

## Etapa II – Fase I

**Relato:** Curta Metragem- Onde o sol se põe

**Equipe:** Carlos Eduardo Machado Gontijo (Técnico de Informática), Letícia Victória Nogueira Silva (Técnico de Produção de Moda), Lucas Martins Nogueira (Técnico de Informática) e Sophia Lima Parreiras Rezende (Técnico de Produção de Moda).

**Professor:** Rodrigo Bessa

CEFET-MG Campus Divinópolis

# Relato

## 1. Desenvolvimento de ideias

- 1.1. Assim que a equipe tomou conhecimento do tema da atividade, realizou-se reuniões online que aconteceram nos aplicativos Microsoft Teams e Google Meet para discussão de ideias. Foi então decidido que a abordagem que iríamos seguir seria de: *história criada pela equipe ambientada no bairro da escola e/ou município*. Surgiu a inspiração de representarmos pontos em maior destaque na cidade de Divinópolis. Dando maior enfoque no ponto final: A Cruz de Todos os Povos. Foi escolhido esse ponto como o principal pois esse é um local que vem sendo bastante conhecido na região devido ao fato de ser uma construção de grande valor simbólico regional e religioso.
- 1.2. Os outros pontos representados do curta metragem e no mapa começaram a ser discutidos a partir de alguns critérios, sendo eles: Importância histórica, relevância social, distância e acessibilidade. Também foi levado em consideração na idealização do roteiro que uma das integrantes da equipe (Sophia) reside em Belo Horizonte e era necessário a adaptação do roteiro e das cenas. Os primeiros pontos definidos foram as duas principais praças de Divinópolis: Praça Governador Benedito Valadares (Mais conhecida como Praça do Santuário) e Praça Dom Cristiano (Conhecida popularmente como

Praça da Catedral). Os outros quatro pontos escolhidos foram: Teatro Municipal Usina Gravatá, Praça dos ferroviários, Mercado Municipal de Divinópolis e CEFET-MG. Ficando assim 2 pontos para cada personagem do Curta e somando ao total 6 pontos.

## **2. Desenvolvimento do roteiro**

- 2.1. Foi realizada uma reunião entre os alunos e o professor Rodrigo Bessa com o intuito de discutir sobre como funciona o processo de produção de um roteiro e sua estrutura. Como o professor Rodrigo já possui vasto conhecimento na área cinematográfica, durante a reunião, o mesmo compartilhou alguns de seus trabalhos e também expôs exemplos de diferentes estilos de roteiros e suas características.
- 2.2. Seguindo a sugestão do professor Rodrigo Bessa, os alunos realizaram uma reunião online com o propósito de produzir um documento Storyline. Este documento permitiria que a equipe pudesse sintetizar suas ideias com maior eficácia e ajudasse durante a produção do roteiro oficial.
- 2.3. Após algumas discussões, foi decidido que o enredo da história se basearia primordialmente nos conceitos de um jogo de RPG em que a “mestra” escolheria três jovens da cidade de Divinópolis para participar de um jogo. O objetivo desse jogo é que os três jovens, Jogadores número 1,2 e 3 participem de uma corrida passando pelos seus respectivos pontos. No final do percurso haveria uma recompensa e neste prêmio eles recebem a oportunidade de viver uma nova aventura. No processo de elaboração do roteiro, um aspecto que foi preservado e cuidado ao máximo pela equipe foi a questão do mistério. Isso para que não fosse revelado em momento algum qual seria o “ponto de chegada”, a premiação ou a importância simbólica da Cruz de Todos os Povos.
- 2.4. Durante o desenvolvimento do roteiro a equipe se reuniu diversas vezes para aperfeiçoar o documento. Seguindo a orientação do professor Rodrigo Bessa, procuramos sintetizar o máximo cenas para que então pudéssemos ter mais autonomia durante as gravações. Após as reuniões, foi possível que o mesmo roteiro que possuía 13 páginas, tivesse somente 8.

## **3. Desenvolvimento mapa**

- 3.1. No processo de criação do mapa a equipe experimentou diversas ferramentas de design e localização. O objetivo era que o mapa fosse de fácil compreensão e tivesse um design personalizado. Então, depois de muitos testes, a equipe utilizou do programa Inkscape para produzir a base e estética do mapa.

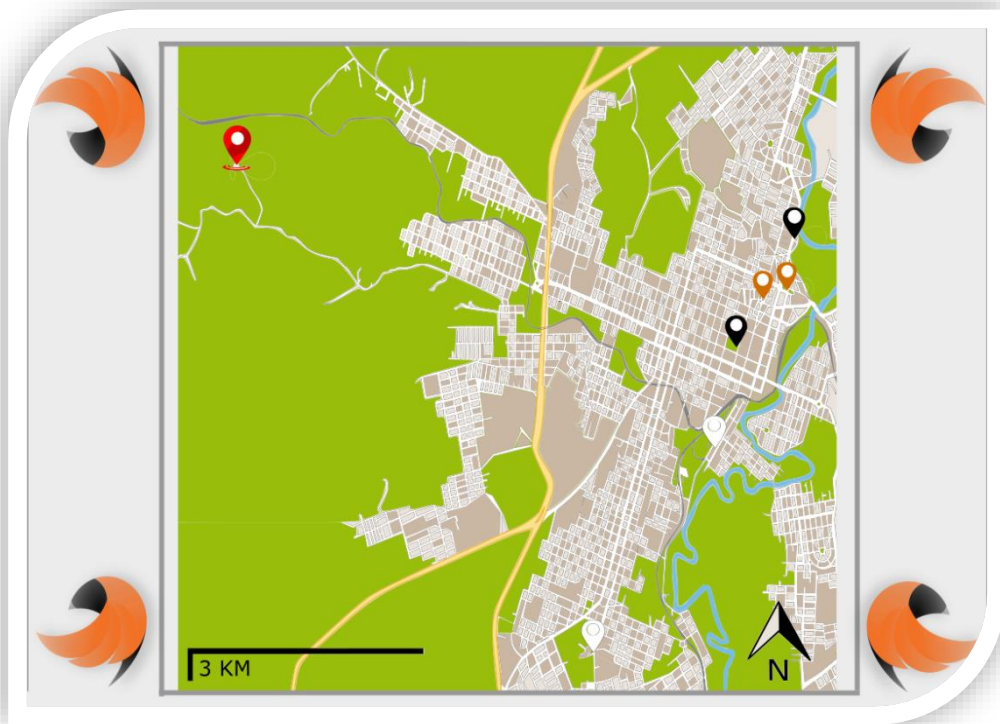
Já na montagem das rotas, foi usado o Google Earth. Esse processo foi feito seguindo as ruas e avenidas que conectavam um ponto ao outro e de certa forma facilitariam durante as gravações.

- 3.2. Foi realizada uma reunião com a professora de geografia do CEFET-MG Paula Resende Santos para examinar o produto final do mapa para que então o mesmo pudesse ser coerente em relação as escalas, descrição e direção. Tanto o mapa quanto a montagem das rotas foram feitos com um longo processo de pesquisa e discussão. Fazendo assim com que o mapa pudesse se conectar com o roteiro e todo o enredo do curta metragem.

## **4. Finalização e início das gravações**

- 4.1. Assim que o roteiro passou pela sua primeira finalização, a equipe de juntou em uma reunião para discutir quais seriam os próximos passos antes do início das gravações. Nessa reunião foi pontuado as tarefas que precisariam ser feitas antes da gravação como por exemplo: Storyboard, ordem do dia, divisão de tarefas além do trajeto. E logo após esses itens serem finalizados iniciou-se as gravações. Seguindo a ordem do dia, filmamos e registramos as cenas na ordem contrária do roteiro como também deixamos a cenas que seriam filmadas em ambientes internos para os últimos dias.

**Produto Final:**



## Roteiro

### Onde o sol se põe

#### PERSONAGENS:

- Mestra (Sophia Lima Parreiras Rezende)
- Jogador 1 (Carlos Eduardo Machado Gontijo)
- Jogador 2 (Letícia Victória Nogueira Silva)
- Jogador 3 (Lucas Martins Nogueira)

#### Elenco de Apoio:

- Funcionário do Teatro Gravatá (Rodrigo Bessa)
- Funcionária do CEFET-MG (Nádia Cristina da Silva Mello)

## Capítulo 1 – O CHAMADO PARA O JOGO

**CENA 1 - Abrindo mapa**

**S - INT./DIA**

Mestra abrindo o mapa e coloca os peões na mesa e envelope as cartas.

**CENA 2 - CASA DO JOGADOR 3 - INT./DIA**

Jogador 3 está sentado lendo um livro e uma carta é enviada por debaixo da porta. Lucas olha com uma expressão de surpresa e caminha para pegá-la. Lucas abre o envelope e começa a ler a carta.

MESTRA

Você foi selecionado. Este é um convite para o jogo. Há uma premiação envolvida, caso esteja disposto a participar, vá para unidade do CEFET.

Após a leitura da carta, o Jogador sai de cena.

**CENA 3 - CASA DO JOGADOR 2 INT./DIA**

Jogador 2 anda pela sala de televisão lendo a carta.

MESTRA

...Teatro Usina Gravatá....

Após a leitura, a Jogadora sai de cena.

**CENA 4 - CASA DO JOGADOR 1 - INT./DIA**

Jogador 1 está lendo a carta e após o chamado da mestra sai bem animado de sua casa.

MESTRA

...Museu da Catedral.

**CENA 5 - CEFET-MG - EXT./DIA**

Jogador 3 correndo em direção à portaria do CEFET. Legenda da cena "CEFET-MG - CAMPUS V".

**CENA 6 - TEATRO USINA GRAVATÁ - EXT./DIA**

Cena panorâmica do teatro e corte para o Jogador 2 subindo as escadas.

**CENA 7 - MUSEU DA CATEDRAL / - EXT./DIA**

Cena panorâmica do Museu da Catedral e corte para Jogador 1 chegando correndo. Encara o museu e avista uma caixa misteriosa. Anda na direção da caixa e a abre.

**CENA 8 - MUSEU DA CATEDRAL, CEFET-MG, TEATRO USINA GRAVATÁ - EXT./ DIA**

Cena com os três jogares abrindo a caixa simultaneamente. Foco de câmera no Jogador 3 abrindo mapa que estava dentro da caixa. Jogador 1 pegando um bilhete. Foco no bilhete.

JOGADOR 1

Jogue os dados!

Corte com todos os Jogadores lançando os dados simultaneamente.

**CENA 9 - CEFET-MG - EXT./DIA**

Jogador 3 encara os dados e sai de cena. Lucas chega correndo na portaria do CEFET-MG e uma mão misteriosa o chama.

FUNCIONÁRIA DO CEFET -

Ei!!!

A funcionária entrega um bilhete e logo em seguida o Jogador começa a lê-lo.

MESTRA

Por números tão baixos, você, Lucas, Jogador 3, não receberá nenhuma ferramenta extra, se contente com o mapa.

**CENA 9 - TEATRO USINA GRAVATÁ - EXT./DIA**

O funcionário do teatro abre a porta principal e entrega ao Jogador 2 uma bússola e um bilhete. Ela se espanta e começa a lê-lo.

MESTRA

Por números medianos, você, Letícia, Jogadora 2, não receberá uma bússola para te auxiliar.

**CENA 10 - MUSEU DA CATEDRAL / - EXT./DIA**

Celular do Jogador 1 vibra. O Jogador pega o celular para ler a mensagem.

MESTRA

Por número tão altos, você, Carlos, Jogador 1, receberá um link para acompanhar sua jornada pelo GPS. Além de informações extras em seu celular.

**CENA 11 - CEFET-MG, MUSEU DA CATEDRAL, TEATRO USINA GRAVATÁ - EXT./ DIA**



Corte para todos os jogadores correndo deixando as locações ponto.

MESTRA

É proibido o uso de qualquer ferramenta de localização a não ser as que foram fornecidas. Siga até os locais indicados no mapa e de acordo com a ordem. Boa sorte!

## **Capítulo 2 – QUE OS JOGOS COMECEM**

Música de fundo: RISE NCS10 (JNATHYN)

### **CENA 12 – PRAÇA DOS FERROVIÁRIOS – EXT./ DIA**

Mestra colocando o peão do Jogador 3 no primeiro ponto.

Jogador 3 corre pela praça e avista outra caixa misteriosa. Nela há uma antiga foto da antiga malha ferroviária além de um bilhete.

O Jogador 3 vai até a caixa, a abre, admira a foto e lê o bilhete escrito: "Ponto 1 concluído! Siga 900 metros em direção nordeste e depois siga a oeste."

O Jogador abre o mapa novamente, se localiza e sai correndo de cena.

### **CENA 13 – RUAS DE DIVINÓPOLIS – EXT./ DIA**

Cortes com sincronia musical dos três jogadores correndo por pontos da cidade.

### **CENA 14 – MERCADO MUNICIPAL – EXT./ DIA**

Mestra colocando o peão do Jogador 1 no primeiro ponto.

Jogador 1 para em frente a uma histórica capela ao lado do mercado, abre o mapa, o analisa e seu celular vibra. O jogador recebe lê a mensagem recebida.

Apare um mockup de seu celular com as mensagens: "...Ponto 1 concluído! Siga 250 metros ao sul e depois siga a oeste." e um mapa de GPS.

O jogador guarda o celular e sai de cena.

### **CENA 14 – PRAÇA DO SANTUÁRIO – EXT./ DIA**

Mestra colocando o peão do Jogador 2 no primeiro ponto.

Cena panorâmica do alto da igreja mostrando o nome da cidade. Jogador 2 pega um bilhete que está em um banco da praça.

Jogador 2





Ponto 1 concluído. Siga em direção oeste.

Abre o mapa e tenta achar o ponto cardeal solicitado com a bússola. Jogador sai de cena.

#### **CENA 15 – RUAS DE DIVINÓPOLIS – EXT./ DIA**

Cortes com sincronia musical dos três jogadores correndo por pontos da cidade.

#### **CENA 16 – NOS TRILHOS – EXT./ DIA**

Jogador 3 ao percorrer os 900 metros, para entre os trilhos e tenta descobrir os pontos cardeais usando o nascer e o pôr do sol.

Jogador 3

Norte... Sul... Leste... Oeste! Onde o sol se põe!

O Jogados sai de cena.

#### **CENA 16 – RUA PRÓXIMA À ESTRADA DE TERRA – EXT./ DIA**

Jogador 1 analisa o mapa e corre na direção da estrada de terra.

O jogador sai de cena.

#### **CENA 17 – CURRAL – EXT./ DIA**

O Jogador 3 aparece correndo no pasto e pula a cerca de um curral.

O Jogador sai de cena.

### **Capítulo 3 – O ENCONTRO**

#### **CENA 18 – MORRO DO MARICO – EXT./ DIA**

Mestra colocando os peões dos três jogadores juntos no mapa próximos ao ponto final.

Corte de cada jogador correndo e chegando a um ponto comum no último morro a partir de diferentes direções.

Os jogadores abrem o mapa, se encaram desconfiados e ao perceberem que são também outros competidores, correm desesperadamente para atingir o ponto final primeiro.

#### **CENA 19 – MORRO DO CRUZ – EXT./ DIA**

Música de fundo: ROYALTY FREE Epic Instrumental Music (MUSIC4VIDEO)



Vários cortes dos três jogadores correndo em sincronia com a trilha sonora para atingir o final da cruz.

Os três passam pelo último trecho do morro e saem de cena.

## **Capítulo 4 – NO TOPO**

### **CENA 20 – TOPO DO MORRO DA CRUZ DE TODOS OS POVOS- EXT./ DIA**

Os jogadores chegam juntos ao topo e proclamam sua vitória.

JOGADOR 1

Ganhei!

JOGADOR 2

Não! Eu cheguei Primeiro

JOGADOR 3

Não, espera... Fui eu!

O Jogador 2 avista uma última caixa misteriosa.

JOGADOR 2

Gente, olha ali!

Cena com foco na caixa misteriosa.

Os três jogadores vão curiosos em direção à caixa.

O Jogador 2 Abre a caixa e pega 3 fotos - uma da cruz no Líbano, outra da cruz no México e a última da cruz em Divinópolis.

O Jogador 1 pega um bilhete e começa a lê-lo.

Mestra

Vocês chegaram à Cruz de Todos os Povos. Só existem três no mundo. A primeira no Líbano que representa o Pai, a segunda no México, que representa o Filho e a terceira está sendo construída na cidade de Divinópolis e representará o Espírito Santo. Vocês encontrarão as próximas instruções na que representa o Pai.

Os jogadores se levantam e caminham para trás admirando a cruz.

## **Capítulo 5 – A CRUZ**

### **CENA 21 – CRUZ DE TODOS OS POVOS - EXT./ DIA**



Música de fundo: HOPE - CINEMATIC - DRAMA (GHOSTRIFTER)

Cena aérea produzida com drone da Cruz de Todos os Povos com o pôr do sol no fundo e os jogadores em baixo.

O elenco é passado na tela e a seguir os créditos com os agradecimentos de quem tornou esse curta possível.