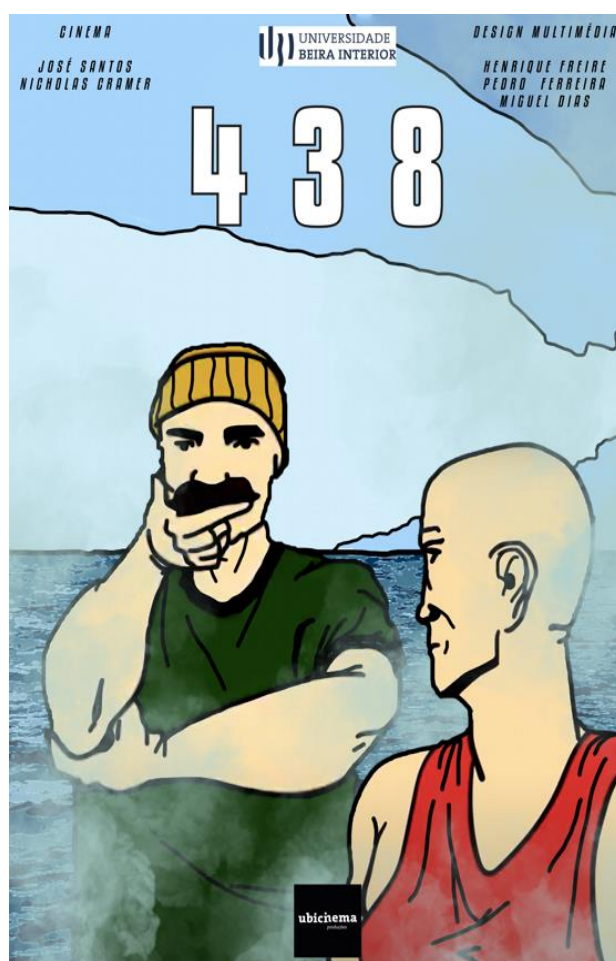


Desenho Digital I/ Laboratório de Realização Universidade da Beira Interior

Projeto de Animação Digital

Memória Descritiva 438



Trabalho realizado por:

Henrique freire 43098

José Almeida 42531

Miguel Dias 43656

Nicolas Cramer 40704

Pedro ferreira 44563

2021/2022

Índice

1. Introdução	3
1.1. Título e	3
1.2. Conceito.....	3
2. Investigação	4
2.1. Autores e obras de referência.....	4
2.2. Figura Humana	7
2.3. Animais.....	9
2.4. Paisagens	11
2.5. Veículos	13
3. Concept art	15
3.1. Personagens	15
3.2. Paisagens	17
3.3. Veículos	17
4. Realização	18
4.1. Estrutura da narrativa	18
4.2. Ficha técnica.....	19

1. Introdução

Esta memória descritiva resume o desenvolvimento do Projeto de Animação Digital, da colaboração das Unidades Curriculares Desenho Digital I da Licenciatura Design Multimédia e Laboratório de Realização da Licenciatura de Cinema.

1.1. Título e Sinopse

O projeto é intitulado “438”. Relata a jornada de dois primos pescadores que ficam à deriva durante 438 dias.

Sinopse:

Numa manhã normal de Outono, César e Paco, dois primos pescadores, saem da costa do México para ir trabalhar no mar como de habitual. Numa espécie de aposta com o destino o motor e o rádio do barco avariaram-se e por isso começam a andar lentamente à deriva no vasto oceano pacífico.

Fome, sede, loucura e isolamento serão apenas alguns dos perigos que César e Paco terão que enfrentar na sua jornada de sobrevivência.

1.2. Conceito

Este projeto tem como conceito narrar a infeliz história de César e Paco que ficam à deriva em alto mar. O nosso projeto tenciona demonstrar as dificuldades encontradas, mantendo o final em aberto.

Para o conceito utilizámos como referência a história de José Salvador Alvarenga, o homem que ficou perdido no mar durante 438 dias sem qualquer tipo de ajuda, nem bens essenciais.

2. Investigação

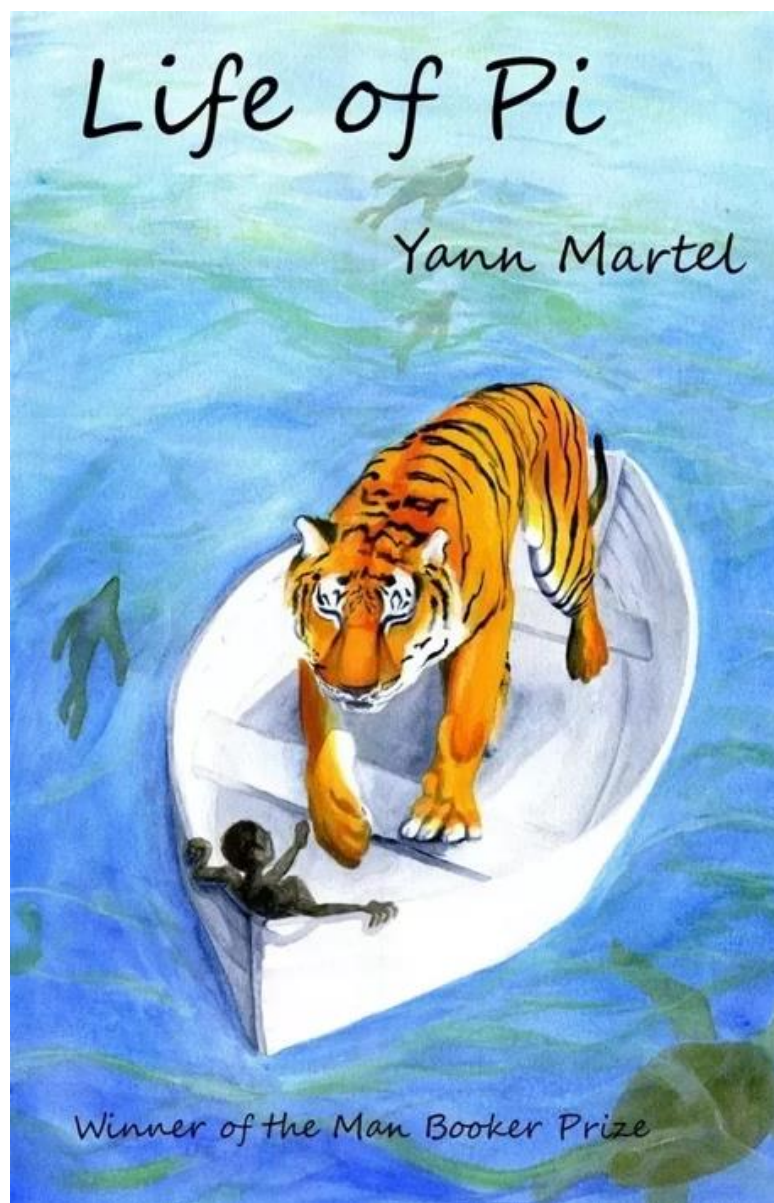
2.1. Autores e obras de referência

Youtube – “How 1 Man Survived Being Lost 438 Days at Sea” RealLifeLore

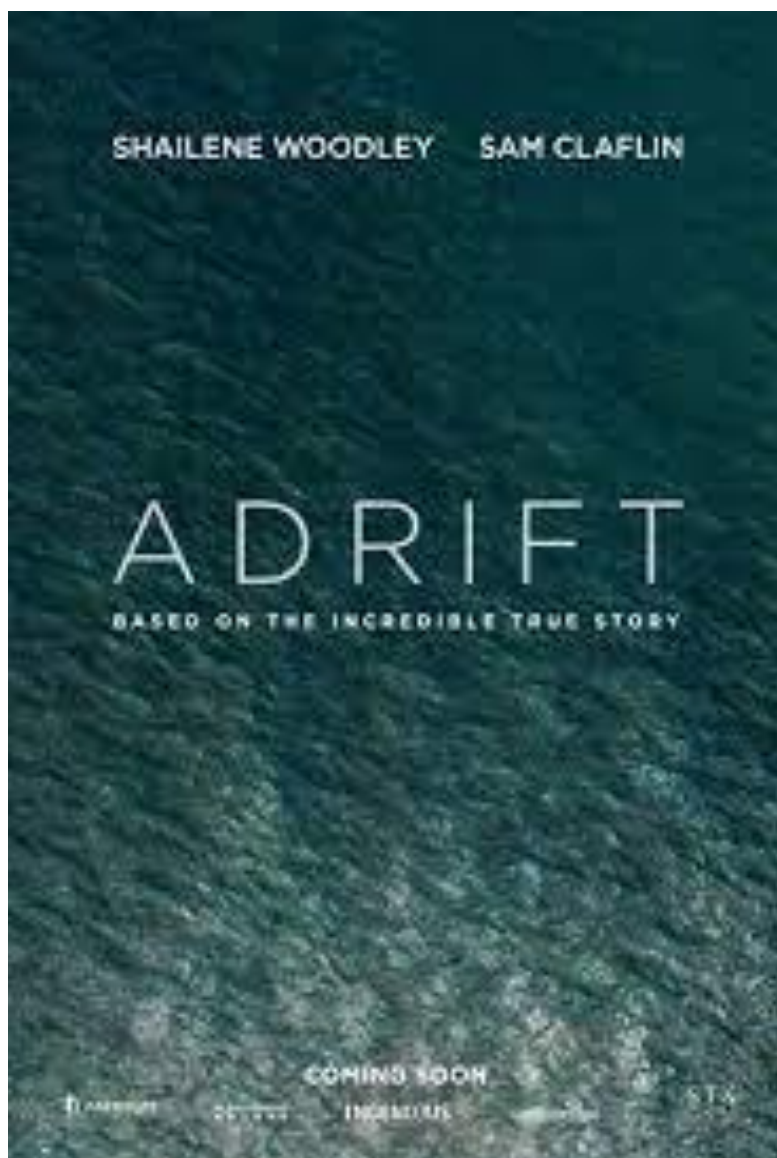
Stuck in the Sound - Let's Go:

https://www.youtube.com/watch?v=52Gg9CqhbP8&ab_channel=STUCKINTHESOUND

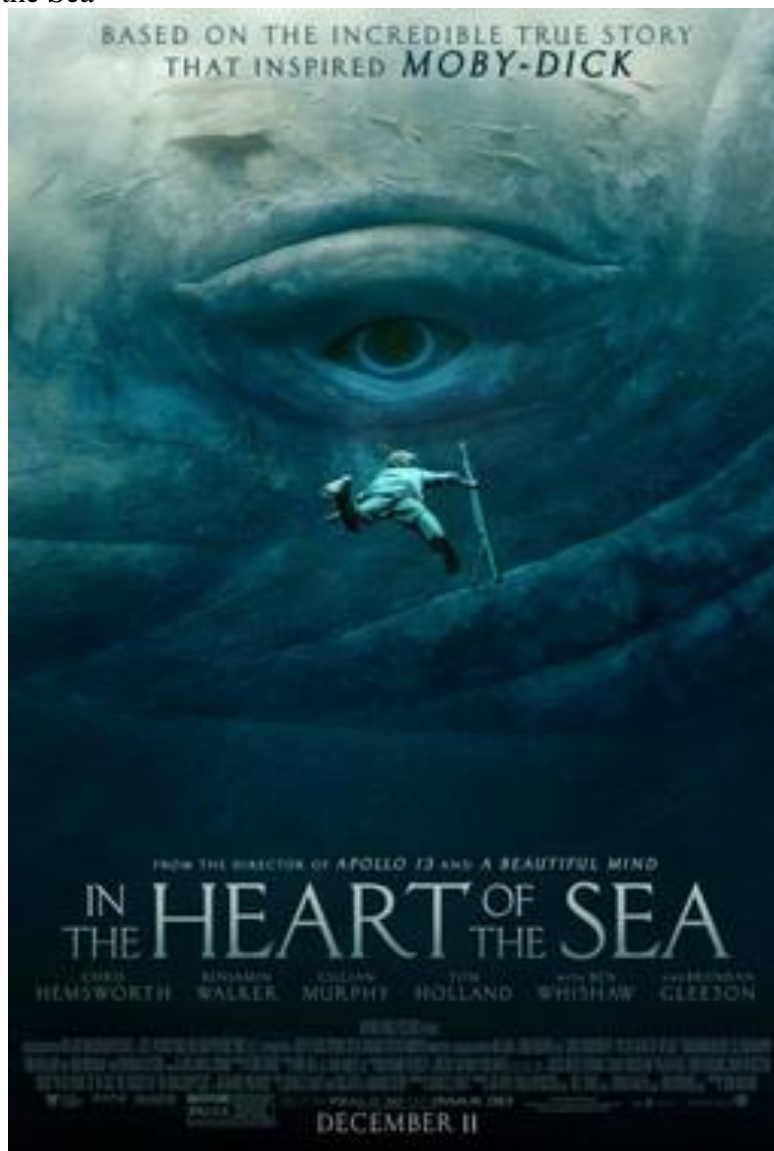
Life of Pi



A Drift



In The Heart of the Sea



2.2.Figura Humana

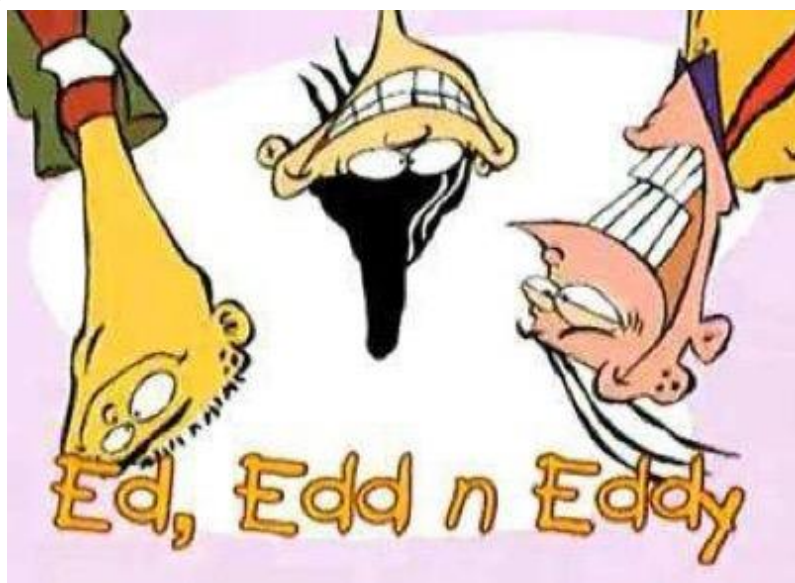
Mr.Pickles

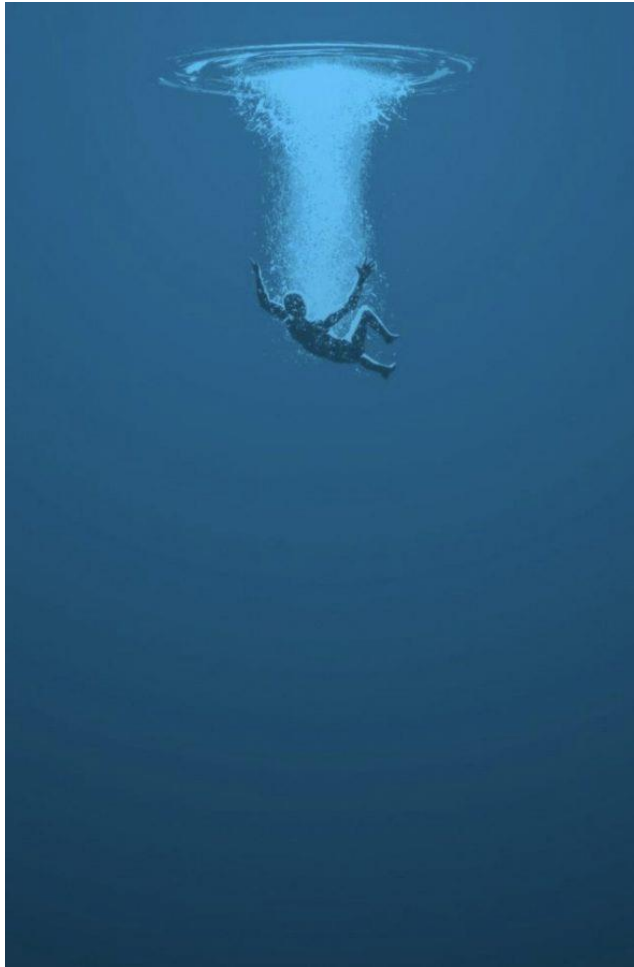


Beavis And Butt-head

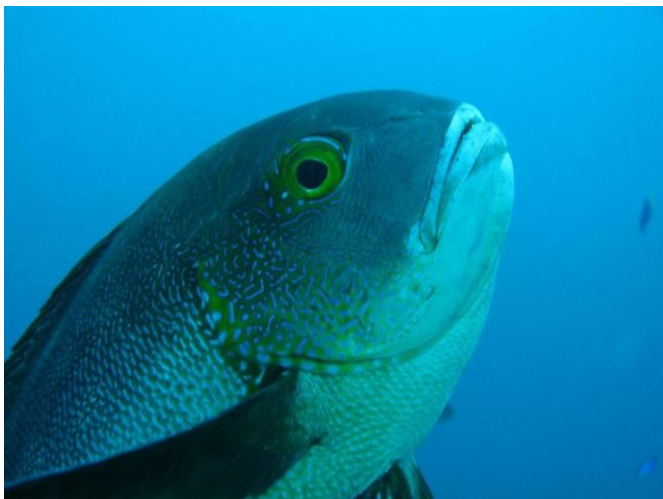


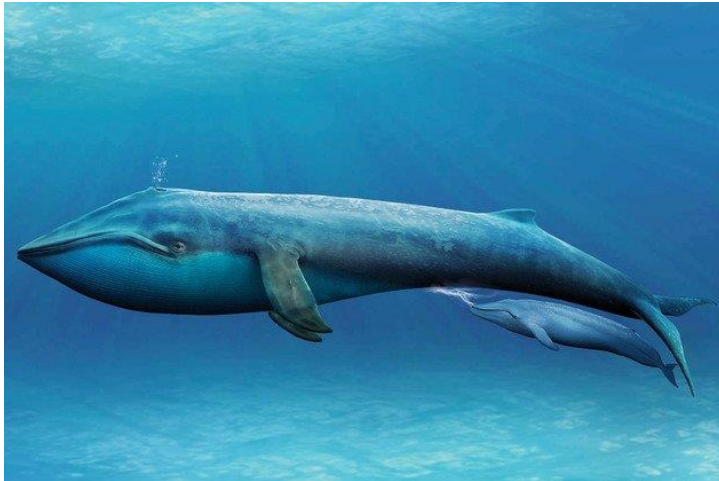
Ed, Edd n Eddy





2.3. Animais





2.4.Paisagens





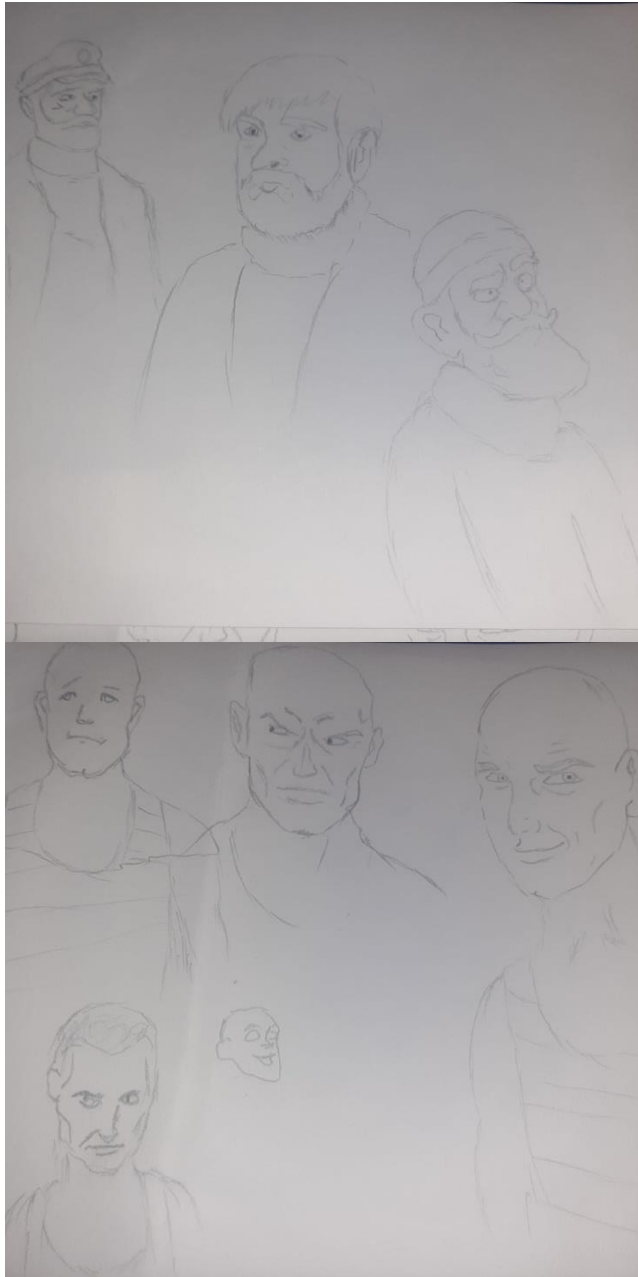
2.5. Veículos

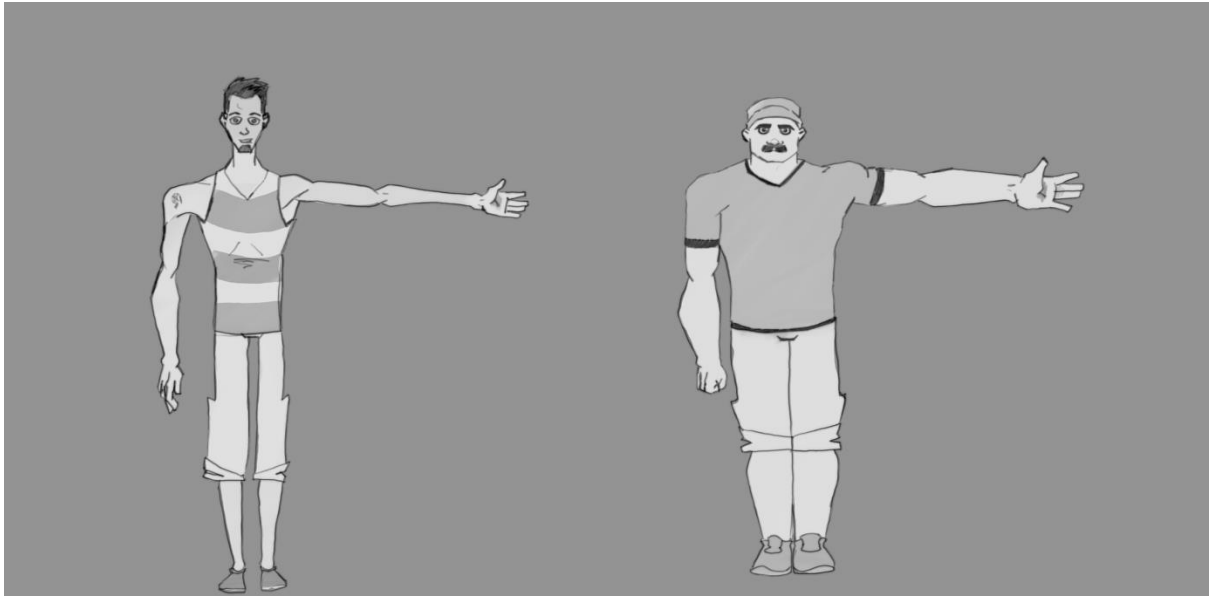




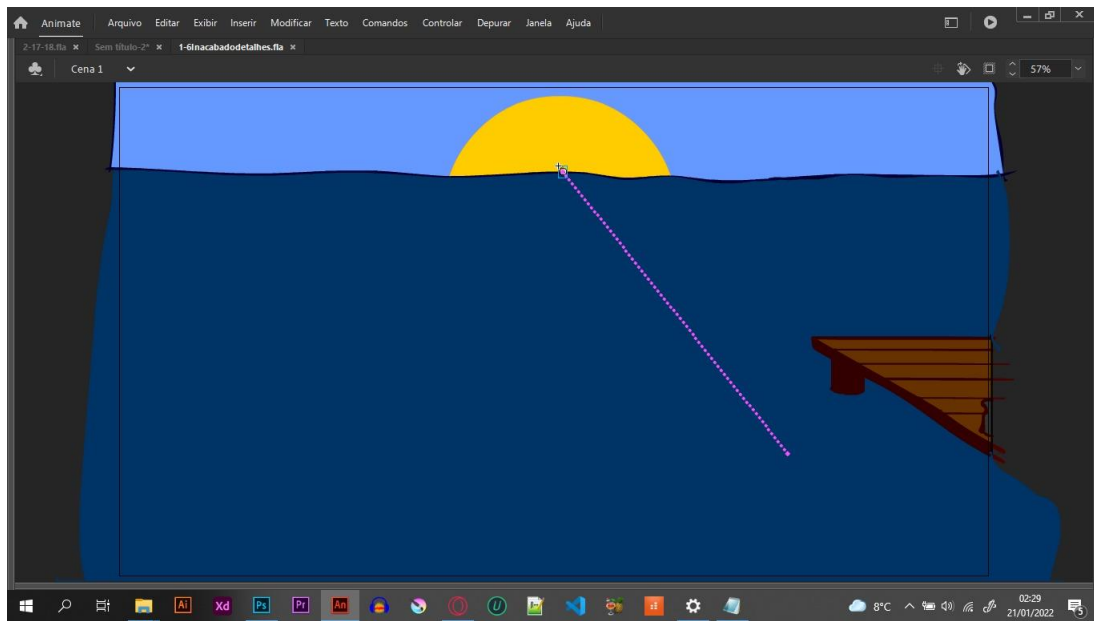
3. Concept art

3.1. Personagens

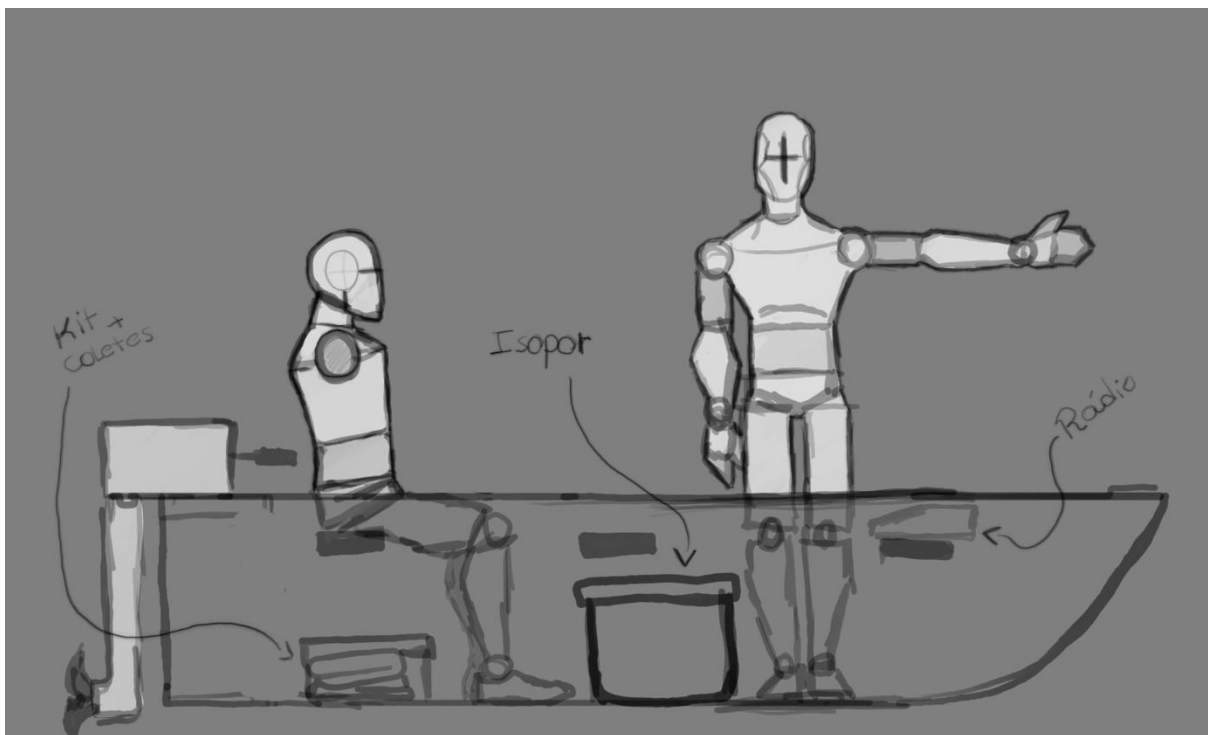




3.2. Paisagens



3.3. Veículos



4. Realização

4.1. Estrutura da narrativa

Cena nº 1 - Enquadramento geográfico e temporal do tema;

Descrição- Numas docas junto a um grande oceano, Paco e César ligam o motor do barco e preparam-se para ir pescar em mais um dia normal.

Tempo e nº de planos- 14 segundos; 6 planos

Cena nº 2 – Apresentação do problema e do antagonista.

Descrição- Após verem uma melhor zona para pescar, decidem mudar-se, mas a força excessiva ao ligar o motor faz com que este se avarie. Comunicação com terra não funciona devido a uma tempestade que se aproxima. Sem nenhuma hipótese de voltar para casa, Paco e César estão à deriva. Aqui é introduzida uma baleia que os persegue, neste filme ela representa a força do mar.

Tempo e nº de planos- 1 minuto e 2 segundos; 23 planos.

Cena nº 3 – César fica sozinho.

Descrição- Após vários meses no mar, o cenário de sobrevivência prevalece sobre tudo e ao ver um navio à distância, Paco decide saltar do barco e nadar em direção ao navio, deixando César sozinho. A cena termina com César a ver o seu amigo e salvação a desaparecerem no horizonte

Tempo e nº de planos- 33 segundos, 12 planos.

Cena nº 4 – César está sozinho.

Descrição – Nesta curta cena, temos algo que deve representar a passagem do tempo e o dano que isso fez a César, não só físico como mental.

Tempo e nº de planos- 10 segundos, 1 plano.

Cena nº 5 – César enlouquece.

Descrição – César não distingue a realidade da imaginação e na sua cabeça/imaginação, um peixe salta da água, mas ele não o vê como comida, mas companhia. Um choque para a realidade transporta-o para a noite onde perdeu o seu amigo, que neste cenário está a flutuar na água. Ao querer ajudar Paco, César tenta-se aproximar com o barco, mas ao se chegar muito perto é puxado para dentro de água. Esta cena é um espaço para a criatividade, com que os cenários da imaginação de César, a ideia é explorar as nossas capacidades como artistas e criar cenários irreais/ficção.

Tempo e nº planos- 41 segundos, 20 planos.

Cena nº 6 – Tentar acordar para a realidade.

Descrição – Ao entrar na água, César está à mercê do mar, sem nada para se proteger. É aqui que a baleia escolhe atacá-lo. Mais uma vez isto é um espaço para sermos criativos e podermos explorar as nossas melhores capacidades de desenho e design de som. A baleia simboliza o mar, e nunca existiu na realidade. No final, César acorda no barco, com a mar a levá-lo também, fazendo dele a sua última vítima.

Tempo e nº de planos – 40 segundos, 10 planos.

4.2. Ficha técnica

TÍTULO: “438”

TÍTULO EM INGLÊS: “438” (Fourhundred Thirty Eight)

SINOPSE EM PORTUGUÊS:

Numa manhã normal de Outono, César e Paco, dois primos pescadores, saem da costa do México para ir trabalhar no mar como de habitual. Numa espécie de aposta com o destino o motor e o rádio do barco avariaram-se e por isso começam a andar lentamente à deriva no vasto oceano pacífico.

Fome, sede, loucura e isolamento serão apenas alguns dos perigos que César e Paco terão que enfrentar na sua jornada de sobrevivência.

SINOPSE EM INGLÊS:

On a cool autumn morning, César and Paco, two fisherman cousins, leave the coast of Mexico to go to work at sea as usual. In a sort of bad fate, the engine and radio of the boat break down and so they start to drift slowly in the vast pacific ocean.

Hunger, thirst, madness and isolation will be just some of the dangers that César and Paco will have to face in their journey of survival.

EQUIPA TÉCNICA:

José Almeida, Nicolas Cramer, Henrique Freira, Miguel Dias e Pedro Ferreira

DURAÇÃO:

00:04:14

DATA DE FINALIZAÇÃO

21/01/2022

CONTACTO DOS REALIZADORES

José Almeida, jose.guilherme.almeida@ubi.pt, 962 828 434

Nicolas Cramer, a40704@ubi.pt, 938 565 626

FORMATO DE RODAGEM

Digital

FORMATO DE IMAGEM:

16:9 FHD

FICHEIRO DIGITAL:

H.264

COR

SOM: Stereo - 48khz – normalizado a -3 Dbs

SITE: não têm

FACEBOOK: não têm

INSTAGRAM: não têm

1º CICLO EM Cinema

UC: Laboratório Realização