

Proposta de Projeto de Desenvolvimento de um Produto Multimidiático

Vídeo experimental: “A acessibilidade à tecnologia com o uso de efeitos especiais”

Introdução:

As produções cinematográficas não podem ser tratadas como alheias à tecnologia. Em todo o processo de desenvolvimento da sétima arte, descobertas de níveis diversos foram realizadas com o cinema e para o cinema. O que no início se configurava em sincronizações de áudio e vídeo e técnicas básicas de edição de capturas, com o tempo passou a configurar a possibilidade de criação de realidades virtuais em níveis super realistas. Os efeitos especiais eram orquestrados por técnicas importadas do teatro e pela sobreposição de películas desde os primeiros filmes e representam os fatores de entretenimento de massas das obras audiovisuais e o onipresente padrão em utilizar artifícios variados a fim de criar uma linguagem de narrativa no cinema (FONSECA, 2016).

A computação gráfica e recursos de manipulação multidimensional, hoje em dia, estão presentes na maior parte dos filmes de grandes, médias e pequenas produções e bilheterias americanas, que possuem alcance mundial. Mesmo quando não presentes, alterações são regras sem exceção. Os cortes de frames são feitos digitalmente, a inserção de trilhas sonoras, a correção de cores, o aceleração ou retardamento de capturas e outros inúmeros artifícios dos quais as montagens narrativas não conseguem se desvincular. O cinema, atualmente, depende quase inteiramente da tecnologia digital (COSTA, 2014).

De maneira simultânea, a acessibilidade às tecnologias de filmagem e manipulação (celulares, notebooks, tablets, computadores) foi impulsionada pelo mercado capitalista globalizado. Uma imagem, que antes só podia ser registrada por pessoas de alto poder aquisitivo, passou a ser banalizada em situações cotidianas com a ressignificação dos valores sociais gerada (principalmente) pelos smartphones. Fazer um registro deixou de ser algo formal. De fato, a sociedade pós-moderna hoje configura-se pelo apego e a necessidade quase involuntária de registrar fatos do cotidiano e alterá-los de acordo com a necessidade social pretendida. O digital passa a reger os valores da sociedade, agora com seu acesso facilitado (FONSECA, 2016).

O uso de efeitos especiais (altamente rentável e progressivamente evoluído pela indústria do cinema) aliado da acessibilidade a equipamentos e informações pelo fenômenos descritos resulta em uma incorporação desses padrões pelo cidadão comum. Com a ajuda de softwares de alto poder (com tutoriais de download e uso livres em canais como o “YouTube”), pessoas comuns reproduzem esses efeitos (antes tão superesitimados e inacessíveis) de maneira rápida e consideravelmente fácil, tentando imitar os padrões industriais e criando diversos tipos de produções (COSTA, 2014).

Com o produto desenvolvido por este projeto, pretende-se mostrar como o uso de efeitos especiais em vídeos se tornou algo simples e rápido, através da produção de uma compilação de 5 pequenos vídeos (cada um com um efeito visual), contrastando-se com as dificuldades criativas enfrentadas no início do surgimento de tecnologias de manipulação audiovisual.

Objetivo Geral:

Produzir um vídeo com a presença de 5 efeitos visuais diferentes a ser postado no “YouTube” e disponibilizado do “Teleduc”, evidenciando a rapidez e facilidade em criar estes efeitos em obras audiovisuais atualmente.

Objetivos Específicos:

- **Pré- Produção:**
 - a) Definir quais efeitos especiais serão reproduzidos;
 - b) Escolher a locação para a realização das filmagens;
 - c) Estudar os métodos de edição do software a ser utilizado (Adobe After Effects);
 - d) Definir os voluntários a participar das filmagens;
 - e) Encontrar maneiras de evidenciar a facilidade e rapidez na execução da produção.
- **Produção:**
 - a) Gravar as cenas com os equipamentos necessários;
 - b) Editar o material;
 - c) Inserir os efeitos especiais pretendidos;
 - d) Juntar todas as cenas em uma versão final do produto;
 - e) Transferir o produto para o “YouTube”;
 - f) Disponibilizar o *link* no “Teleduc”.
- **Pós-Produção:**
 - a) Produzir um relatório sobre o projeto de desenvolvimento em questão;
 - b) Apresentar o produto;
 - c) Divulgar o produto.

Metodologia:

Local: Ambientes da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP);

População envolvida: Alunos voluntários da turma de ingressantes de 2016 em Midialogia;

Público-alvo: Jovens interessados em efeitos especiais e que terão contato com o material através das redes sociais;

Equipamentos: Câmera digital Canon EOS Rebel T5, tripé telescópico Stc-360, tecido verde claro como “chroma key”, computador com sistema operacional Windows e software de edição de vídeos “Adobe After Effects CC”.

Descrição das ações:

○ Pré- Produção:

a) Definir quais efeitos especiais serão reproduzidos;

Os efeitos selecionados serão escolhidos de acordo com a frequência deles em produções americanas, sendo escolhidos os mais comuns. Também será levada em conta a possibilidade de serem reproduzidos e o conhecimento técnico disponível.

Tempo estimado: 1/2 hora.

b) Escolher a locação para a realização das filmagens;

Os locais serão selecionados de acordo com a proximidade com o Instituto de Artes da UNICAMP, visto que os voluntários serão alunos do Instituto. A disponibilidade e facilidade de acesso também serão considerados.

Tempo estimado: 1 hora.

c) Estudar os métodos de edição do software a ser utilizado (Adobe After Effects);

Aulas em vídeo presentes no YouTube serão assistidas afim de reforçar os conhecimentos sobre os métodos de produção e edição dos efeitos visuais.

Tempo estimado: 3 horas.

d) Definir os voluntários a participar das filmagens;

De acordo com a disponibilidade dos colegas da turma de Midialogia, serão escolhidos os voluntários que atuarão nas cenas a serem manipuladas.

Tempo estimado: 2 horas.

e) Encontrar maneiras de evidenciar a facilidade e rapidez na execução da produção.

Será registrado, no próprio vídeo experimental o tempo de criação de cada efeito especial abordado. Outras maneiras de evidenciar o tempo também serão trabalhadas.

Tempo estimado: 1/2 hora (em 2 dias).

○ Produção:

a) Gravar os vídeos com os equipamentos necessários;

Serão gravados cinco vídeos distintos, cada um com as especificações para a inserção de um dos efeitos visuais determinados.

Tempo estimado: 3 horas (em 2 dias).

b) Editar o material;

As cenas serão recortadas e selecionadas através do software mencionado.

Tempo estimado: 2 horas (em 3 dias).

c) Inserir os efeitos especiais pretendidos;

Os efeitos visuais serão inseridos em cada vídeo individualmente através do “Adobe After Effects”.

Tempo estimado: 4 horas (em 3 dias).

d) Juntar todos os vídeos em uma versão final do produto;

Os cinco vídeos serão unidos através do programa, finalizados e renderizados.

Tempo estimado: 3,5 horas (em 2 dias).

e) Transferir o produto para o “YouTube”;

O vídeo será exportado para um pendrive a ser entregue ao professor e utilizado na apresentação do produto.

Tempo estimado: 1/2 horas.

f) Disponibilizar o link no “Teleduc”.

O link do vídeo hospedado no “YouTube” será disponibilizado no portfólio do aluno na plataforma do “Teleduc”.

Tempo estimado: 1/6 hora

○ Pós-Produção:

a) Produzir um relatório sobre o projeto de desenvolvimento em questão;

Um relatório sobre os resultados do projeto deverá ser redigido e incorporado ao sistema de avaliação utilizado pelo professor José Armando Valente (“Teleduc”).

Tempo estimado: 3 horas (em 3 dias).

b) Apresentar o produto;

Como previsto no cronograma da disciplina, o produto e uma introdução sobre sua produção serão apresentados à turma de ingressantes em midialogia do ano de 2016, com exibição do produto através de um projetor e caixas de som disponibilizadas pelo instituto.

Tempo estimado: 1/6 hora .

c) Divulgar o produto.

Para completar os objetivos do desenvolvimento do vídeo, o mesmo será divulgado em redes sociais através do link do Youtube para expor o tema pretendido aos frequentadores da rede.

Tempo estimado: 1/6 hora.

Cronograma:

Pré-produção <i>Tempo estimado: 7 horas</i>	Ações/Dias	18/05	20/05	21/05	23/05	24/05
	Definir quais efeitos especiais serão reproduzidos	1/2 hora				
	Escolher a locação para a realização das filmagens	1 hora				
	Estudar os métodos de edição do Adobe After Effects		3 horas			
	Definir os voluntários a participar das filmagens					2 horas
	Encontrar maneiras de evidenciar a facilidade e rapidez na execução da produção			1/4 hora	1/4 hora	
Produção <i>Tempo estimado: 13,15 horas</i>	Ações/Dias	28/05	29/05	04/05	06/06	07/06
	Gravar os vídeos com os equipamentos necessários	2 horas	1 hora			
	Editar o material	1/2 hora	1 hora	1/2 hora		
	Inserir os efeitos especiais pretendidos		1 hora	2 horas	1 hora	
	Juntar todos os vídeos em uma versão final do produto				1,5 horas	2 horas
	Transferir o produto para o “YouTube”					1/2 hora
	Disponibilizar o link no “Teleduc”					1/6 hora
Pós- produção <i>Tempo estimado: 3,35 horas</i>	Ações/Dias	10/06	11/06	12/06	13/06	15/06
	Redigir um relatório sobre o projeto de desenvolvimento do vídeo experimental produzido	1 hora	1 hora	1 hora		
	Apresentar o produto				1/6 hora	
	Divulgar o produto					1/6 hora
<i>Tempo Total Estimado: 23,5 horas</i>						

Referências:

COSTA, Antonio Cardoso. **História da Computação Gráfica**, 2014. Disponível em: <<http://www.dei.isep.ipp.pt/~jpp/cg/Historia.pdf>>. Acesso em 13 maio 2016.

FONSECA, Samia Lorena Morais da. AUDIOVISUAL: do cinema mudo ao digital. **Revista Extensão em Debate**: Universidade Federal de Alagoas Pró Reitoria de Extensão, Alagoas, v. 3, n. 2, p.15-30, mar. 2016. Disponível em: <<http://www.seer.ufal.br/index.php/extensaoemdebate/article/view/2176/1661>>. Acesso em: 14 maio 2016.