de ferramentas do colorista é a paleta de cor. A paleta é a seleção das cores. Dentro disso, há a matiz, saturação, temperatura e valor.

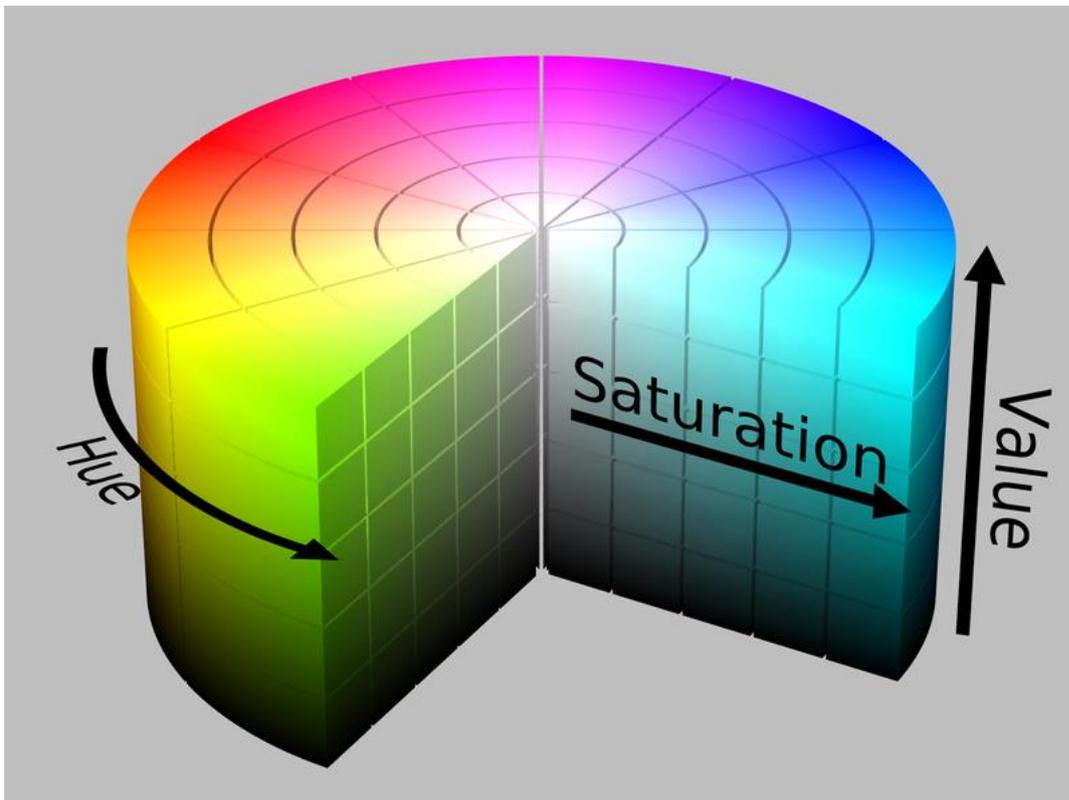


Figura 1: Matiz, Saturação e Valor

Fonte:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:HSV_color_solid_cylinder_alpha_lowgamma.png#/media/File:HSV_color_solid_cylinder_alpha_lowgamma.png

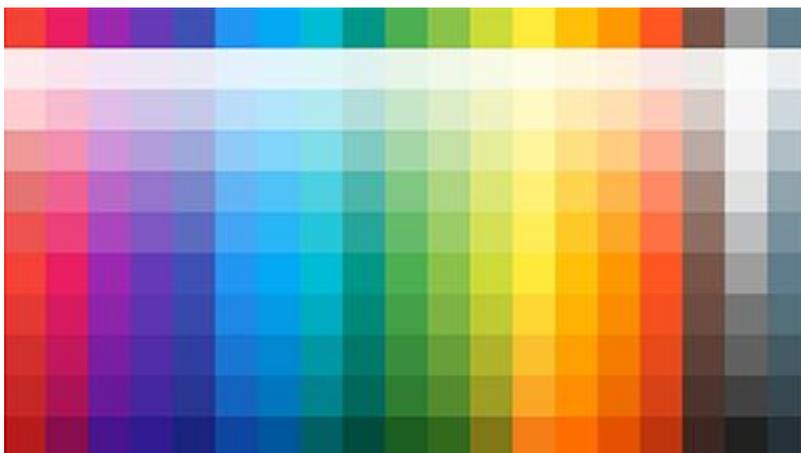


Figura 2: Paleta de cores

Fonte: <https://www.materialui.co>



Figura 4: Tabela de Saturação

Fonte: <http://archive.xaraxone.com/webxealot/workbook40/page_5.htm>



Figura 5: Paleta Dessaturada

Fonte: <http://www.color-hex.com/color-palette/3729>

2.4 Temperatura

Esse é o relacionamento perceptivo entre as cores quentes (tendem a ser alaranjadas) e frias (tendem a ser azuladas). Esse conceito geralmente funciona melhor em relação a outras cores, então o cinza pode ser quente ou frio, dependendo da cor que se encontra próxima a ele. A temperatura pode ser usada com muita eficácia para criar uma atmosfera e uma separação de planos.

Figura 6: Temperatura

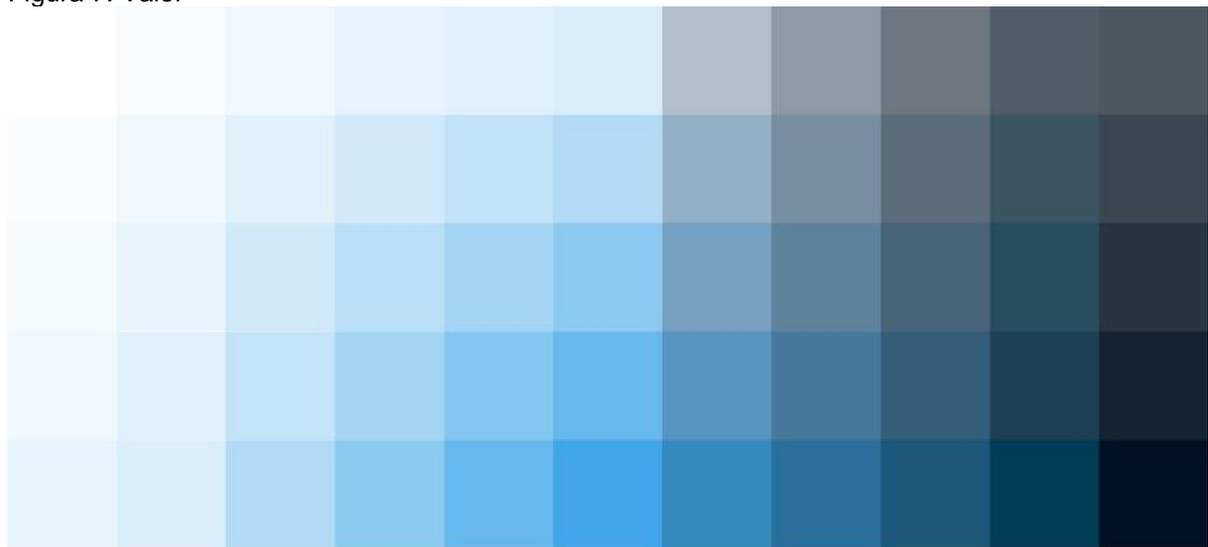


Fonte: <https://www.premiumbeat.com/blog/blockbuster-looks-in-davinci-resolve-transformers/>

2.5 Valor

Essa é uma relação da cor com a escala de cinza. Valor é o que os olhos estão mais afinados a perceber. Uma boa interpretação por parte do espectador vem de um bom valor de cor.

Figura 7: Valor



← Adding white 20% intervals TINT PURE COLOR SHADE Adding black 20% intervals →
Fonte: <https://myworldofcolour.wordpress.com/tag/color-influence/>

2.6 Paleta

É a seleção das cores. Geralmente, essas cores são selecionadas juntas através do valor, matiz e/ou saturação, criando uma atmosfera agradável ou não do que o espectador percebe no produto final.

Figura 8: Paletas de Cores



Fonte: <https://br.pinterest.com/characterdesigh/resources-color-palette>

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo geral é apresentar uma obra cinematográfica que demonstre de forma concisa todo o conteúdo adquirido durante o curso de graduação em Produção Audiovisual, sempre enaltecendo o papel da colorização como protagonista do produto (filme). O foco foi em atestar de maneira clara o produto final e também o processo de produção, que envolve todas as etapas da execução de uma obra cinematográfica.

A partir desse princípio, durante o processo da produção, foi observada a aplicabilidade prática de toda a base teórica. O trabalho foi realizado com o apoio e conhecimento de profissionais das mais diversas áreas do campo cinematográfico, onde a multidisciplinaridade é uma constante. A solução de obstáculos se torna desafiadora durante a produção, principalmente com uma equipe reduzida e acúmulo de funções.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar um curta-metragem com tema e gênero distintos dos encontrados.
- Explicitar a relevância da colorização como catalisador de todo o processo.

4 JUSTIFICATIVA

A constatação de que o cenário cinematográfico e a indústria criativa de Brasília carecem de incentivos foi motivacional para a criação do filme. Pesquisas aprofundadas me mostraram que existe pouco material regional produzido com a temática pós-apocalíptica. O pouco conteúdo registrado que aborda a colorização como elemento narrativo de uma obra cinematográfica também foi elemento direcional para a efetivação do projeto de forma sólida e objetiva.

Esse cenário mostrou-se proveitoso para aplicar os conhecimentos adquiridos durante o curso de graduação em Produção Audiovisual, ao produzir e dirigir o projeto e administrar os escassos recursos de forma eficiente, atingindo o melhor resultado possível, levando em conta as limitações técnicas. É necessário, entretanto, sempre se deixar nortear pela importância do registro científico de um assunto pouco explorado e ainda com possibilidades de produção acadêmica dentro da área da Comunicação Social.

Uma etapa importante para produzir um trabalho desse molde foi a obtenção de informações sobre como criar uma ambientação pós-apocalíptica. Sem dúvida, é de vital importância para que a percepção do espectador seja ativada de forma constante, assim como criar a atmosfera correta para delinear a motivação e justificar a decisão do protagonista de sucumbir às condições da jornada.

Pense sobre o que acontece quando você queima fogo muito quente e muito rapidamente. O fogo extingue-se bem rápido; O fogo perde muito do combustível que poderia ter encontrado se tivesse queimado mais devagar e dar à vida vegetal uma oportunidade de recuperação rápida em solo enriquecido. Você pode criar um desastre anormalmente em larga escala, como uma praga armada que atinge em todos os lugares ao mesmo tempo. Mas isso deve ser cuidadosamente considerado. Os cenários de apocalipse mais realistas devem ficar lentos no início e se construir, como um incêndio. E depois que o desastre atinge, os sobreviventes prosperarão de forma mais realista com uma abundância de recursos devido à diminuição das populações. Então, você deve adaptar seu desastre para se encaixar especificamente no tipo de mundo que deseja criar. (PARKER, 2015)

Trazer a reflexão da desistência do instinto de sobrevivência evidencia a busca incessante do ser humano por um estado de consciência aprimorado.

O pós-apocalipse remove as pressões sociais e empurra os seres humanos para os extremos do desespero, forçando você a revelar o que você acha que é o cerne da natureza humana. Isso também pode significar que você tem influência sobre como seus leitores vêem a natureza humana. (PARKER, 2015).

O modo como o ser humano percebe a realidade e o valor que são dados à necessidade de ir além do conforto de uma ilusão. Sempre suscetível a fatores externos que podem alterar de forma súbita o conceito de realidade, a mente humana vive em constante mudança de percepção do que é realmente essencial para se satisfazer de forma confortável. A necessidade de se viver no mundo real se torna questionável e até dispensável dependendo do referencial. No caso desta obra o protagonista decide de forma reflexiva que a necessidade existencial supera a biológica.

A humanidade já mudou muito ao longo da vida como espécie. Embora nossa biologia não seja drasticamente diferente do que era há 70 mil anos, as capacidades permitidas por nossas realizações científicas, tecnológicas e socioculturais mudaram o que é ser humanas. (Ó HÉIGEARTAIGH, 2015).

A organização é essencial e dita o ritmo do projeto sendo a produção uma variável extremamente importante que deve ter os recursos necessários para que um cronograma viável seja criado e executado. Deve ser valorizada e a comunicação com as demais áreas de atuação evita contratempos que podem comprometer os prazos.

Etapa importante também foi a de utilizar o curta-metragem como laboratório experimental colocando em pauta uma estética forte e diferenciada, onde a cor tem papel essencial na obra, com uma função primordial na construção de um universo fictício onde direcionar a percepção do espectador é vital para que o entendimento do questionamento existencial do personagem seja atingido.

Os óculos amarelos são um exemplo de um dos princípios de cores mais importantes que o cérebro segue: constância da cor. O cérebro espera que as cores dos objetos permaneçam bastante constantes. Se as cores dos objetos mudam durante o dia, porque a luz que os está iluminando muda, o cérebro tende a filtrar pelo menos uma parte dessa mudança de cor (como com os óculos amarelos). Assim, podemos estar vendo uma maçã como vermelha simplesmente porque o cérebro pensa que deve ser vermelho - mesmo que a luz que se reflete na maçã tenha menos vermelho do que o normal porque estamos dentro de uma iluminação fluorescente. (BIGELOW, Ron).

5 Ficha Técnica

Roteiro: Tui Segall

Direção: Rômulo Maia

1ª Assistente de direção: Diogo Pires

Preparação de elenco: Enrico Scodeller

Storyboard: Juliano Batalha

Continuidade: Diogo Pires

Direção de produção: Diogo Pires

Assistentes de produção: Diogo Pires

Platô: Bruno Cruz

Direção de fotografia: Rodrigo Rangel

Assistentes de fotografia: Rômulo Maia

Logger: Rômulo Maia

Still: Wandelson Souza

Direção de arte: Alexandre Oliveira

Assistentes de arte: Bruno Cruz

Apoio de arte: Diogo Pires

Som direto: Thot

Edição: Rodrigo Rangel

Edição de som: Wilson Alves

Colorização: Rômulo Maia

Finalização: Rômulo Maia

Arte gráfica: Thiago Macedo

6 Diário de bordo

12/08/2017

Brainstorm

Hoje me encontrei com um colega formado na área para me auxiliar na parte da execução. Como ainda estava com a ideia bruta e apenas alguns flashes, fizemos um brainstorm para dar sentido à história. O principal desafio nessa seção foi a delimitação da duração do curta-metragem. Nosso plano inicial era limitar a duração em até cinco minutos para que não faltasse tempo para produção, captação e finalização. Desenvolvemos a ideia a partir de devaneios que tive, inspirado em diversas referências do gênero pós-apocalíptico.

Por fim, chegamos ao conceito de que a obra não seria apenas um dia na vida do sobrevivente, mas que houvesse motivação e causa na história do personagem. Determinamos, nesse encontro, a sinopse, a prévia do argumento, personagem e estética audiovisual.

22/08/2017

Roteiro

Eu e o outros dois colegas nos reunimos para iniciar o roteiro. A história estava encaminhada de forma superficial, o que ainda abria brechas para modificações. O prazo era corrido, então aproveitamos para definir partes da história e detalhes cenográficos para que a pré-produção pudesse caminhar com agilidade. Conseguimos com o argumento em mãos e três cabeças pensando, fechar todo o esboço do roteiro. Os próximos dois encontros nos permitiram chegar até a versão atual, em que os personagens são enriquecidos, os ganchos definidos e os momentos em que o personagem “Flávio” é levado a situações corriqueiras no mundo de vazio e imensidão, refletido visualmente em espaços dramáticos e amplos, apresentando sua solidão e senso de abandono.

24/08/2017

Pré Produção

Iniciamos a pesquisa e, agora, infindáveis referências pulsam na minha mente como uma paisagem passa pelos olhos de um observador numa viagem de trem. Analisamos os referenciais já consagrados de longa e curta-metragens, onde buscamos imprimir uma estética bem árida e contrastada.

25/08/2017

Decupagem técnica

Em conjunto com o roteirista e o co-produtor, destrinchamos o roteiro, olhando cena por cena, tentando criar uma narrativa plausível no contexto da obra. Utilizamos referências do livro *mastering shots vol.1* e cenas de filmes do gênero, principalmente voltados para a web, pois é o formato que desejamos exibir a produção.

26/08/2017

Visitas de locação

Visitamos todas as locações tentando reproduzir, em pequenos *takes* e *stills*, o enquadramento e movimento das cenas. Com isso, delimitamos figurino, iluminação, e enquadramentos. Tendo as referências visuais tivemos uma noção da estética e do ritmo do filme.

27/08/2017

Storyboard(anexo)

Nesse dia, me encontrei com o artista do storyboard. A grande ajuda neste momento, foi ter o roteiro técnico já decupado com os planos e sequências já esclarecidos. O trabalho do artista fica bem mais direcionado já com a visão do diretor.

Com o storyboard pronto, partiremos para a direção de arte necessária para criar o ambiente pós-apocalíptico desejado e construir o plano de filmagem.

28/08/2017

Direção de arte

Me reuni com o diretor de arte, primeiramente, para definir o figurino de Flávio. O maior desafio foi caracterizar o personagem de forma “natural” em um ambiente de abandono e escassez. Trouxemos todas essas características de maneira espontânea para que o espectador, mesmo sabendo que se trata de uma obra de ficção, consiga se identificar com aspectos da mesma, criando uma possibilidade plausível.

29/08/2017

Direção de fotografia

Uma das fases mais importantes do projeto, pois é pelo olhar do diretor de fotografia que o espectador contempla a história apresentada. Selecionamos possíveis planos para enriquecer sequências que pareciam ter pouca profundidade, quando observadas pelo roteiro. Mudamos, ligeiramente, o ritmo da obra nessa fase, para que o filme não se tornasse maçante, uma vez que não é um filme de muitas cenas de ação externa. Dessa forma, focamos no conflito interno do personagem.

29/08/2017

Material de arte(anexo)

Comecei a buscar pelo figurino. Maior parte dele foi inspirada no jogo “Fallout 4” e em filmes pós-apocalípticos dos anos 2000. Determinamos os penduricalhos de dentro e fora mochila, o cenário do abrigo (cena inicial) e do prédio abandonado (cena final). Os pequenos objetos, também já estão definidos.

30/08/2017

Cronograma de gravação

Me encontrei com o co-produtor e diretor de fotografia. Planejamos o cronograma de forma a facilitar as diárias, com o mínimo de deslocamento num dia só. O orçamento não permitiria diárias muito longas, pelo custo de manutenção da equipe. Definimos duas diárias, um sábado e um domingo e separamos de modo que todas as externas fossem gravadas no sábado e as internas no domingo.

01/09/2017

Preparação dia anterior

Após mudanças de última hora no figurino, fechamos na noite anterior ao primeiro dia de gravação um novo figurino, construído para retratar a situação de sobrevivência e solidão em que se encontra Winter. Agora, com todo o material do primeiro dia em mãos, já podemos visualizar boa parte do filme.

02/09/2017

Primeiro dia de gravação (anexo)

Nesse dia gravamos apenas externas, o que se resumiu à sequência 4 completa. Iniciando cedo, conseguimos adiantar o cronograma e terminar antes mesmo do almoço. Fomos à 3 locações: um hospital abandonada, a rodoferroviária e o condomínio Taquari. Esses foram os lugares externos que melhor retrataram o vazio em que o mundo se encontra na narrativa.

03/09/2017

Segundo dia de gravação (anexo)

Deixamos as sequências mais complexas para o final, pois julgamos ter mais tempo livre no domingo para concluir as gravações. Resolvemos gravar em ordem cronológica e linear para diminuir a probabilidade de erros de continuidade. Pela manhã, finalizamos a sequência inicial com certa folga de tempo e, aproximadamente, 16h30min conseguimos finalizar o último take.

04/09/2017

Logger

Hoje organizei os arquivos captados no final de semana. O material parece bem completo e sem buracos. Vou tentar montar o material o quanto antes e, se possível, já com a presença do editor. Quero direcionar melhor o ritmo do produto, para que a trilha case bem com o vídeo.

05/09/2017

Montagem

Com o editor, comecei a decupar o material por locações e depois por cenas, baseado no roteiro. Com a separação do roteiro em mãos, o material está pronto para ser montado. A gravação da sequência inicial e a final de forma cronológica facilitou a montagem do produto.

26/09/2017

Edição

Finalizamos a edição hoje. Embora insatisfeitos com o *off*, vamos adicionar a trilha sonora e tentar ambientar adequadamente, não a voz do personagem. Já o áudio direto será adicionado na próxima, pois assim, teremos noção se será necessária a dublagem dos *offs* e a quantidade de sonoplastia a ser incluída. Até este momento, a duração do curta está em torno de 7 minutos.

28/10/2017

Colorização

O processo de colorização como protagonista da narrativa e do produto foi o processo que mais demandou horas trabalhadas. Como eu mesmo fiquei encarregado, investi o máximo de tempo possível para que, de forma clara, pudesse evidenciar essa intenção. Com base em referências como *“Book of Eli”* de Allen Huges e Albert Huges, *“No Country for Old Men”* de Ethan Coen e Joel Coen, e *“Where Art Thou”*, também dos irmãos Coen. Também usei como referência diversos curtas-metragens exibidos em festivais ao redor do globo com o mesmo gênero (pós-apocalipse conferir pasta de referências no DRIVE). Foquei em um *“look* impactante, sempre puxando para as cores do cerrado - com exceção do céu, pois o azul não estava na paleta, então segui para o lado do cinza com baixo contraste.

29/10/2017

Trilha sonora

Me encontrei com o produtor de áudio no estúdio WA sound. Produzimos uma trilha que enaltecesse os momentos de vazío do protagonista em sua jornada pelo mundo desolado em que vive.

7 REFERÊNCIAS

BIGELOW, Ron. Color and the human brain. In: **Perception: Color & Luminosity – part. III: The eye and the brain.** <<http://www.ronbigelow.com/articles/color-perception-3/perception-3.htm>>

Ó ÉIGEARTAIGH, Sean. **Technological wild cards: existential risk and a changing humanity**, 2017.
<<https://duckduckgo.com/?q=Technological+Wild+Cards%3A+Existential+Risk+and+a+Changing+Humanity&t=ffhp&ia=web>>

PARKER, Joseph. **7 Tips for Writing Post-Apocalyptic Fiction**, 2015. Disponível em: <<https://josephblakeparker.deviantart.com/art/7-Tips-for-Writing-Post-Apocalyptic-Fiction-537430106>>

VAN HURKMAN , Alexis. **Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema.** 2nd Edition. ed. USA: Peachpit Press, 2013. 672 p. v. 1.

WIESE, Epi. “Gibson at the Movies.” **Leonardo**, vol. 15, n. 4, 1982, p. 287-290.

NO Country for Old Men. Produção: The Coen Brothers. USA: Paramount Vantage, Miramax, Scott Rudin Productions, 2007.

THE BOOK of Eli. Produção: The Hughes Brothers. [S.l.]: Alcon Entertainment And Silver Pictures, 2010.

O BROTHER, Where Art Thou?. Produção: The Coen Brothers. UK, France And USA: Touchstone Pictures, Universal Pictures, StudioCanal, 2000.

"Henosis" (8K SHORT FILM)

<https://www.youtube.com/watch?v=4Epuzs5GYo>

MERV - Post Apocalyptic Sci Fi Short Film

<https://www.youtube.com/watch?v=fyvHLU7MXM4>

SURVIVE (4K) A post apocalyptic short film.

<https://www.youtube.com/watch?v=kBbNzq7Jnj4>

ANEXO I

ORDEM DO DIA

Sábado, 2 de setembro de 2017

Filme: ZONA 61
SAIDA 08:00h
<p>Locação: São Braz 09:00h a 10:00h Rodoferroviária 11:00h a 13:00h</p>
ALMOÇO 13:00h a 14:00h
Taquari: 14:30h a 16:00h
ENCERRA 16:00h
Direção de arte: Figurino, garrafa pet, chinelo quebrado
Previsão do Tempo: Aberto

CENA	LUZ	SET	SINOPSE
4.7	DIA	Hospital São Braz 714 sul	Flávio passa por um lugar abandonado, senta para descansar a sombra e brinca de atirar em seu boneco. Plano lateral mostrando o boneco a sua frente, plano over the shoulder no boneco o boneco cai.
4	DIA	Rodoferroviária	Flávio anda sob o sol forte. Plano bastante aberto lateral, com ele pequeno andando no horizonte/chão. Encontra um chinelo quebrado.
4.1	DIA	Rodoferroviária	Flávio gira seu facão enquanto anda sob o sol forte. Plano Frontal andando pra trás acompanhando o caminhar de X brincando com o facão.
4.2	DIA	Rodoferroviária	Flávio faz brincadeiras com o facão. Ataca o vazio, de brincadeira. Plano lateral/frontal médio/no rosto com facão em primeiro plano.
4.3	DIA	Taquari	Flávio joga uma garrafa pet para trás enquanto fuça no lixo. Plano Médio, vemos ele mexendo numa caçamba de lixo e jogando uma pet para trás na direção da câmera, plano do rosto dele levantando da caçamba de lixo decepcionado.
4.4	DIA	Taquari	Flávio observa o horizonte com os óculos de sol baixados na ponta do nariz, e a mão em aba, sobre os olhos. Plano detalhe/fechado nos olhos, vemos o sol entrando nos olhos quando abaixa o óculos e protege os olhos da luz para ver o horizonte.
4.5	DIA	Taquari	Flávio tosse, encurvado, com as mãos nos joelhos. Contra plongée(tosse forte)
4.6	DIA	Taquari	Flávio olha para céu, e mostra o dedo do meio. Plano Plongée, ele dá dedo para a câmera.

EQUIPE	NOME	TELEFONE	HORÁRIO NO SET
Ator	Cesar	98433254	9:00h
Diretor	Rômulo	991694519	9:00h
Produtor	Bigu	999085795	9:00h
Dir. Fotografia	Rodrigo	991239960	9:00h
Assistente			9:00h

CARRO/MOTORISTA	FONE	KM	CARREGA	CHEGADA	SAÍDA
Doblô				9:00	16:00

ORDEM DO DIA

Domingo, 3 de setembro de 2017

Filme: ZONA 61
SAIDA 08:00h
<p>Locação: Abrigo (QI 26 conj. 9): 09:00h a 12:00h ALMOÇO 12:30h a 13:30</p>
Piscina de Ondas: 14:00 a 18:00
ENCERRA 16:00h
Direção de Arte: Figurino e cenário abrigo e prédio abandonado
Previsão do Tempo: Aberto

CENA	SET	SINOPSE
2	Abrigo	Flavio sentado encostado na parede. Tira um frasco de dentro da mochila e bebe. (12s off)
2.1	Abrigo	Flavio tira caixinha da mochila e abre vendo o conteúdo (13s off). Flávio amola o facão.
3.1	Abrigo	Passa o dedo no facão, guarda a caixa e se levanta.
3.2	Abrigo	Na porta, Flávio pega o boneco e sai.
5	Frente Piscina	De frente para a entrada do prédio.
5.1	Frente Piscina	Flavio começa escutar um bipe.
5.2	Frente Piscina	Flavio limpa os ouvidos e olha para os dois lados.
6	Interior Piscina	Uma luz vindo de dentro dos entulhos.
6.1	Interior Piscina	Flávio para na entrada do cômodo. (6s. off)

6.2	Interior Piscina	Flávio olha para trás e anda em direção do entulho.
6.3	Interior Piscina	Flávio deixa mochila e facão no chão e mexe no entulho. Acha um tablet que é a fonte da luz e do som.
6.4	Interior Piscina	Senta no chão com o tablet, tira os óculos. O tablet liga e cessa o bipe.
6.4.1	Interior Piscina	Plano fechado com o tablet em suas mãos
6.5	Interior Piscina	Flávio vê a interface do iBrain. over the shoulder (5 s. dialogo)
6.6	Interior Piscina	Tela se apaga, Flávio chacoalha e liga. (3 s. off)
6.7	Interior Piscina	Mexe em seus objetos.
6.8	Interior Piscina	Flávio pensa, esfrega o rosto. (20 s. off para 6.7 e 6.8)
6.9	Interior Piscina	Flávio leva o tablete ao rosto e começa a escanear sua mente.
7	Interior Piscina	Início GPS. Plongée

EQUIPE	NOME	TELEFONE
Ator	Cesar	98433254
Diretor	Rômulo	991694519
Produtor	Bigu	999085795
Dir. Fotografia	Rodrigo	991239960
Roteirista	Tui	011962012113
Assistente	Bruno	981160310
Som	Toty	991316009

Figurino:

Roupas:

- Bota
- Calça rasgada
- Bermuda rasgada
- Bolsa (pablo)
- **Cinto gasto barbante**
- Blusa por baixo
- **Blusa com capuz (gordo)**
- Blusa por cima

Objetos:

- Mochila (gordo)
- Facão (bigu)
- Cartucheira (pablo)
- Penduricalhos de sobrevivência
- Mosquetão x4 (gordo)
- Óculos
- Frasco com líquido (pablo)
- **Caixinha**
- **Sementes**
- **Chinelo quebrado**
- Boneco
- Esmeril

Geral:

- Tinta preta
- *Papelões grandes*
- Vassoura

Abrigo:

- Cama mato e lençol
- Saco de batata
- Peça de pano
- Caixa virada para mesa
- **Velas**
- **Lata de comida aberta**

Prédio abandonado:

- Lixo eletrônico e fios
- Laser
- Tablet

Cenário em opcional

- Pallet
- Ripa de madeira

ANEXO II

Cena: 01
Descrição: A lua em um tom vermelho escuro aparece no céu. TÍTULO "ZONA 61"



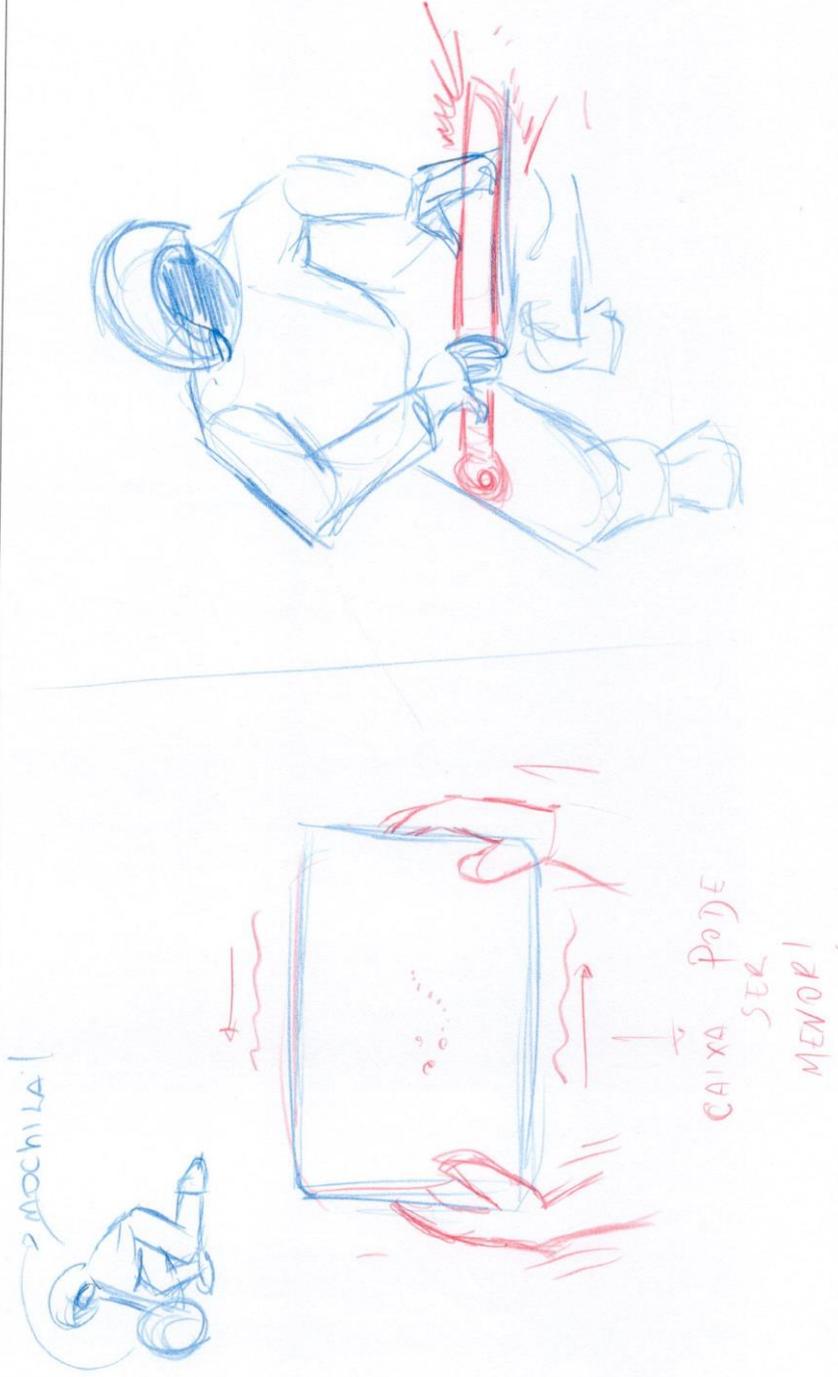
Cena: 02 // Sequência 02.00

Descrição: X está escorado na parede, com um capuz cobrindo seu rosto. Ele tosse. Puxa sua mochila para perto e retira dela um frasco pequeno e translúcido. Abre a tampa e dá um gole pequeno. **Plano aberto de perfil. Alto contraste.** // **Plano frontal médio, vemos X pegando o frasco e bebendo um pequeno gole com cuidado, a câmera se aproxima lentamente. Alto contraste.**



Cena: 02 // Sequência 02.01

Descrição: X retira da mochila uma caixinha e a abre. Há algumas sementes pequenas na caixinha. Estão embebidas em água. Ele balança o conteúdo, tampa a caixinha e a põe no chão, ao seu lado. X tira um facão da mochila e começa a amolá-lo num esmeril.

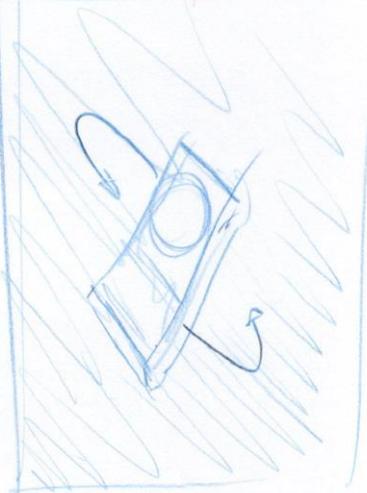


Cena: 03 // Sequência 03.00

Descrição: Confrontos entre polícia e manifestantes. Crianças desnutridas. Vídeos de promoção terrorista. Repórteres noticiando. Filas imensas. Pessoas sendo vacinadas. Explosão de Bombas. Políticos. Pregadores evangélicos. **ESTUDIO** - Publicidade do "iBrain" - Uma pessoa jovem, cabelo raspado, vestida de branco, sentada à uma mesa, digitando algo no ar à sua frente, sua cabeça está coberta por eletrodos. Vemos o "iBrain", que parece um iPod pequeno, num fundo branco infinito. A logomarca do iBrain aparece em preto. "iBrain - You Are The Universe."



TEXTO INICIAL
com
MONTAGEM.

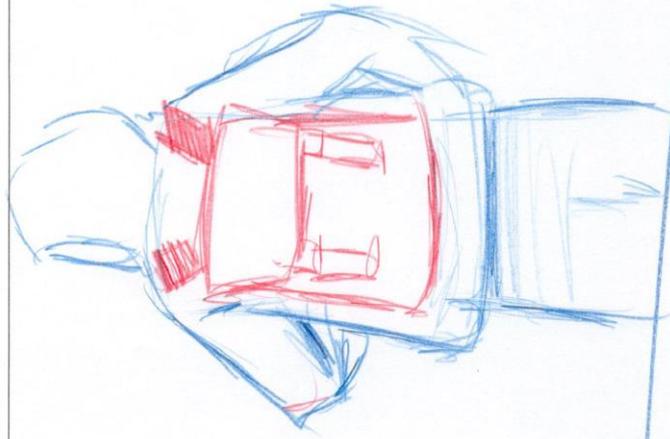
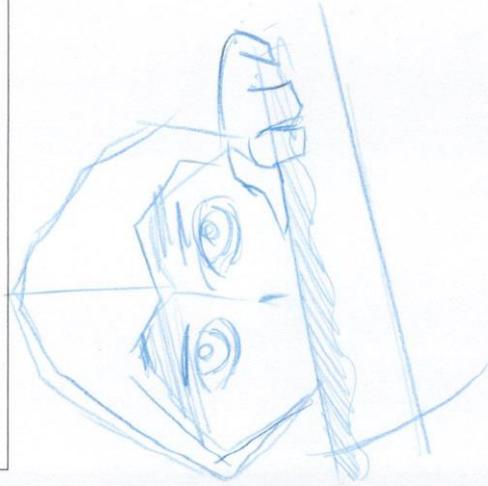


iBRAIN

YOU ARE THE UNIVERSE.

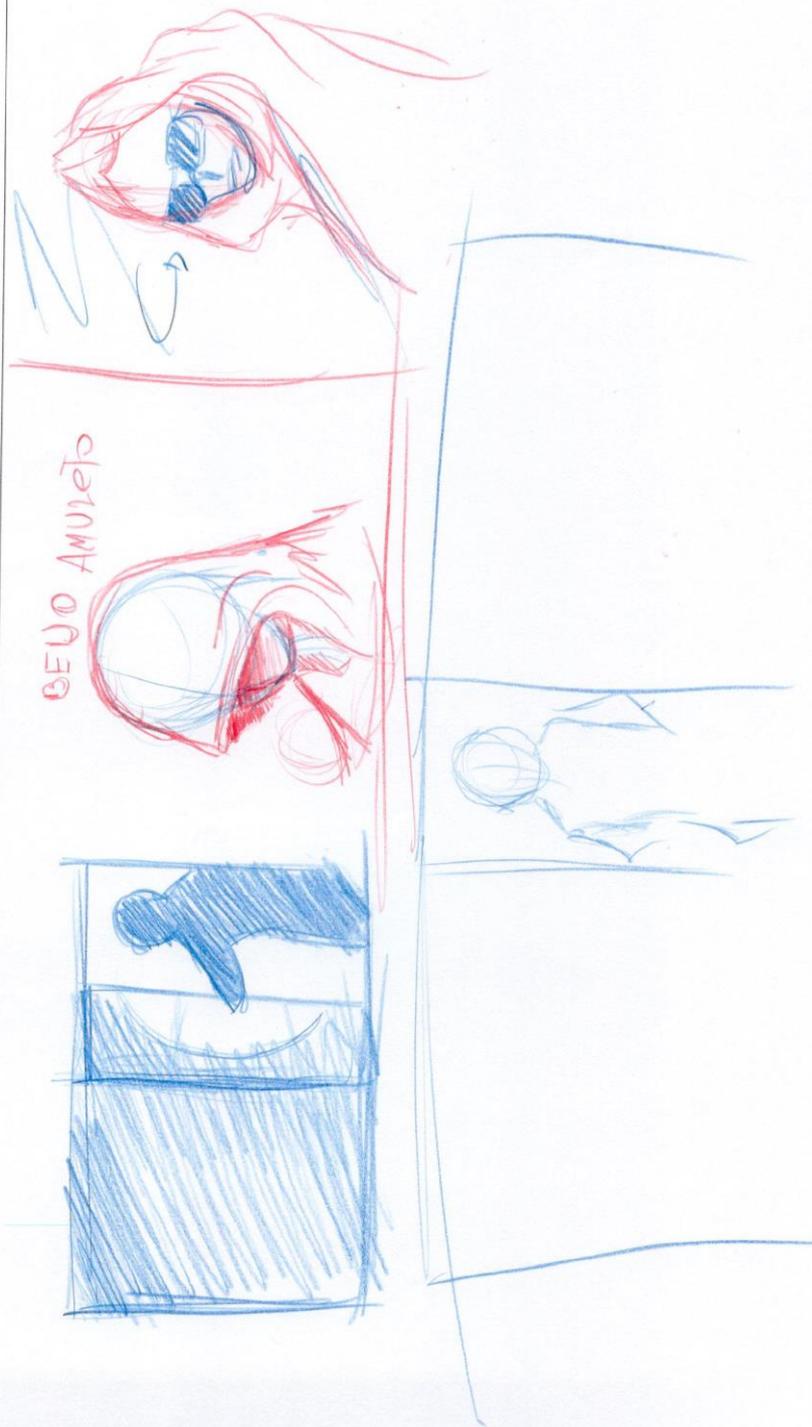
Cena: 03 // Sequência 03.01

Descrição: **INTERIOR ABRIGO DIA** // Plano frontal médio intercalando com plano lateral médio , vemos ele passando o dedo no facão, vemos ele guardando a caixa de sementes na mochila, e se levantando saindo do quadro.

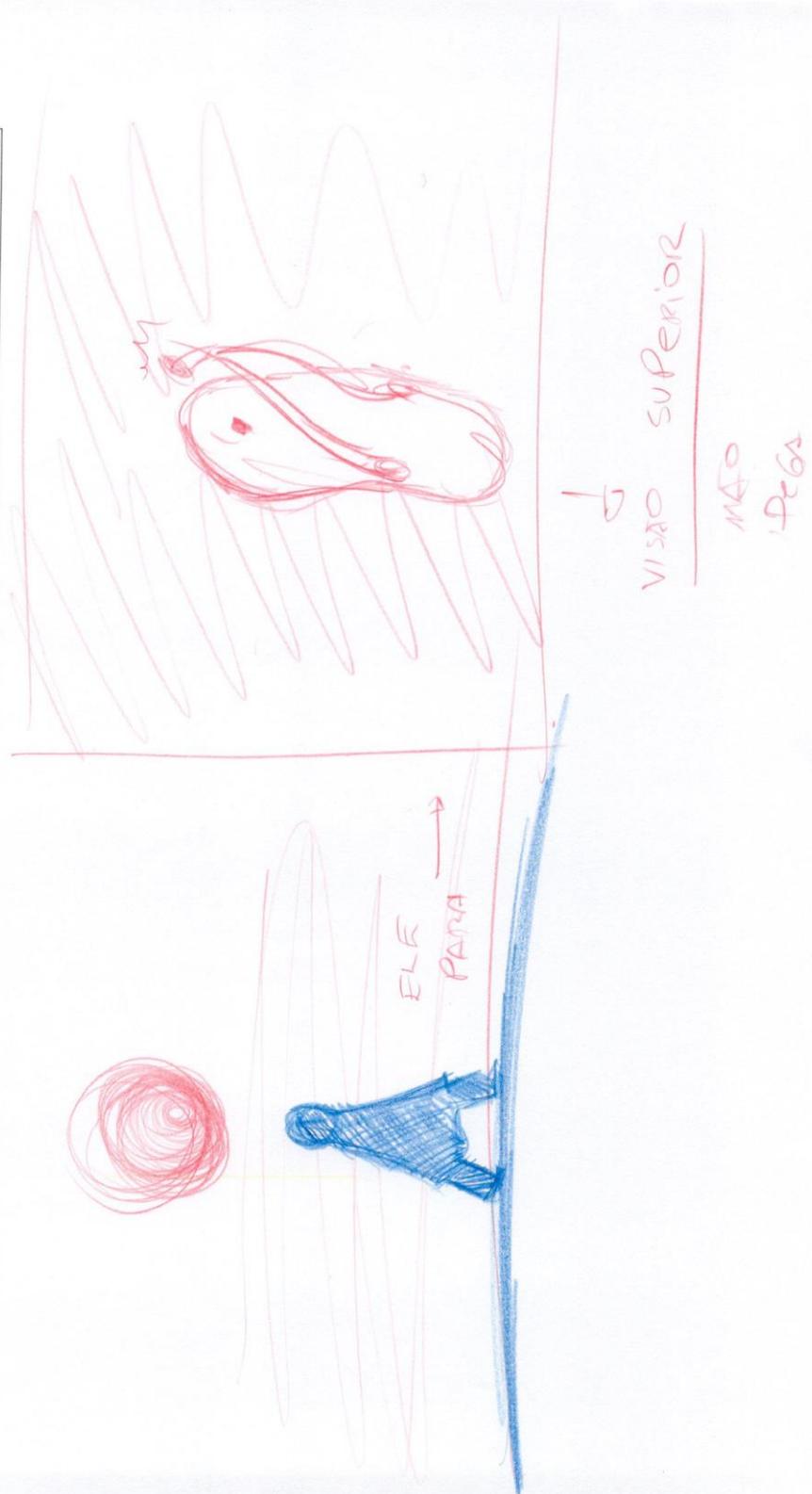


Cena: 03 // Sequência 03.02

Descrição: Na porta, X tira um brinquedo do bolso (boneco pequeno, amuleto), limpa-o, dá um leve beijo, e guarda-o novamente. X olha para trás, tira seus óculos de sol, afixados do pescoço, os coloca no rosto e sai pela porta. **Plano aberto em silhueta na porta, X tira um brinquedo do bolso (boneco pequeno, amuleto), limpa-o, dá um leve beijo, e guarda-o novamente. X olha para trás, tira seus óculos de sol, afixados do pescoço, os coloca no rosto e sai pela porta.**

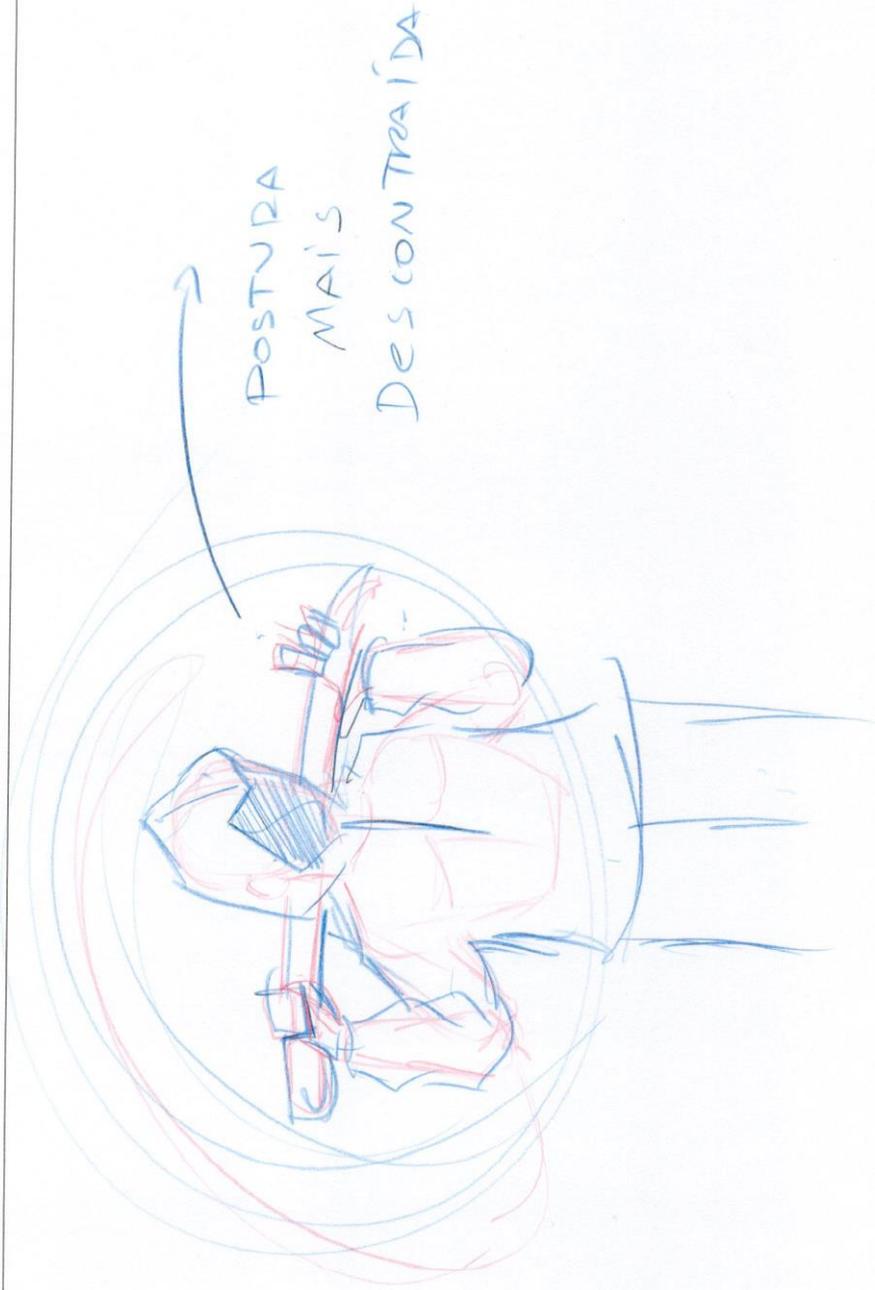


Cena: 04 // Sequência 04
Descrição: X anda sob o sol forte. Plano bastante aberto lateral, com ele pequeno andando no horizonte/chão. Encontra um chinelo quebrado.



Cena: 04 // Sequência 04.01

Descrição: X gira seu facão enquanto anda sob o sol forte. Plano Frontal andando pra trás acompanhando o caminhar de X brincando com o facão.



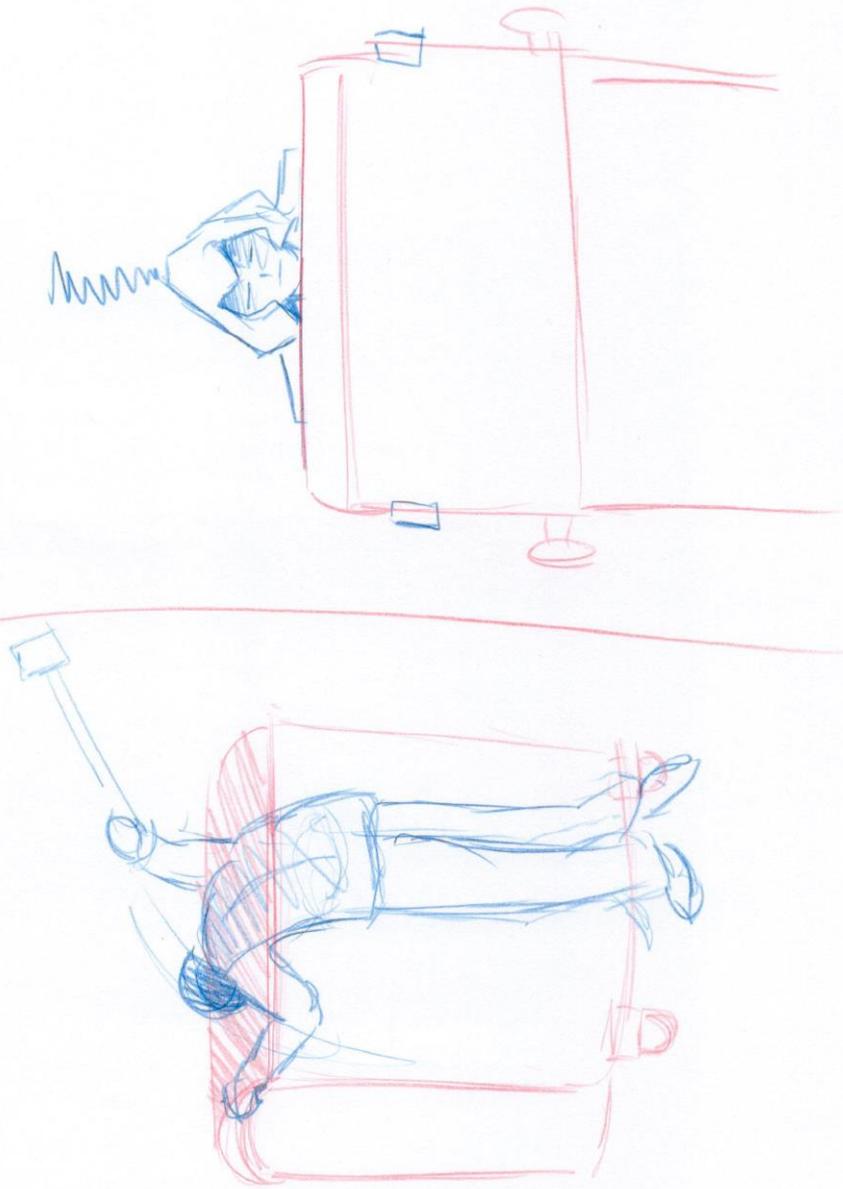
Cena: 04 // Sequência 04.02

Descrição: X faz brincadeiras com o facão. Ataca o vazio, de brincadeira. **Plano lateral/frontal**
médico/no rosto com facão em primeiro plano.



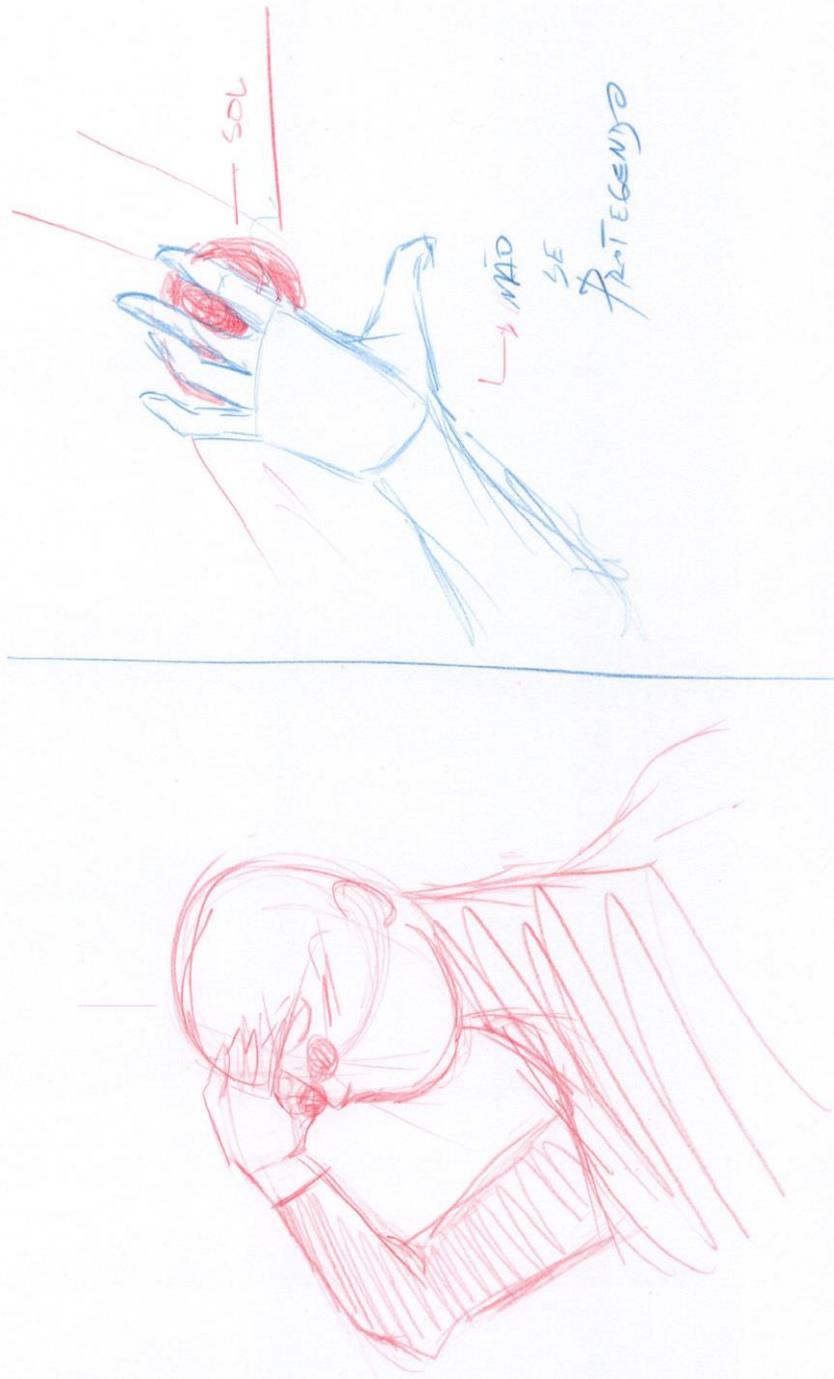
Cena: 04 // Sequência 04.03

Descrição: X joga uma garrafa pet para trás enquanto fuça no lixo. **Plano Médio**, vemos ele mexendo numa caçamba de lixo e jogando uma pet para trás na direção da câmera, plano do rosto dele levantando da caçamba de lixo decepcionado.



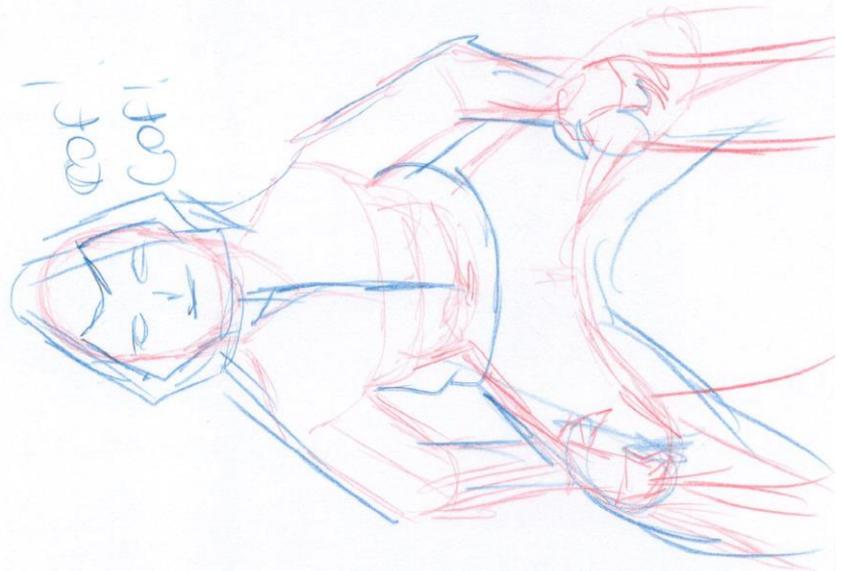
Cena: 04 // Sequência 04.04

Descrição: X observa o horizonte com os óculos de sol baixados na ponta do nariz, e a mão em aba, sobre os olhos. **Plano detalhe/fechado nos olhos, vemos o sol entrando nos olhos quando abaixa o óculos e protege os olhos da luz para ver o horizonte.**



Cena: 04 // Sequência 04.05

Descrição: X tosse, encurvado, com as mãos nos joelhos. **Contra plongée (tosse forte)**



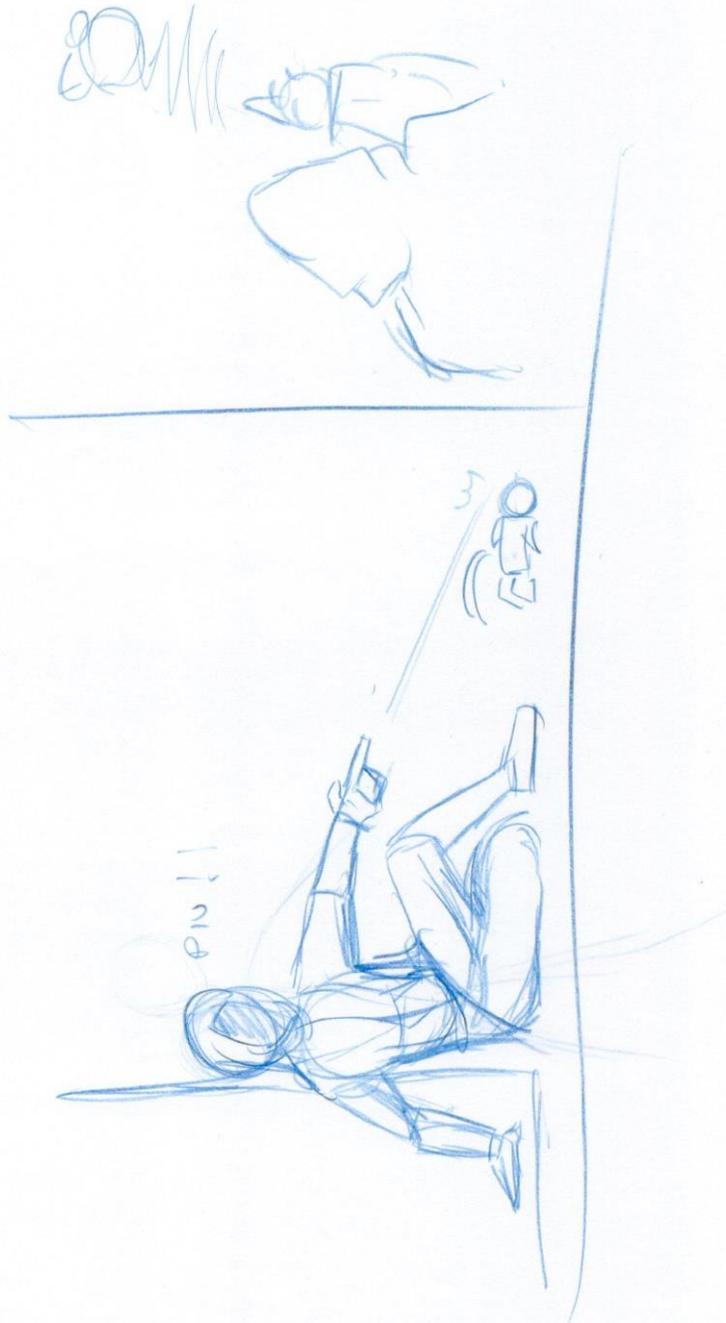
Cena: 04 // Sequência 04.06

Descrição: X olha para céu, e mostra o dedo do meio. **Plano Plongée, ele dá dedo para a câmera.**



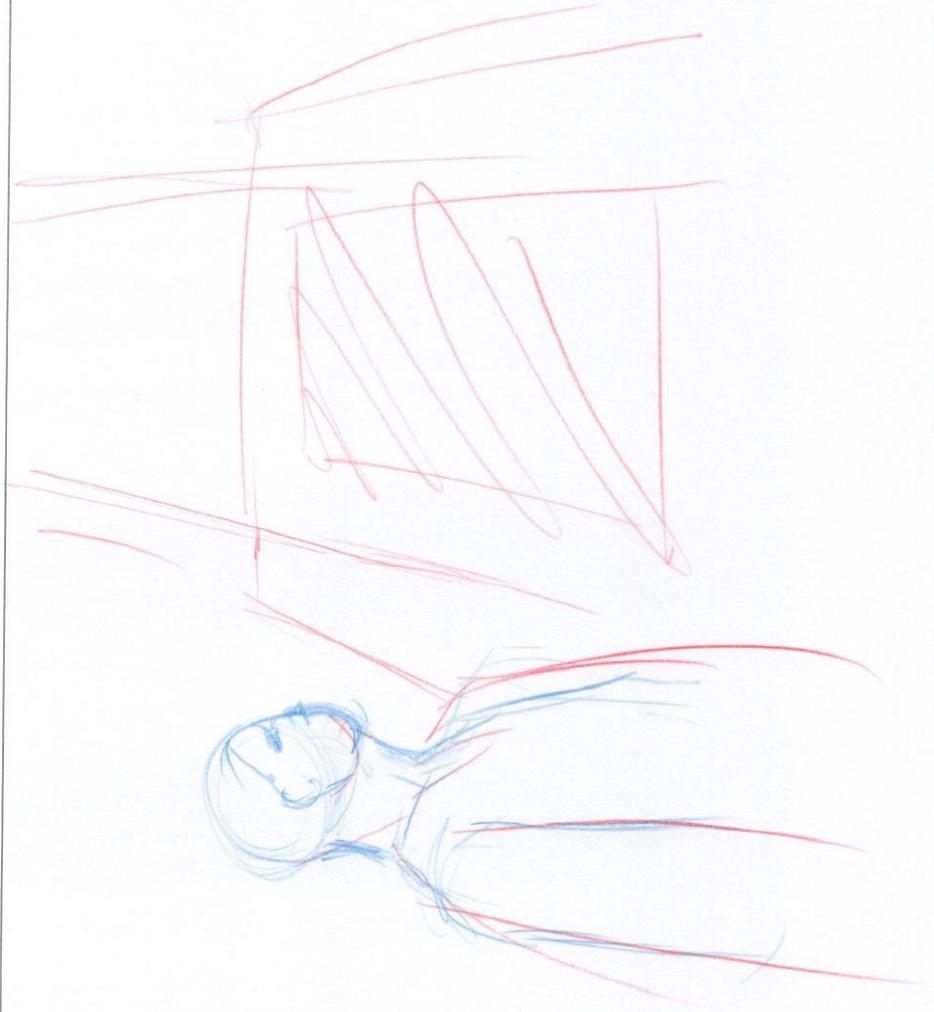
Cena: 04 // Sequência 04.07

Descrição: X, sentado na sombra, aponta o dedo como se atirasse de brincadeira no seu boneco/amuleto, que está no chão à sua frente. **Plano lateral mostrando o boneco a sua frente, plano over the shoulder no boneco o boneco cai.** CORTE PRO PRETO. Som de tiro. Cessa Trilha Sonora.



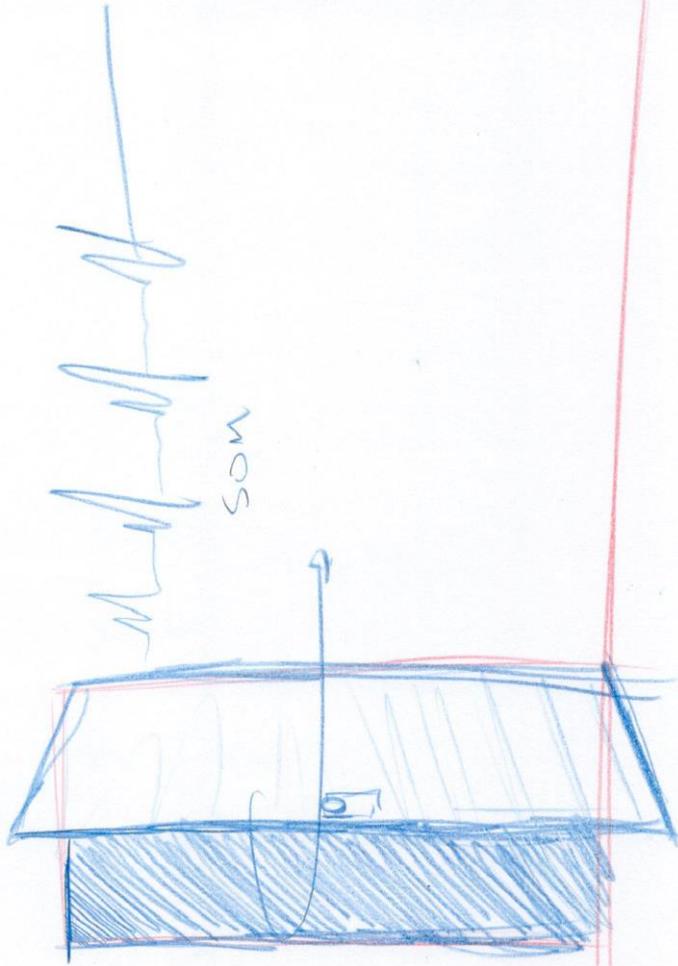
Cena: 05 // Sequência 05

Descrição: X para de frente para a entrada de um prédio abandonado. Plano aberto, com X em primeiro plano , revelamos ele olhando para o prédio (TILT para cima)



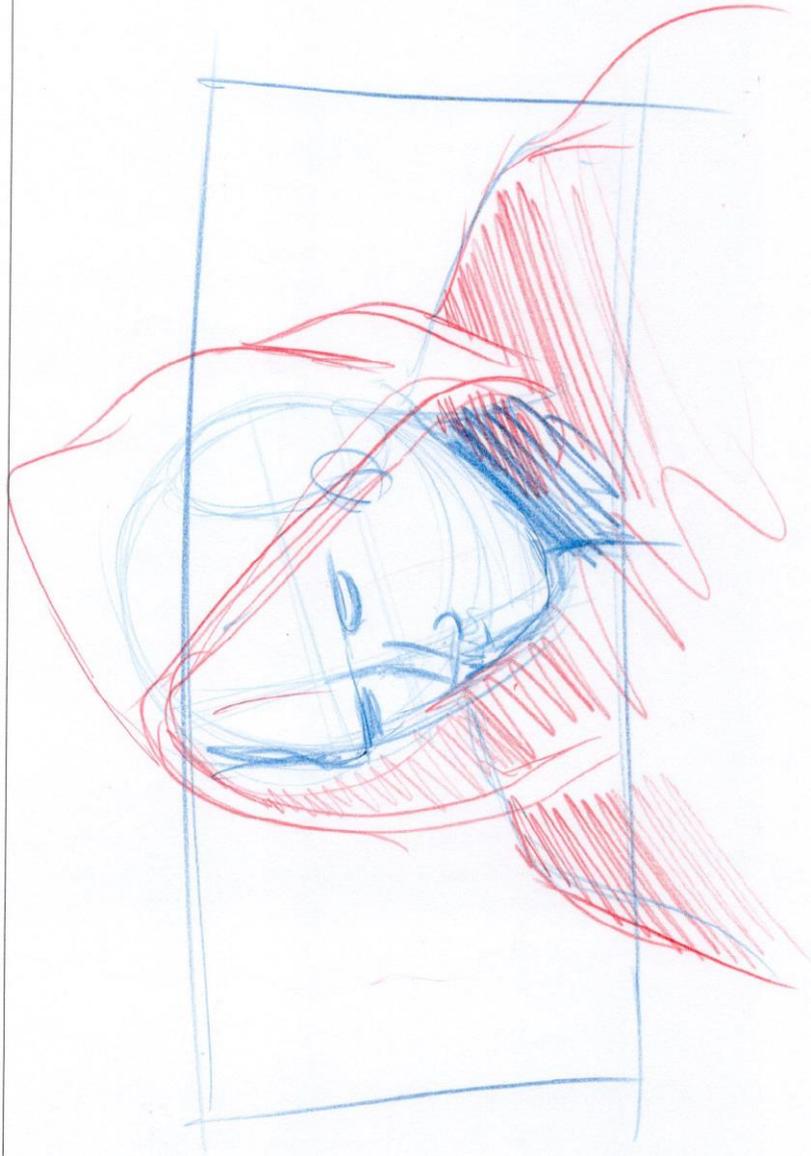
Cena: 05 // Sequência 05.01

Descrição: Um bipé eletrônico é ouvido em intervalos regulares. **Plano da porta por inteiro, escuro dentro. (som do bip)**



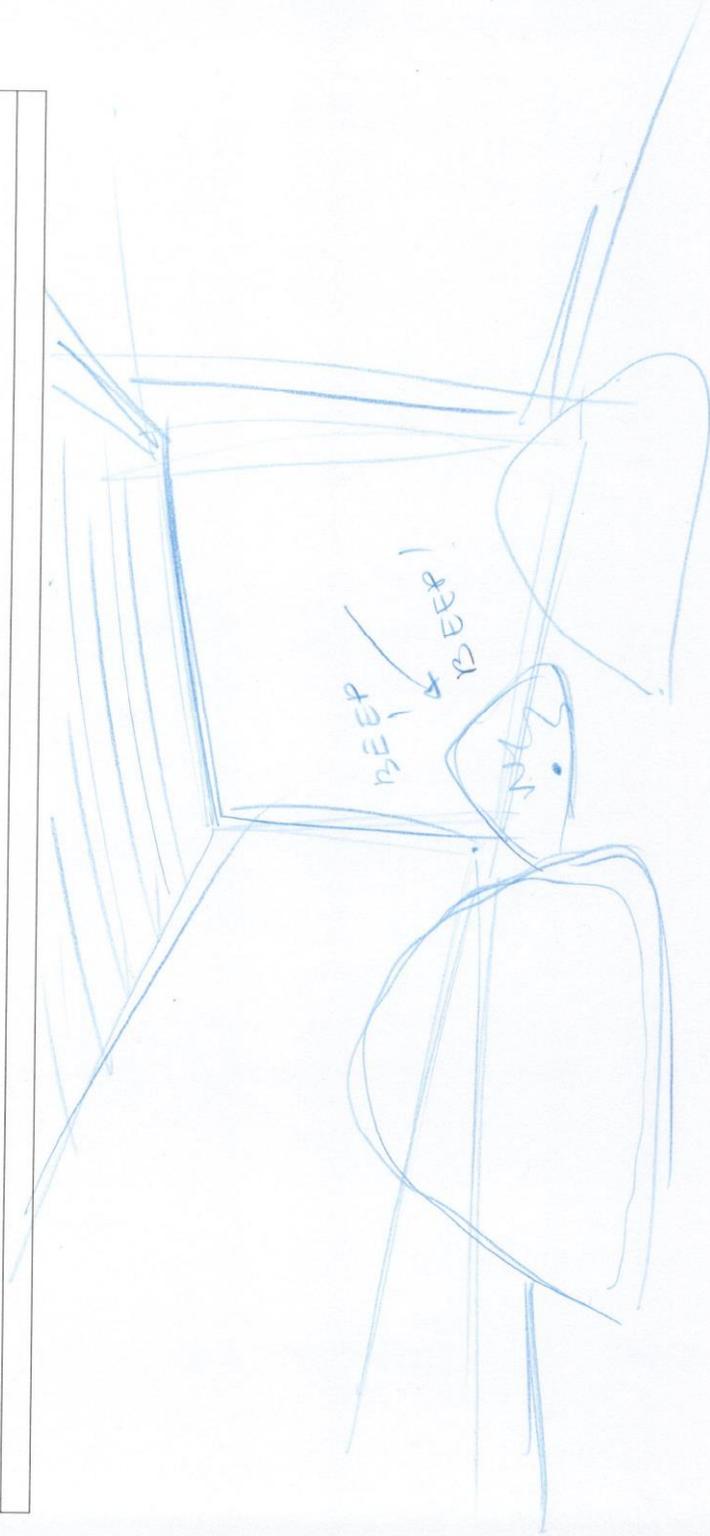
Cena: 05 // Sequência 05.02

Descrição: X limpa os ouvidos e olha para os dois lados. **Plano fechado no rosto de X. DIALOGO:**
Eu sou alguém. Na frente de alguma coisa. 5 segundos +- // CORTE PRO PRETO. O Som do bipe eletrônico continua sendo ouvido.



Cena: 06 // Sequência 6

Descrição: Uma luz vermelha pisca dentro de um monte de entulho. O som do bipe segue o ritmo dessa luz. **Plano aberto mostrando o ambiente sujo, com entulho, uma luz sai do entulho(led piscando)**



Cena: 06 // Sequência 6.01

Descrição: X para na entrada do cômodo, de onde vem o bipe e a luz vermelha. **Plano médio atrás de X, a câmera vem da direita e X vem da esquerda, mostra ele olhando para dentro do cômodo.**

DIALOGO: Cadê você, robô maldito? Eu vou cortar sua cabeça, viu? 6 segundos +-



Cena: 06 // Sequência 6.02

Descrição: X se vira para trás. Coca a cabeça em silêncio, volta o corpo, e dá alguns passos na direção do entulho. **MESMO PLANO CENA 6.1**



Cena: 06 // Sequência 6.03

Descrição: X tira a mochila das costas, pousa o facão no chão e começa a mexer no entulho. **Plano bem aberto plongée no canto do teto (8mm)** // Tira um "tablet" do monte de lixo. Ele está ligado, e o bipe que é ouvido, vem dele. A luz vermelha também. **Plano lateral médio, do chão, mostrando o facao em primeiro plano no chão. DIALOGO:** Foda-se o iBrain. Era o que eu pensava. Só que tem hora que um foda-se vira outro foda-se. E inverte as coisas. 10 segundos +-

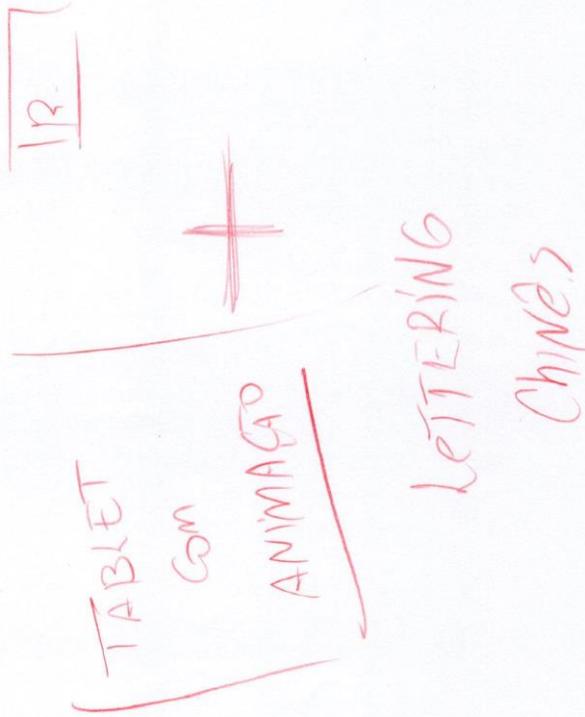


Cena: 06 // Sequência 6.04

Descrição: X tira a mochila das costas, pousa o facão no chão e começa a mexer no entulho. **Plano bem aberto plongée no canto do teto (8mm) //** Tira um "tablet" do monte de lixo. Ele está ligado, e o bipe que é ouvido, vem dele. A luz vermelha também. **Plano lateral médio, do chão, mostrando o facao em primeiro plano no chão. DIALOGO:** Foda-se o iBrain. Era o que eu pensava. Só que tem hora que um foda-se vira outro foda-se. E inverte as coisas. 10 segundos +-

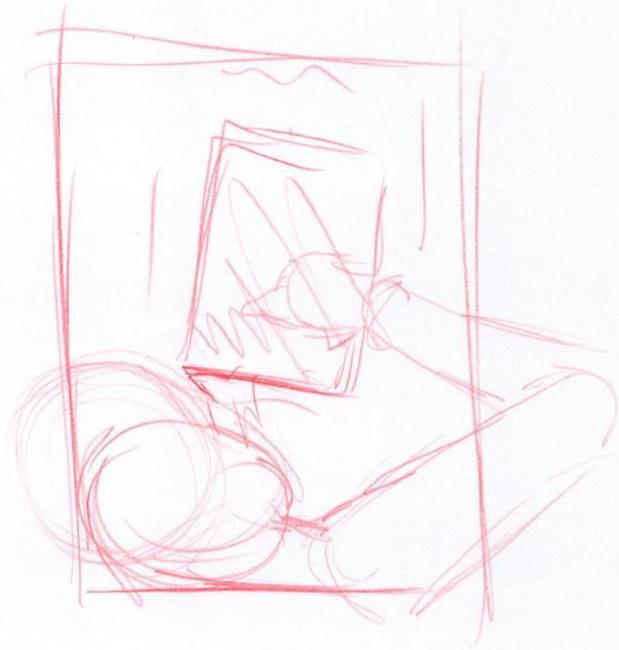

Cena: 06 // Sequência 6.05

Descrição: A logomarca do "iBrain" no centro. Um assistente virtual demonstrando o uso do iBrain, e um monte de coisa escrita em chinês. **Plano over the shoulder/ pov. DIALOGO:** Eu não sei falar chinês, porra. 5 seg



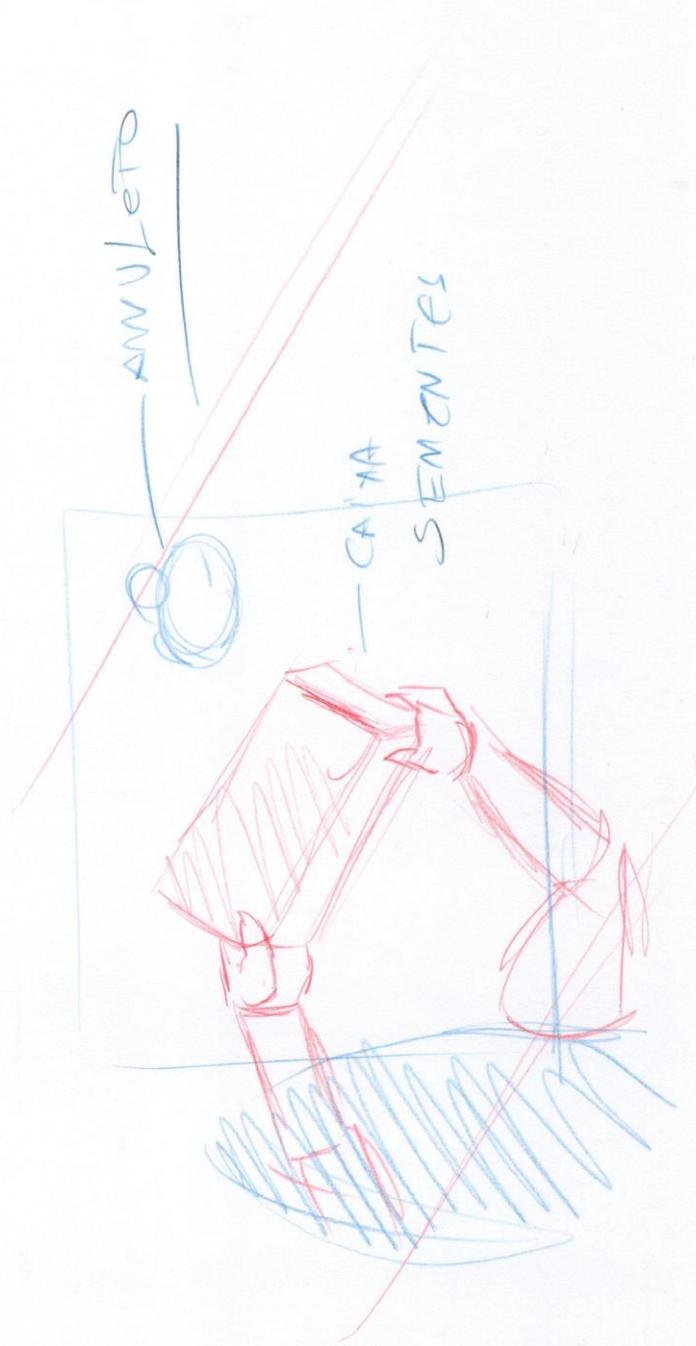
Cena: 06 // Sequência 6.06

Descrição: A tela do tablet se apaga. X balança o objeto, e a tela reacende com a interface, agora em português. **Plano over the shoulder/ pov. DIALOGO:** Reconhecimento cerebral.



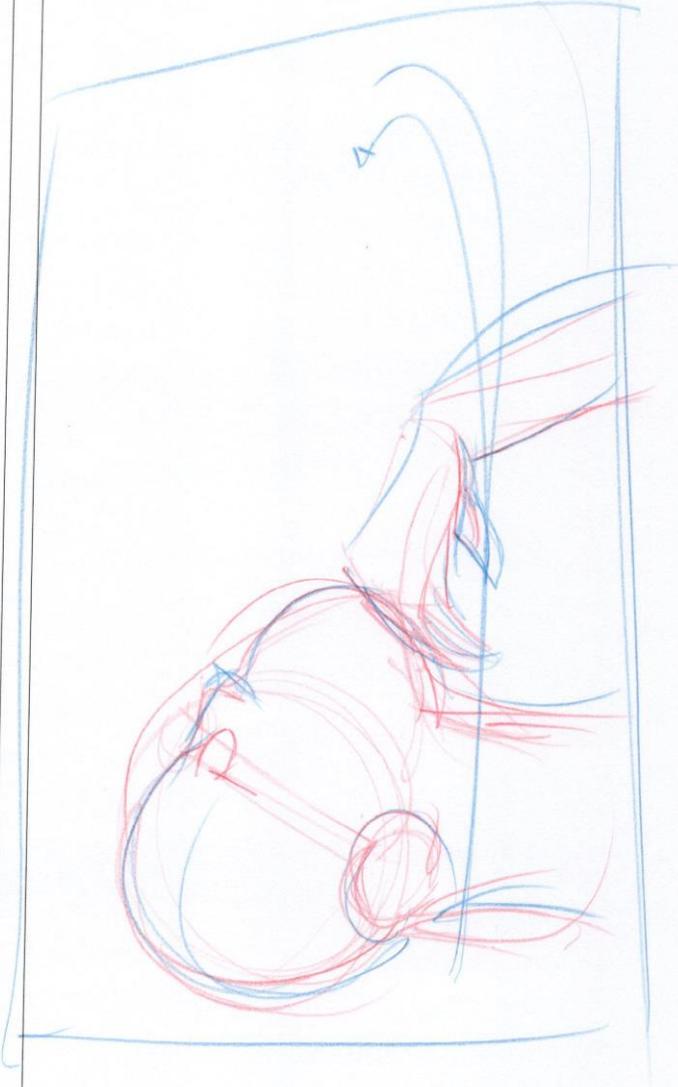
Cena: 06 // Sequência 6.07

Descrição: X tira o boneco/amuleto do bolso. Coloca à sua frente como se fosse uma companhia. Mexe na mochila, tira a caixinha de sementes, abre. Balança, olhando atentamente, seu conteúdo embebido em água e a deixa, aberta, no chão, à sua frente. **Plano over the shoulder alternando com lateral médio.**



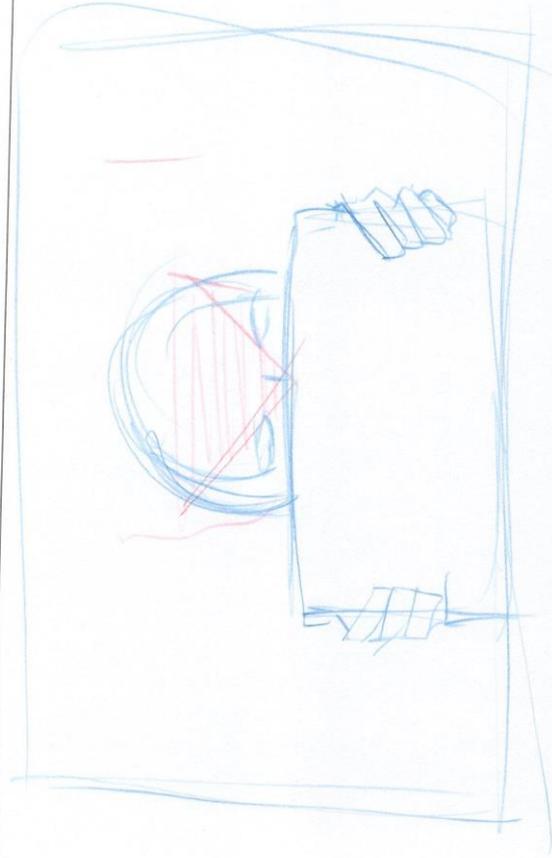
Cena: 06 // Sequência 6.08

Descrição: X pensa, com a mão no queixo. Esfrega o rosto. **Plano frontal simétrico aproximando lentamente.** **DIALOGO:** Tô com sede, velho. De água de verdade. Tô com saudade de ver um filme ruim. Saudade de beber um litrão. Saudade de louça pra lavar. De sair na porrada com alguém. Saudade de shampoo. Saudade de comprar cenoura. De bater o carro. De comer lasanha. Esse tipo de coisa que não depende mais da gente..



Cena: 06 // Sequência 6.09

Descrição: X leva o tablete ao rosto e começa a escanear sua mente. **Plano fechado no rosto, laser no meio da testa. DIALOGO:** iBrain. Você é o Universo.



Cena: 07 // Sequência 7

Descrição: Plongée médio pegando meia cabeça e tablet. Plongée do teto mostrando ambiente e personagem ao centro.

ANTERIOR

Cena: 07 // Sequência 7.1
Descrição: Externo foto drone. Imagem de satélite.

2/2