



Instituto Politécnico de Castelo Branco
Escola Superior de Artes Aplicadas

Projeto Basta - Violência no namoro

Projeto final de licenciatura

Raquel Vaz Elvas Tavares de Oliveira nº 20180679

João Manuel Gonçalves do Nascimento nº 20160764

Orientador:

Neel Naik

Trabalho de projeto final apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciado em Design de Comunicação e Audiovisual, realizada sob a orientação científica do Professor Neel Vipinchandra Naik, do Departamento de Design de Comunicação e Audiovisual, da Escola Superior de Artes Aplicadas, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Julho de 2021

Agradecimentos

À Escola Superior de Artes Aplicadas (ESART), pela aprendizagem que marcou o nosso percurso.

Ao Professor Neel Naik, nosso orientador, pelo apoio, disponibilidade demonstrada ao longo das fases deste projeto, pelas sugestões, conhecimento e experiência transmitido.

À Equipa do Amato Lusitano – Associação de Desenvolvimento, que tão bem nos acolheram, ajudaram e tornaram possível a realização deste trabalho.

À Alice Paulino e ao Bruno Gaspar, que prontamente aceitaram fazer parte deste projeto, disponibilizando o seu pouco tempo livre para nos ajudar a concretizar este objetivo.

À Anabela Garcia, pela disponibilidade, colaboração e por todo o apoio na Iluminação, na verificação do guião técnico e literário, anotação.

Ao Jorge Ribeiro, pela disponibilidade, colaboração e por todo o apoio no Making-of.

À nossa família, que estiveram sempre ao nosso lado dando-nos motivação e apoio.

A todos, o nosso mais sincero obrigado.

Epígrafe

“A violência, seja qual for a maneira como ela se manifesta, é sempre uma derrota.”

Jean-Paul Sartre

1905-1980 filósofo, dramaturgo e escritor francês.

“A violência não é força, mas fraqueza, nem nunca poderá ser criadora de coisa alguma, apenas destruidora.”

Benedetto Croce

1866 - 1952 filósofo idealista italiano.

Resumo

Este projeto tem como objetivo colocar em prática os conhecimentos e competências adquiridos e desenvolvidos ao longo dos três anos de licenciatura em Design de Comunicação e Audiovisual.

A violência no namoro é um problema social, um tema real, cada vez mais preocupante e presente no nosso quotidiano. Diariamente somos confrontados com notícias acerca de diferentes tipos de abuso no relacionamento a maioria demonstram que se adota condutas violentas nas relações de namoro. Assim, este foi o tema escolhido para o nosso projeto final.

Tendo conhecimento do papel de intervenção comunitária e social das associações neste âmbito, procuramos por proximidade associações cuja área de atuação se identificasse com o nosso objetivo.

Neste sentido, procuramos unir esforços com a associação Amato Lusitano – Associação de Desenvolvimento, localizada em Castelo Branco, que oferece respostas aos mais diversos problemas sociais, nomeadamente o apoio e acompanhamento às vítimas de violência.

Pretendemos com o nosso projeto contribuir para a prevenção e combate à violência no namoro, assim, *Basta* foi o nome escolhido para o nosso trabalho.

O Projeto consiste na realização de uma curta-metragem sobre a violência no namoro, complementada com uma campanha de sensibilização que inclui sete cartazes, um teaser promocional e a criação de uma página na rede social Instagram. Com esta criação pretendemos demonstrar não só as diferentes vertentes de uma relação abusiva e suas consequências como também, as várias alternativas de apoio e ajuda.

Palavras-chave

Namoro, Violência, Jovens, Alertar, Ajuda, Sensibilizar.

Abstract

This project aims to put into practice the knowledge and skills acquired and developed over the three years of the degree in Communication and Audiovisual Design.

Dating violence is a social problem, a real issue, increasingly worrying and present in our daily lives. Daily we are confronted with news about different types of relationship abuse, most of which show violent behavior in dating relationships. Thus, this was the theme chosen for our final project.

Being aware of the role of community and social intervention of associations in this area, we searched for proximity associations whose area of action identified with our goal.

In this sense, we tried to join efforts with Amato Lusitano – Associação de Desenvolvimento, located in Castelo Branco, which provides answers to the most diverse social problems, including support and monitoring to victims of violence.

We intend with our project to contribute to the prevention and combat to dating violence, so "*Basta*" was the name chosen for our work.

The project consists in making a short film about dating violence, complemented with an awareness campaign that includes six posters, a promotional teaser and the creation of a page on the social network Instagram. With this creation we intend to demonstrate not only the different aspects of an abusive relationship and its consequences but also the various alternatives for support and help.

Keywords:

Dating, Violence, Adolescents, Alert, Help, Sensitized.

Índice geral

Agradecimentos	3
Epígrafe	4
Resumo	6
Abstract	8
Índice geral	10
Índice de figuras	13
Lista de tabelas	15
Capítulo I	16
1. Introdução	16
1.1 Tema do Trabalho e contextualização	16
1.2 Motivação	21
1.3 Público-alvo	21
1.4 Metodologia	22
1.5 Parâmetros de estudo	23
1.6 Objetivos	23
1.6.1 Objetivos gerais	23
1.6.2 Objetivos específicos	24
Capítulo II	25
2. Enquadramento Teórico	25
2.1 História do cinema	25
2.2 A diferença de ficção e não ficção	26
2.3 Definição de curta-metragem	27
2.3.1 Construção de uma curta-metragem	27
2.4 Narrativa linear e não linear	28
2.5 Design de comunicação	29
2.6 Campanha digital	29
2.7 Importância das redes sociais e a sua interligação com o nosso público-alvo... ..	30
2.8 Metodologia de produção	32
2.8.1 Desenvolvimento	32
2.8.2 Pré-produção	32
2.8.3 Produção	33
2.8.4 Pós-produção	33
2.8.5 Distribuição	34

2.9 Campanha de design gráfico.....	34
Capítulo III.....	36
3. Conceptualização: ideias de construção visual	36
3.1 Casos de estudo.....	36
3.1.1 Caso de estudo 1 - “Love Doesn't Hurt”	36
3.1.2 Caso de estudo 2 - “Diz que me amas”	37
3.1.3 Caso de estudo 3 - “The Mirror”	38
3.1.4 Caso de estudo 4 - “Behind Closed Doors”	39
3.1.5 Caso de estudo 5 - Campanha #NamorarSemViolência	40
3.2 Proposta final com base na análise dos casos de estudo	42
3.2.1 Curtas-metragens.....	42
3.2.2 Campanha.....	43
Capítulo IV	44
4. Desenvolvimento de projeto.....	44
4.1 Pré-produção	44
4.1.1 Gráfico de Gantt	45
4.1.2 Questionário.....	45
4.1.3. Conceptualização e desenvolvimento da história.....	51
4.1.4 Guião Literário.....	52
4.1.5. Storyboard.....	53
4.1.6 Escolha dos locais de gravação e elementos cênicos	56
4.1.7 Escolha da equipa e respetivas funções.....	60
4.1.8 A Escolha do Elenco	60
4.1.9 Definição da maquilhagem e guarda-roupa.....	62
4.1.10 Equipamentos necessários.....	63
4.1.11 Guião Técnico.....	65
4.1.12 Orçamento.....	66
4.1.13 Marcação das datas de gravação.....	66
4.2 Produção	67
4.2.1 Ensaios	67
4.2.2 Preparação de cenários.....	68
4.2.3 Produção dos vídeos e as suas características.....	69
4.2.4 Movimentos de câmara	74
4.2.5 Iluminação.....	75
4.2.6 Making-of.....	78

4.3 Pós-Produção	80
4.3.2 Seleção do material de produção.....	80
4.3.3 Importação e tratamento base dos ficheiros	81
4.3.4 Edição e tratamento de diálogos	82
4.3.5 Edição de áudio	84
4.3.6 Aplicação de transições	88
4.3.7 Inclusão de grafismos	89
4.3.8 Efeitos especiais.....	90
4.3.9 Correção de cor.....	91
Capítulo VI	93
6. Campanha digital	93
6.1 Criação de cartazes.....	93
6.2 Teaser promocional	97
6.3 Instagram	102
6.3.1 Planeamento de divulgação.....	103
6.3.2 Design das publicações	105
6.3.3 Divulgação.....	106
6.3.4 Estatísticas.....	107
Capítulo VII	111
7. Conclusão	111
Capítulo VIII	112
8. Bibliografia	112
Capítulo IX	116
9. Anexos	116
Anexo I - Guião Literário	116
Anexo II - Guião Técnico	126
Anexo III - Storyboard	192
Anexo IV - Making-of	200
Anexo V - Publicações e Stories do Instagram	201

Índice de figuras

Figura 1 - Evolução de Violência no Namoro de 2013 a 2016 (Fonte: Estudo SGMAI).....	17
Figura 2- Tipos de Violência no Namoro (Fonte: Raquel Oliveira).....	17
Figura 3 - Indicadores de vitimação mais frequentes (Fonte: “Estudo Nacional Sobre a Violência no Namoro 2020”, UMAR)	18
Figura 4 - Comparação de dados anuais 2019/20 – (Fonte: “Estudo Nacional Sobre a Violência no Namoro 2020”, UMAR)	18
Figura 5 - Metodologia Geral do Projeto (Fonte: Raquel Oliveira)	22
Figura 6 - Gráfico de distribuição mundial de utilizadores no Instagram (Fonte: Statista)	31
Figura 7 - Imagem da curta-metragem (Fonte: “Love Doesn't Hurt - Domestic Violence” Short Film)	37
Figura 8 - Imagem da curta-metragem (Fonte: “Diz que me amas”).....	38
Figura 9 - Imagem da curta-metragem (Fonte: “The Mirror” – A Domestic Violence Short Film) ..	39
Figura 10 - Imagem da curta-metragem (Fonte: “Behind Closed Doors” – Short Film).....	40
Figura 11 - Imagem da campanha (Fonte: Campanha Nacional de Prevenção e Combate à Violência no Namoro #NamorarSemViolência)	41
Figura 12 - Cartazes (4) da campanha (Fonte: Campanha Nacional de Prevenção e Combate à Violência no Namoro #NamorarSemViolência)	41
Figura 13 - Percentagens por sexo (Fonte: Questionário Projeto Basta).....	46
Figura 14 - Percentagens por idade (Fonte: Questionário Projeto Basta)	47
Figura 15 - Percentagens por zona do país (Fonte: Questionário Projeto Basta)	47
Figura 16 - Percentagens por profissão (Fonte: Questionário Projeto Basta)	48
Figura 17 - Percentagens de tipos de violência (Fonte: Questionário Projeto Basta)	48
Figura 18 - Percentagens de violência por género (Fonte: Questionário Projeto Basta)	49
Figura 19 - Percentagens sobre o tipo de ajuda (Fonte: Questionário Projeto Basta)	49
Figura 20 - Percentagens sobre meios de divulgação (Fonte: Questionário Projeto Basta).....	50
Figura 21 - Percentagens sobre as redes sociais de divulgação (Fonte: Questionário Projeto Basta)	50
Figura 22 - Exemplo de página (Fonte: Guião literário, Projeto Basta).....	53
Figura 23 - Imagens (4) de storyboard (Fonte: Pinterest).....	54
Figura 24 - Imagens (8) do storyboard por cenas (Fonte: Raquel Oliveira)	56
Figura 25 - Espaços interiores e exteriores (Fonte: Unsplash alterado por Raquel Oliveira)	57
Figura 26 - Tipo de Luz (Fonte: Unsplash alterado por Raquel Oliveira).....	58
Figura 27 - Tipos de Plano (Fonte: Caso de Estudo 2 alterado por Raquel Oliveira)	58
Figura 28 - Tipo de coloração interior (Fonte: Ensaios Curta-metragem Projeto Basta).....	59
Figura 29 - Tipo de coloração exterior (Fonte: Ensaios Curta-metragem Projeto Basta)	59
Figura 30 - Efeito Motion Graphic (Fonte: Unsplash alterado por Raquel Oliveira)	59
Figura 31- Caracterização Psicológica do ator (Fonte: Unsplash alterado por Raquel Oliveira).....	61
Figura 32 - Caracterização Psicológica da atriz (Fonte: Unsplash alterado por Raquel Oliveira)	61
Figura 33 - Guarda-roupa feminino (Fonte: Unsplash alterado por Raquel Oliveira).....	62
Figura 34 - Guarda-roupa masculino (Fonte: Unsplash alterado por Raquel Oliveira).....	63
Figura 35 - Alguns equipamentos utilizado (Fonte: Making-of Projeto Basta)	64
Figura 36 – Exemplo de página (Fonte: Guião Técnico - Projeto Basta)	65
Figura 37 - Orçamento (Fonte: Raquel Oliveira e João Nascimento).....	66
Figura 38 - Cena 1 (Fonte: Ensaios Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)	67
Figura 39 - Cena 1 (Fonte: Ensaios Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)	67

Figura 40 - Cena 2 (Ensaio Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)	67
Figura 41 - Cena 4 (Ensaio Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)	67
Figura 42 - Cena 4 (Ensaio Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)	67
Figura 43 - Cena 9 (Ensaio Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)	67
Figura 44 - Cena 4 (Ensaio Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)	68
Figura 45 - Cena 8 (Ensaio Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)	68
Figura 46 - Cena 7 (Ensaio Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)	68
Figura 47 - Cenário interior, Cena 1 (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira).....	68
Figura 48 - Cenário interior, Cena 3 (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira).....	69
Figura 49 - Tipos de planos (Fonte: Studiobinder)	70
Figura 50 – Long Shot (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta).....	71
Figura 51 – Full shot (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)	71
Figura 52 – Medium shot (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)	71
Figura 53 – Close-up (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta).....	72
Figura 54 – Extreme Close up (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta).....	72
Figura 55 – Eye level shot (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta).....	73
Figura 56 – High angle shot (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta).....	73
Figura 57 – Low angle shot (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)	73
Figura 58 – Shoulder level shot (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta).....	74
Figura 59 - Ground level shot (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta).....	74
Figura 60 - Estação de comboios (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)	75
Figura 61 - Lagoa junto à piscina-praia (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)	76
Figura 62 - Jardim da ex-metalúrgica (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta).....	76
Figura 63 - Sala de estar (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta).....	76
Figura 64 - Hall de entrada (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta).....	77
Figura 65 - Casa de banho (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta).....	77
Figura 66 - Quarto (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)	77
Figura 67 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)	78
Figura 68 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)	78
Figura 69 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)	78
Figura 70 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)	78
Figura 71 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)	79
Figura 72 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)	79
Figura 73 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)	79
Figura 74 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)	79
Figura 75 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)	79
Figura 76 - Arquivção de ficheiros (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta).....	80
Figura 77 - Escolha dos vídeos e sons selecionados (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta).....	81
Figura 78 - Organização de ficheiros no programa Adobe Premiere 2019 (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)	81
Figura 79 - Faixas de vídeo e áudio (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)	82
Figura 80 - Canais de áudio masculino (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta).....	83
Figura 81 - Canais de áudio feminino (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta).....	83
Figura 82 - Definições para melhoramento de áudio, multibanda (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)	83
Figura 83 - Definições para melhoramento de áudio, eliminar ruído (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)	84

Figura 84 - Faixa de som ambiente (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)	84
Figura 85 - Faixa de som ambiente (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)	86
Figura 86 - Grafismo Basta (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)	89
Figura 87 - Créditos (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)	90
Figura 88 - Grafismo final (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta).....	90
Figura 89 - Efeito especial, mensagem (Fonte: produção da curta-metragem)	91
Figura 90 - Coloração de momento feliz (Fonte: Edição da curta-metragem).....	92
Figura 91 - Coloração de momento feliz (Fonte: Edição da curta-metragem).....	92
Figura 92 - Cartaz 1 Primeira experiência (Fonte: Raquel Oliveira)	93
Figura 93 - Cartaz 2 Primeira experiência (Fonte: Raquel Oliveira)	93
Figura 94 - Cartaz 3 Primeira experiência (Fonte: Raquel Oliveira)	94
Figura 95 - Cartaz 1 Projeto Basta (Fonte: Raquel Oliveira).....	95
Figura 96 - Cartaz 2 Projeto Basta (Fonte: Raquel Oliveira).....	95
Figura 97 - Cartaz 3 Projeto Basta (Fonte: Raquel Oliveira).....	95
Figura 98 - Cartaz 1 Projeto Basta – Curta-Metragem (Fonte: João Nascimento).....	96
Figura 99 - Cartaz 2 Projeto Basta – Curta-Metragem (Fonte: João Nascimento).....	96
Figura 100 - Cartaz 3 Projeto Basta – Curta-Metragem (Fonte: João Nascimento).....	97
Figura 101 - Cartaz 4 Projeto Basta – Curta-Metragem (Fonte: João Nascimento).....	97
Figura 102 - Escolha de Planos- Teaser (Fonte: João Nascimento).....	98
Figura 103 - Cortes e ajustes- Teaser (Fonte: João Nascimento).....	98
Figura 104 - Momento feliz - Teaser (Fonte: João Nascimento)	99
Figura 105 - Momento triste - Teaser (Fonte: João Nascimento)	99
Figura 106 - Nome do Projeto - Teaser (Fonte: João Nascimento).....	100
Figura 107 - Nome dos atores - Teaser (Fonte: João Nascimento)	100
Figura 108 - Estilo de filme - Teaser (Fonte: João Nascimento).....	100
Figura 109 - Realização - Teaser (Fonte: João Nascimento).....	100
Figura 110 - Edição da coloração - Teaser (Fonte: João Nascimento)	101
Figura 111 - Edição da coloração – Momento feliz - Teaser (Fonte: João Nascimento)	101
Figura 112 - Edição da coloração – Momento triste - Teaser (Fonte: João Nascimento)	102
Figura 113 - Logotipo – Instagram (Fonte: Raquel Oliveira)	102
Figura 114 - Estética das publicações – Instagram (Fonte: Raquel Oliveira)	105
Figura 115 - Stories – Instagram (Fonte: Raquel Oliveira)	106
Figura 116 - Icons – Instagram (Fonte: Raquel Oliveira).....	106
Figura 117 - Divulgação – Facebook (Fonte: Raquel Oliveira).....	107
Figura 118 - Demonstração do perfil (Fonte: Instagram).....	108
Figura 119 - Número de seguidores (Fonte: Instagram)	108
Figura 120 - Faixa etária mista (Fonte: Instagram)	109
Figura 121 - Faixa etária mulheres (Fonte: Instagram)	109
Figura 122 - Faixa etária mulheres (Fonte: Instagram)	109
Figura 123 - Localização (Fonte: Instagram)	110

Lista de tabelas

Tabela 1 - Gráfico de Gantt (Fonte: Raquel Oliveira e João Nascimento)	45
Tabela 2 - Planejamento semanal de divulgação no Instagram (Fonte: Raquel Oliveira)	103

Capítulo I

1. Introdução

1.1 Tema do Trabalho e contextualização

A violência no namoro foi o tema escolhido, por ser uma problemática cada vez mais presente na atualidade, que atravessa vários tipos de classes sociais, idades e regiões, sendo ainda ignorado por muitos.

Nos últimos anos, podemos verificar um crescente interesse relativo a este tema por profissionais e investigadores, a nível nacional e internacional, sendo considerado como uma grave violação aos Direitos Humanos e um problema de Saúde Pública, com forte impacto nas populações.

Muitas são as definições de namoro, Murray e Kardatzke (2007) definem o namoro como “um relacionamento no qual duas pessoas, independentemente da orientação sexual, partilham uma ligação emocional, romântica e/ou sexual para além da amizade, embora não sejam casados, nem tampouco tenham algum compromisso de vida objetivo”.

Mas o namoro pode ser uma relação saudável como uma relação prejudicial de violência. A violência destrói vidas. Esta está entre as principais causas de morte de indivíduos em todo o mundo.

O conceito de violência, ao longo da história, tem acompanhado o pensamento e os comportamentos humanos, apresentando-se sob diversas formas nas diferentes civilizações. Atualmente, a violência engloba um conjunto de comportamentos considerados condenáveis, pelo impacto negativo que exerce na qualidade de vida e na saúde dos indivíduos e das populações.

De acordo com o Relatório Mundial Sobre a Prevenção da Violência, publicado pela Organização Mundial de Saúde em 2014, violência é definida como: “Uso intencional da força física ou poder, real ou sob a forma de ameaça, contra outra pessoa ou contra um grupo ou uma comunidade, que resulte, ou tenha a possibilidade de resultar, em lesão, morte, dano psicológico, compromisso do desenvolvimento ou privação”, Global Consultation on Violence and health [WHO] (1996).

Dados recentes, têm apontado para uma percentagem significativa de jovens e adolescentes que sofrem algum tipo de violência nas suas relações de namoro.

Como podemos observar no gráfico **(Figura 1)**, verifica-se um aumento anual significativo de violência no namoro entre os anos 2013-2016, com destaque nos maiores de 17 anos. Também podemos realçar o aumento de denúncias assim como as ações de sensibilização.

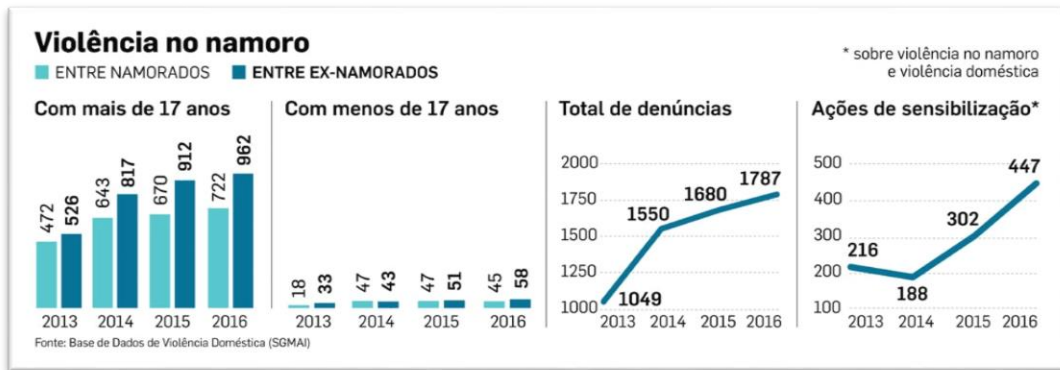


Figura 1 - Evolução de Violência no Namoro de 2013 a 2016 (Fonte: Estudo SGMAI)

Segundo a agência Lusa em notícia publicada no Jornal Público de 14 de fevereiro de 2021, no ano de 2020 foram registadas 2006 denúncias pela PSP, das quais 1116 relativas a violência no namoro entre ex-namorados e 890 a relações de namoro ainda em curso, “transversais a todas as faixas etárias”.

Atualmente é consensual a consideração da existência de vários tipos de violência no namoro entre jovens, e devemos saber distingui-las:

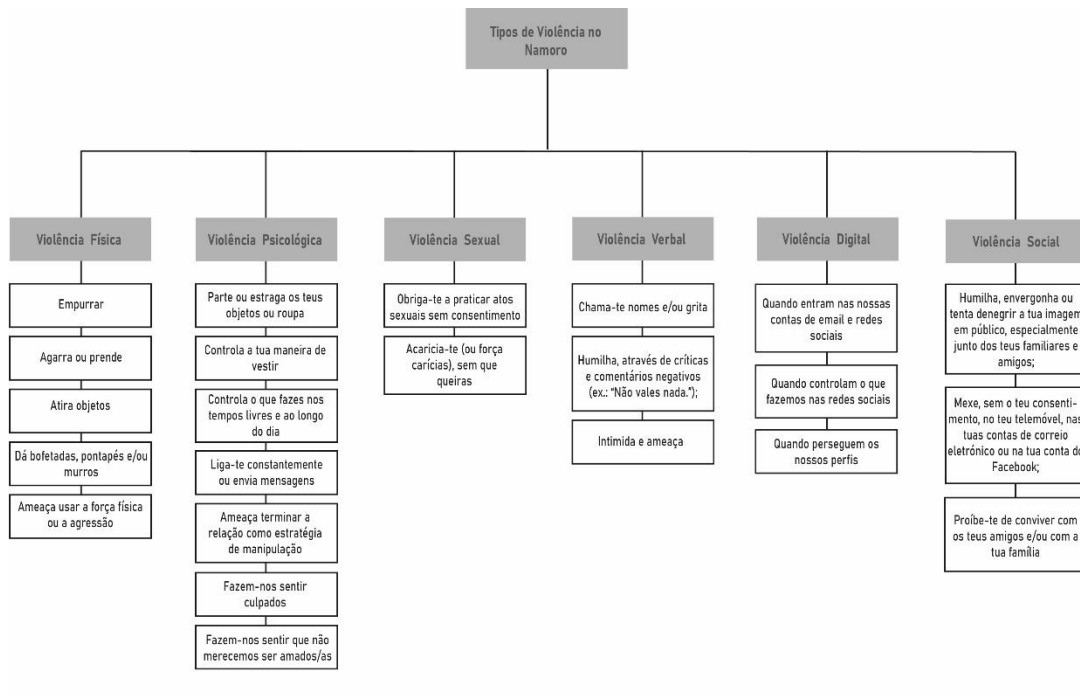


Figura 2- Tipos de Violência no Namoro (Fonte: Raquel Oliveira)

Foi realizado o “Estudo Nacional Sobre a Violência no Namoro 2020” pela União de Mulheres Alternativa e Resposta - UMAR, sobre a violência no namoro com recurso a um questionário, aprovado pelo Ministério da Educação e pela Comissão Nacional de Proteção de dados. Neste estudo nacional realizado anualmente, desde 2017, participam jovens do 7º ano ao 12º ano de escolaridade do ensino regular ou profissional e de várias escolas distribuídas nacionalmente. Numa amostra total de 4.598 jovens, de idades compreendidas entre os 11 e os 21 anos demonstram que os indicadores da vitimação mais frequentes pelos jovens são:



Resultados apresentados em média

Figura 3 - Indicadores de vitimação mais frequentes (Fonte: “Estudo Nacional Sobre a Violência no Namoro 2020”, UMAR)

Os dados apresentados por este estudo foram comparados aos resultados obtidos do estudo nacional realizado em 2019:



Figura 4 - Comparação de dados anuais 2019/20 – (Fonte: “Estudo Nacional Sobre a Violência no Namoro 2020”, UMAR)

De acordo com folha informativa realizada pela, Associação de Apoio à Vitima [APAV] (2015) é mencionado um estudo que foi realizado em Portugal com cerca de 4.500 jovens com idades compreendidas entre os 13 e os 29 anos onde se constatou que um em quatro jovens relataram já ter sido vítimas de algum tipo de conduta abusiva pelo/a namorado/a.

Dados relativos a 2020, sobre um estudo da União de Mulheres Alternativa e Resposta (UMAR), apresentados durante um Webinar sobre a prevenção e combate à violência no namoro, promovido pela Comissão para a Igualdade de Género (CIG), referem que 67% dos jovens consideram legítima a violência no namoro, dos quais 26% acham legítimo o controlo, 23% a perseguição, 19% a violência sexual, 15% a violência psicológica, 14% a violência através das redes sociais e 5% a violência física. O estudo mencionado mostra que 58% dos jovens inquiridos admitiram já ter sofrido de violência no namoro.

O Observatório da Violência no Namoro (ObVN) é uma iniciativa da Associação Plano i, associação não-governamental, que procura dar respostas concretas a um amplo conjunto de questões sociais atuais e neste âmbito visa recolher e divulgar informação sobre a violência no namoro em Portugal.

Este observatório recebeu nos últimos três anos 284 denúncias, das quais 266 de jovens mulheres (89,7%), sendo que 91,9% dos agressores são homens jovens, com média de idades de 25 anos e em 11,6% das situações relatadas as vítimas correram risco de vida. Em 46.8% dos casos, os agressores ainda namoram com as vítimas. Sendo o local de maior incidência da violência a habitação (69.7%), seguido da rua (51.8%). As tipologias de violência mais relevantes, segundo as denúncias, são a violência psicológica (84.5%), a violência emocional (82%), a violência verbal (80.3%), seguida da perda de controlo (63.7%). A violência física foi relatada em 48.6% das situações, seguida pela violência social (35.6%), perseguição (32.7%) e depois a violência sexual (22.5%).

As experiências de abuso, num contexto de um relacionamento íntimo entre jovens tem consequências adversas a curto ou a longo prazo manifestando-se a vários níveis:

A nível social, implica mudanças na vida da vítima, podendo provocar o afastamento de familiares e amigos e/ou uma mudança de vida pondo em causa o local onde vive ou estuda;

A nível psicológico, traz consequências para o estado mental da vítima tais como: pânico, medo, inseguranças e traumas. Estas situações poderão ser difíceis de se ultrapassar causando por vezes danos para a vida;

A nível físico, deve-se não só aos maus-tratos físicos sofridos pela vítima, mas também ao stresse a que esta está sujeita. Para além das lesões físicas, corporais e cerebrais que podem resultar deste tipo de atos danificando a qualidade de vida do individuo ou até mesmo de levar à sua morte.

Este é sem dúvida um tema de reflexão para todos nós. Neste sentido o nosso projeto tem como intuito sensibilizar, orientar as vítimas, por forma a alertar para os diversos problemas relacionados com os comportamentos abusivos nas relações de namoro e dar conhecer os principais recursos disponíveis de apoio.

É nesta linha que surge a associação Amato Lusitano – Associação de Desenvolvimento de Castelo Branco, em atividade desde 1998, sendo o seu propósito, mencionado no seu site “prestar respostas integradas e geradoras de autonomia às necessidades identificadas pelos grupos mais vulneráveis”.

Esta associação desde 2006 possui um Gabinete de Apoio à Vítima de Violência Doméstica, sendo o atual núcleo Distrital de Apoio à Vítima. O seu foco baseia-se na sensibilização de igualdade de género e campanhas de prevenção.

Por questões relacionadas com a sua privacidade ou por falta de conhecimento a maioria dos jovens não procura ajuda por profissionais. A não procura de ajuda pode estar associada a diversos fatores: não reconhecimento do comportamento do namorado(a) como abusivo ou até mesmo de o desculpar e entender, o de ser culpabilizado pela relação abusiva, o não querer ficar sozinho(a) e a esperança que o comportamento do agressor(a) mude.

Com o apoio desta associação, demos os primeiros passos para o desenvolvimento deste projeto, ajudando-nos para a sua concretização.

As diversas análises realizadas sobre o tema, os resultados obtidos no questionário sociodemográfico criado para o efeito, permitiu-nos uma melhor caracterização e recolha de informação para a concretização deste projeto social. Tudo isto, levou-nos a criar uma base sólida para o desenvolvimento da nossa curta-metragem e campanha digital para o *Projeto Basta*.

É nossa pretensão que a curta-metragem demonstre o impacto que um relacionamento íntimo abusivo pode ter na vítima seja no seu meio familiar, relações de amizade, escola ou trabalho.

Com o nosso produto audiovisual queremos transmitir a partir de uma linha cronológica as várias fases inerentes à violência no namoro, desde a agressão verbal, psicológica e física, expondo deste modo o sofrimento da vítima.

Este projeto poderá ser uma mais-valia se conseguirmos de alguma forma melhorar as experiências afetivas entre os jovens e prevenir a violência evitando maiores lesões psicológicas ou físicas da vítima.

Trata-se de um tema pertinente, não apenas para incrementar o conhecimento, como também para identificar as estratégias de intervenção mais adequadas.

1.2 Motivação

Considerado como um problema social que afeta diariamente muitos jovens, a violência no namoro deixa marcas, sendo importante alertar para a gravidade das suas consequências.

A nossa principal motivação para a execução deste projeto é dar visibilidade a esta problemática, alertar em relação a todos os tipos de violência no namoro de modo a que estes sejam combatidos e não passem despercebidos na sociedade, evitando a banalização, normalização ou romantização de alguns atos violentos.

Temos como objetivo dar “voz” a estas vítimas de forma a ajudá-las na sua procura por ajuda e sensibilizá-las para os diferentes sinais muitas vezes camuflados na relação.

É importante referir ainda que este projeto, tem objetivo de promover relações igualitárias, onde existe respeito mútuo e não-violência. A prevenção da violência no namoro é fundamental para que os/as jovens possam construir relações saudáveis. Não há fórmulas mágicas para definir se uma relação é mais ou menos saudável que outra, o que existe são limites para aquilo que poderá ser definido como o oposto de saudável.

1.3 Público-alvo

O estudo da problemática da violência nas relações de namoro revela-se essencial, na medida em que as investigações já efetuadas apontam para uma prevalência significativa desta violência entre os jovens e adolescentes.

De acordo com a Associação Portuguesa de Apoio à Vítima (APAV) as faixas etárias mais afetadas nesta problemática é dos 13 aos 29 anos, enquanto a Organização das Nações Unidas estipula, dos 15 aos 24 anos.

Relativamente ao público-alvo temos como foco os jovens do sexo feminino com idades compreendidas entre os 14 e os 25 anos de idade.

A escolha mencionada deveu-se às pesquisas efetuadas e às análises estatísticas anteriormente referidas pelo Observatório da Violência no Namoro (ObVN).

O nosso público-alvo enquadra-se numa geração marcada por um contexto tecnológico desenvolvido, possuindo uma compreensão tecnologia apurada. A Geração Z é a definição sociológica para pessoas nascidas entre 1995 a 2010. É a geração da criatividade e do digital, que se adapta facilmente às diferentes plataformas, com destaque nas redes sociais.

1.4 Metodologia

Nesta fase definimos a forma como vai ser desenvolvido o nosso projeto de forma a atingir com sucesso o nosso propósito.

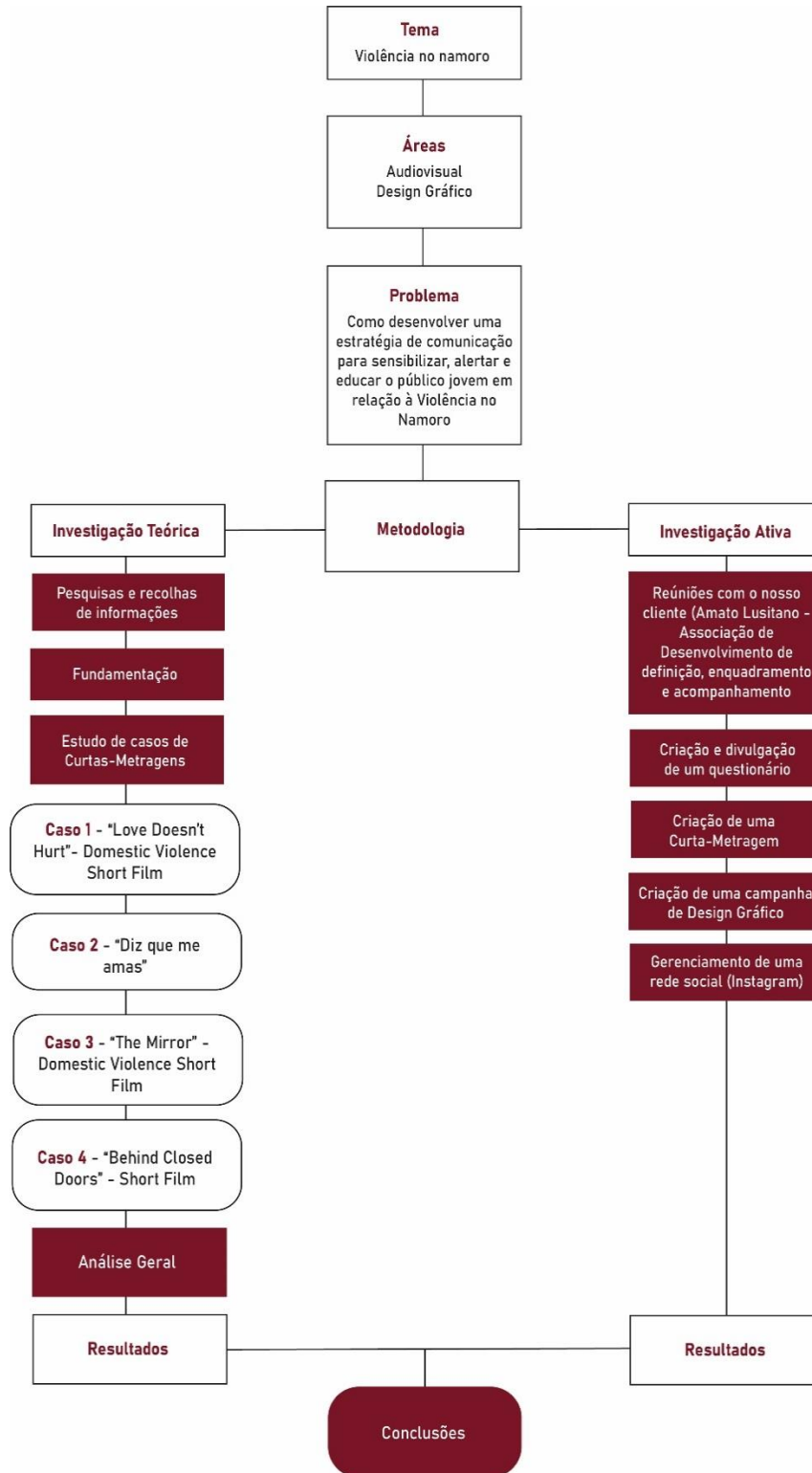


Figura 5 - Metodologia Geral do Projeto (Fonte: Raquel Oliveira)

1.5 Parâmetros de estudo

Pretendemos com nosso projeto:

- Sensibilizar o nosso público para que estejam atentos a este tipo de comportamentos permitindo que haja uma melhor intervenção e controle desta problemática;
- Dar visibilidade para que se crie consciência do sofrimento das vítimas de um relacionamento abusivo;
- Demonstrar aos jovens que certa atitude dentro de um relacionamento não tem que ser banais e normalizadas muito menos aceites;
- Comunicar de forma a conseguirmos orientar as vítimas de violência no namoro na procura de ajuda;
- Compreender os diversos tipos de violência que podem existir dentro de um relacionamento abusivo como meio de educar a sociedade, sabendo-o distinguir de uma relação saudável;
- Realçar o impacto que a violência no namoro tem nas vítimas e abordar o quanto esta problemática pode afetar em certos domínios da sua vida: a família, as relações de amizade, a escola ou trabalho.

1.6 Objetivos

1.6.1 Objetivos gerais

Os nossos objetivos gerais são os seguintes:

- Implementação dos conhecimentos adquiridos ao longo da licenciatura;
- Criação de elementos comunicativos eficazes e claros que contribuam para a transmissão e consciencialização desta temática;
- A prevenção da violência é indispensável para a diminuição dos danos causados e para a promoção da saúde e do bem-estar;
- Promoção de intervenções direcionadas para a prevenção de situações recorrentes de violência no namoro e apontar caminhos para um novo significado de modelos de intervenção;
- Diminuir a tolerância social e a passividade face a esta problemática retratando as consequências, pessoais e sociais que as exposições destas situações comportam;
- Sensibilizar e alertar os jovens para proporcionar um maior cuidado e atenção em relação à violência imposta em relacionamentos.

1.6.2 Objetivos específicos

Para a concretização deste projeto estes são os nossos objetivos específicos:

- Criação de um questionário sociodemográfico, divulgado pelos jovens, com a finalidade de reter o máximo de opiniões e sugestões em relação ao tema em estudo;
- Criação de uma curta-metragem que demonstre da forma realista e objetiva o impacto e as consequências que um relacionamento íntimo abusivo;
- Desenvolvimento de uma campanha de comunicação interligada com a curta-metragem produzida, onde serão criados sete cartazes (três cartazes temáticos e quatro relacionados com a divulgação da curta-metragem) e um teaser promocional;
- Criação e gerenciamento de uma página na rede social Instagram, onde será publicado semanalmente conteúdo relacionado com o nosso projeto com o objetivo de divulgar e promover a intervenção.

Capítulo II

2. Enquadramento Teórico

2.1 História do cinema

O cinema de todos nós, conta histórias constituindo um dos variados modos de expressão cultural da sociedade industrial e tecnológica contemporânea.

A palavra “cinema” teve origem na abreviação de “cinematógrafo”. “Cine”, vem do grego que significa movimento e o sufixo “ógrafo” que significa gravar. Desta forma temos sintetizado em uma palavra a expressão “movimento gravado”.

Os indícios históricos e arqueológicos comprovam que desde a antiguidade o Homem procura registos de movimento. O desenho e a pintura foram considerados as primeiras formas de representação de cenários dinâmicos onde eram demonstrados através de narrativas e figuras, ações da vida humana e da natureza.

As primeiras tentativas de representação cinematográfica que conhecemos atualmente surge na China, por volta de 5.000 a.C. onde a projeção de figuras humanas, animais e objetos sobre paredes ou telas de linho formavam uma narração complexa que, já nessa altura, captava a atenção de inúmeras pessoas.

No entanto, foi no século XVI, a partir de um dos princípios já enunciado por Leonardo da Vinci, que o físico Napolitano Giambattista Della Porta projeta um aparelho ótico chamado “Câmara escura” onde penetram e cruzam os raios refletidos por objetos externos. A criação deste instrumento teve mais tarde como base a invenção da fotografia no início do século XIX.

Desta forma, no século XIX, com o surgimento da fotografia por Louis-Jacques M. J. M. e Joseph Nicéphore Niepce, a construção de vários aparelhos baseados no fenómeno da persistência retiniana descoberto pelo inglês Peter Mark Roger e as várias pesquisas análise realizadas, permitiram que fosse possível captar e reproduzir imagens em movimento, representando um avanço decisivo no mundo cinematográfico.

A partir desta época, os equipamentos utilizados para a reprodução de filmes foram evoluindo, dando lugar ao Fenacístoscópio, Praxinoscópio, Fuzil fotográfico, Cronofotografia e o Cinetoscópio. Deste último equipamento referido surgiu o famoso Cinematógrafo, criado por Thomas Edison e aperfeiçoado pelos Irmãos Auguste Louis Lumière, que fez com que se tornasse possível a projeção de imagens para o público

Desta forma o Cinematógrafo acabou por ser considerado o aparelho que marca oficialmente o início da história do cinema, sendo que o som só veio a ser implementado três décadas depois, no final dos anos 20.

Com toda esta evolução no mundo cinematográfico, surgiu o Cinema Mudo, onde surgiram as primeiros géneros de filme, como é o caso dos documentários curtos (cerca de dois minutos de projeção) como exemplo “La Sortie de l’usine Lumière à Lyon” (“A saída da fábrica Lumière em Lyon”) e “L’Arrivée d’un train en gare de La Ciotat” (“A Chegada do

comboio à estação”) produzidos pelos Irmãos Lumère e os filmes de ficção como é o caso de Edwin Porter no filme “Life of na America Fireman” (“A vida de um Bombeiro Americano”).

Com a recessão do cinema Europeu durante a primeira Guerra Mundial, a produção de filmes concentra-se em Hollywood, local onde surgem os primeiros estúdios, terá sido na década de 20 que foi consolidada a indústria cinematográfica Americana e os seguintes géneros: Policial, Comédia, Musical e Western.

Entre o final dos anos 20 e o início dos anos 30, surgiu o Cinema Falado onde se revolucionou a produção cinematográfica, ganhando maior evidência o estilo musical. Embora a maior parte da produção cinematográfica se centralizasse em Hollywood, outros países Europeus ganharam destaque ao produzirem na produção de obras, tais como, França “La Grande Illusion” de Jean Renoir (1937), Alemanha “Triumph des Willens” de Leni Riefenstahl (1935) e Rússia “Ivan, the Terrible” de Serguei Eisenstein (1944).

Assim, o cinema produziu inúmeros filmes que tomam o passado como inspiração, desde o seu nascimento no século XIX proporcionando ao espectador diferentes experiências

Com isto, podemos referir que o cinema é um campo de atividade e da criação do ser humano, considerado atualmente como a grande arte da contemporaneidade, envolvendo em si várias áreas como a música, o teatro, a literatura até mesmo a fotografia.

2.2 A diferença de ficção e não ficção

Os primeiros cineastas demoraram cerca de dez anos (1895-1905) a descobrir como fazer edições e usar a narrativa para que fosse possível contar uma história, sendo que, desta forma surgiram os primeiros filmes de género dramático – “The Great Train Robbery” Edwin Porter (1903) e “Le Voyage dans la lune” Georges Méliès (1902).

Foi a partir desta época que começou a distinguir-se dois tipos de filme, a ficção e não ficção. Estes são estilos de narrativa utilizada na grande variedade de géneros de filmes existentes hoje em dia, sendo estes dois conceitos muito debatidos entre si.

Podemos definir ficção como uma a criação de uma narrativa com base em conceitos e cenários imaginários e irrealis, e a não ficção como uma descrição ou representação de acontecimentos ou factos verídicos.

Com o passar do tempo, e o desenvolvimento das técnicas de montagem cinematográfica, a ideia de complexificar a história que se pretendia contar, fez com que surgisse uma preferência pela ficção, passando a ser o estilo de filme que despertava mais interesse e que disponibilizava uma maior liberdade de expressão, ao contrario dos filmes de não-ficção, como é o caso do género de biografia, reportagem ou documentário onde apenas se limitavam a registar a realidade.

Apesar de a ficção ser um estilo ilusório vindo do nosso imaginário, esta muitas das vezes é baseada em factos verídicos sendo depois manipulada. É isto que acaba por

acontecer com a curta-metragem que pretendemos realizar, pois temos como base comportamentos e atitudes que acontecem em casos verídicos de violência no namoro, mas no entanto todo o guião elaborado é fictício, assim como a encenação dos atores e alguns elementos cénicos.

Foi também devido ao tema do nosso trabalho que optamos por este género de narrativa, visto que pretendemos retratar um problema da sociedade extremamente delicado. Desta forma, conseguimos proporcionar a nós mesmo uma maior flexibilidade, imaginação e criatividade para todas as fases de produção audiovisual presentes neste projeto.

2.3 Definição de curta-metragem

O estilo de curta-metragem “short film” começou a ser utilizado nos Estados Unidos a partir de 1910, ganhando uma maior relevância no mundo artístico.

Este estilo de filme, segundo a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas situada nos Estados Unidos da América tem que ter uma duração máxima de até 40 minutos incluindo créditos, sendo esta a regra que está definida para se concorrer ao Óscar. É por isso que atualmente maioria dos festivais internacionais e concursos utilizam como referência essa mesma duração, tornando-se o tempo máximo estipulado para este tipo cinematográfico.

Com isto, o estilo curta-metragem tem a capacidade de comunicar uma ideia ou visão em poucos minutos sendo naturalmente utilizado com uma intenção informativa, estética, educacional ou publicitária que a partir de uma narrativa criada, pretende causar impacto aos seus espectadores.

Os géneros de curta-metragem são um campo amplo e diverso, sendo vários os seus géneros: animação, comédia, documentário, experimental, terror, romance, fantasia e drama.

A nossa curta-metragem enquadra-se neste último género devido ao tema em estudo. Trata-se de um registo objetivo, analítico e crítico que procura a reflexão e que explora o emocional e a tensão vivida.

2.3.1 Construção de uma curta-metragem

A criação de uma curta-metragem é um processo que envolve muito trabalho, dedicação e organização, para que sejam concretizados os objetivos pretendidos e consigamos passar a nossa mensagem de forma coerente e esclarecedora para o público em questão.

Escrever uma curta-metragem resume-se em quatro passos essenciais: Brainstorming, esboço, escrita e rescrita.

Para a sua concretização é necessário dar impulso à criatividade e criar uma ideia ou ideias, conceitos e personagens. Nesta primeira etapa de Brainstorming, o conceito deverá ser único, inovador e impactante. A partir desta devemos criar um esboço, mapeando, assim, a estrutura geral da curta-metragem.

Captar o interesse do espectador é o objetivo de qualquer curta-metragem, e é a pensar nisso que escrevemos a primeira versão do guião. Esta versão será ajustada e aperfeiçoada mediante as críticas e observações detetadas.

2.4 Narrativa linear e não linear

Toda a narrativa possui um enredo, sendo este o conteúdo de qualquer narrativa, ou seja um conjunto de conflitos e interações entre os personagens nela envolvidos.

Desde sempre o hábito de contar histórias desenvolveu-se a partir da percepção temporal que temos, fazendo com que todas as ações presentes na narrativa acompanhassem o ritmo da vida, que consiste em nascer, crescer, envelhecer e morrer.

Desta forma, damos o nome de enredo linear a uma sequência de fatos que ocorrem por ordem cronológica numa determinada história, sejam eles reais ou imaginários.

No que se trata à abordagem não linear, esta não altera a sequência dos fatos mas sim a forma como eles foram contados. Esta técnica é caracterizada por não expor os acontecimentos por ordem cronológica, sendo que no nosso caso pretendemos, conferir uma curta-metragem mais dinâmica que chame a atenção dos espectadores do início até ao fim.

Para conseguirmos conceber este efeito da melhor forma possível, são utilizados alguns recursos tais como: utilização de saltos, cortes, antecipações, retrospectivas ou rupturas temporais e espaciais.

Em maior parte dos casos verificamos que a aplicação de uma narrativa não linear trás uma maior identidade entre o espectador e os acontecimentos que estão a ser retratados, pelo fato da mente humana não abordar de forma coerente e organizada o que observa no dia-a-dia.

A aplicação desta técnica na curta-metragem que produzimos também beneficiou a vertente dramática que queríamos dar à nossa narrativa, proporcionando um maior impacto e compreensão do tema abordado.

2.5 Design de comunicação

Atualmente o conceito de design de comunicação está presente em todo o lado, sendo uma disciplina relativamente jovem, a sua história remete para o surgimento do design gráfico, no início do século XX, por ambos estarem dependentes um do outro.

Segundo o International Council Societies of Industrial Design [ICSIDI] (2008), design é um processo criativo com objetivo de estabelecer as qualidades multifacetadas de objetos, processos, serviços e sistemas em todo o seu ciclo de vida.

Desta forma, design de comunicação é uma disciplina híbrida, que se situa entre o design e o desenvolvimento comunicacional, dado prioridade à criação e transmissão de informação de uma determinada mensagem. Podemos considerar como uma disciplina que se propõe comunicar visualmente através da articulação entre uma gramática visual e a informação que se pretende transmitir.

Numa publicação da Faculdade de Arquitetura da Universidade Técnica de Lisboa, em 2012, realizada pelos alunos do Mestrado, fazem referência à definição do Professor Jorge Frascara de design de comunicação como sendo “uma atividade que organiza a comunicação visual na nossa sociedade.”

O principal objetivo desta área de estudo é atrair, criar desejos, inspirar e motivar a audiência de forma a conseguir obter respostas às mensagens que foram transmitidas, produzindo um impacto favorável nos resultados que pretendemos obter. Esta finalidade pode ter em si vários propósitos, entre eles a resolução de uma questão humanitária.

A área profissional responsável pelo design de comunicação é o Design Gráfico. O designer gráfico é onde são projetadas soluções funcionais e de apelo estético através da comunicação visual em peças gráficas. Os elementos realizados nesta área são elaborados através do uso de imagens, textos e ilustrações distribuídas e aplicadas harmoniosamente num determinado suporte.

2.6 Campanha digital

As campanhas digitais surgiram nos anos noventa, juntamente com a invenção da internet, sendo este é o meio mais eficiente de nos podermos interligar com o nosso público-alvo.

Desta forma, as campanhas identificam um determinado objetivo e trabalham para o conquistar, sendo que uma das principais formas atualmente de alcançar vitórias sólidas e justiça social.

O conceito de campanha é diferente de protestos pontuais, pois marca a diferença e tem a capacidade de captar uma maior atenção do público para o qual pretende-se dirigir, fazendo com que as pessoas comessem a questionar “Como podemos ajudar a fazer a mudança?”.

O seu principal objetivo é ajudar o público-alvo no qual é dirigido a compreender a profundidade do problema influenciando atitudes e ações para que o consigamos eliminar ou atenuar.

Assim as campanhas são uma forma extremamente eficaz de fazer uma mudança pois:

- Têm um alvo específico – um indivíduo ou grupo de indivíduos dispostos a fazer essa mudança utilizando todos os recursos disponíveis para a concretizar;
- Tem objetivos definidos, força e foco sem dispersarem do que é pretendido;
- Empregam diferentes tipos de táticas e ações para que os indivíduos em questão estejam unidos e participem;
- São ações persistentes e duradoras em vez de situações pontuais que com o passar do tempo perdem a sua relevância.

Desta forma, por esta técnica ter um papel muito importante quando se trata de problemas existentes na sociedade, decidimos que para além do complemento audiovisual iríamos dar origem a uma campanha com o intuito de apelar, educar e divulgar os principais temas que abrangem a violência no namoro.

2.7 Importância das redes sociais e a sua interligação com o nosso público-alvo

Foi a partir do ano de 1990, com a internet disponível, que a ideia de rede social passou para o mundo virtual. Em 1997 surgiu o site SixDegrees.com, considerado a primeira rede social moderna com um formato parecido ao que conhecemos hoje.

Desta forma, conseguimos perceber que as redes sociais apesar de já fazerem parte do nosso dia-a-dia, foram uma invenção recente, que permanece em constante evolução estando a melhorar de forma significativa ano após ano.

Assim, todos os meios de comunicação que integram as redes sociais têm se transformado em elementos muito importantes e poderosos na sociedade atual. São poderosas ferramentas de divulgação constituídas por pessoas e organizações que se conectam a partir de interesses e valores comuns.

As redes sociais têm inúmeras vantagens pois são elementos de comunicação atualmente utilizados por todo o mundo, acabando por fazerem parte da nossa rotina. Tornaram-se assim lugares onde as marcas, empresas ou até contas que tem como objetivo alertar e divulgar algum problema social, como é o nosso caso, tenham mais relevância e notoriedade por parte do público que pretendemos atingir.

Com isto, sabemos que as redes sociais permitem que:

- Consigamos partilhar uma determinada visão ou ideia debatendo-a diretamente com o público;

- Dá-nos a possibilidade de direcionarmos as nossas publicações de acordo com as características da nossa audiência;
- Permite-nos partilhar gostos, desejos, objetivos entre outras informações conectando-nos com pessoas, empresas ou associações que tem os mesmos interesses;
- Possibilita-nos fazer uma boa divulgação do conteúdo que pretendemos apresentar e uma das maiores vantagens;
- Conseguirmos transmitir a informação que queremos em tempo real.

Com base em todas vantagens referidas atrás, para a divulgação do nosso *Projeto Basta* foi escolhido a rede social Instagram, que permite divulgar informações de forma criativa e original, através da sua utilização em todos os dispositivos mobile.

Por esta plataforma dar-nos acesso às diversas faixas etárias e ter cada vez mais utilizadores jovens, percebemos que seria a melhor opção para atingir público-alvo que pretendíamos.

O gráfico da **(Figura 6)** demonstra a distribuição mundial em 2021 dos utilizadores, por faixa etária.

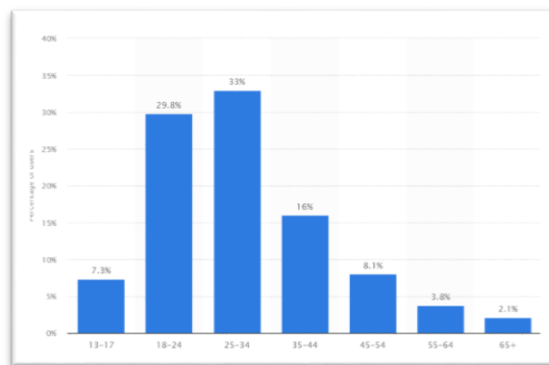


Figura 6 - Gráfico de distribuição mundial de utilizadores no Instagram (Fonte: Statista)

O Instagram é uma das redes sociais mais utilizadas atualmente, e diferencia-se das outras aplicações por ter uma base essencialmente visual e atrativa tendo a capacidade de transformar os seus conteúdos com um maior impacto e expressividade.

Desta forma, tem a capacidade de promover as publicações que são realizadas, tanto em stories como no feed, reels ou IGTV. Dá-nos ainda a oportunidade de educar e sensibilizar o nosso público de uma forma mais direta e relacionarmo-nos com contas que tem objetivos idênticos.

2.8 Metodologia de produção

A criação de uma curta-metragem é um processo longo e com várias etapas de produção.

2.8.1 Desenvolvimento

É definida como a primeira etapa da produção, sendo que é aqui que damos forma à nossa ideia, escrevemos um rascunho do guião e definimos o orçamento do projeto.

2.8.2 Pré-produção

É caracterizada como a segunda fase para a concretização de um produto audiovisual, e tem como objetivo deixar tudo planeado e pronto para os dias das gravações, sendo também uma fase onde são detetados todos os problemas existentes nos elementos que constituem a base do projeto, para que sejam resolvidos e solucionados a tempo.

Este passo é essencial, porque sem ele, não conseguimos realizar de forma coerente e bem estruturada as seguintes fases que vão constituir o trabalho que pretendemos realizar.

Trata-se assim, de uma etapa onde definimos:

- Escolha da temática;
- Pesquisas e recolha de informações relativamente à temática;
- Abordagem ao cliente para apresentação do tema;
- Reuniões com o cliente para discussão, definição de objetivos e estipulação das várias fases do projeto;
- Elaboração e envio de um questionário sobre o tema;
- Recolha de resultados e análise;
- Conceptualização e desenvolvimento da história;
- Criação do guião literário;
- Storyboard;
- Escolha de locais de gravação e elementos cénicos;
- Escolha da equipa e respetivas funções;
- Escolha de elenco;
- Definição da maquilhagem a ser utilizada e guarda-roupa;
- Listagem do material necessário;
- Escolha de equipamento;
- Moodboards;

- Criação do guião técnico;
- Concretização de um cronograma;
- Orçamento;
- Aluguer de equipamentos.

2.8.3 Produção

Depois de já termos tudo estipulado, bem estruturado e definido na fase anterior, ocorre o período de produção onde todo o tempo deve ser utilizado para realização das gravações e de todos os elementos que a constituem. Nesta etapa, temos que ter atenção à captação de vários takes por cena, de forma a termos outras opções caso ocorra algum erro durante a realização dos vídeos que vão constituir nosso produto audiovisual.

Assim, as etapas realizadas na produção são:

- Ensaaios das cenas;
- Preparação da maquilhagem e guarda-roupa;
- Preparação dos cenários (interiores e exteriores);
- Preparação dos equipamentos (luz, câmeras, som etc...)
- Gravações das cenas e making-of.

2.8.4 Pós-produção

Trata-se da etapa onde nos dedicamos à organização, planeamento e edição procedendo à montagem e acabamento do vídeo, banda sonora e todos os outros elementos que pretendemos aplicar no nosso trabalho.

Todas as características destas fases vão se adequar ao tipo de filme que pretendemos criar, visto que existem inúmeras formas de edição e que cada uma tem capacidade de transmitir algo de diferente, dependendo assim do público para o qual nos estamos a dirigir.

Desta forma, nesta última etapa concretiza-se:

- Arquivamento;
- Organização dos elementos de edição;
- Seleção do material de produção (pré-seleção);
- Recorte e união dos vídeos e/ou fotografias;
- Edição e tratamento de diálogos;
- Edição de áudio: Som ambiente, efeitos sonoros e música;
- Aplicação de transições;

- Inclusão de grafismos: textos, subtítulos, ficha técnica;
- Tratamento de imagem: retoque de escala e plano, estabilização de imagem;
- Efeitos especiais: motion graphics;
- Correção de cor (retoque cromático);
- Exportação e/ou adaptação a vários formatos.

2.8.5 Distribuição

É o último processo para que consigamos chegar ao nosso produto final, que decorre após a edição. Nesta etapa, procede-se à divulgação através de uma campanha promocional para que o produto audiovisual consiga alcançar o sucesso junto do seu público-alvo.

2.9 Campanha de design gráfico

O Design Gráfico não é apenas uma arte, pois esta área envolve um conjunto de habilidades diferentes com o objetivo de criarmos uma interface que não só apresente uma estética agradável, como também, comunique e facilite o acesso ao conteúdo que pretendemos representar.

Temos assim o propósito de combinar todos estes elementos num projeto, sendo que para alcançar bons resultados é necessário termos uma perspetiva clara e orientada para com o objeto de comunicação.

Assim, para conseguirmos chegar ao nosso resultado final precisamos de pensar estrategicamente seguindo algumas etapas para criação de uma campanha de Design gráfico:

- Fazer um resumo criativo, onde deverá constar informações relevantes do projeto, tais como: detalhes da campanha, diretrizes da marca, público-alvo, formato do produto final, orçamento entre outros.
Este documento permite garantir uma maior solidez na campanha evitando quaisquer dúvidas que poderão existir com o cliente nesta fase;
- Realizar pesquisas para uma melhor compreensão do público em relação ao projeto. É aqui que analisamos os trabalhos dos nossos concorrentes, quais os canais de maior interação dos nossos público-alvo e aplicando-mos todos os conhecimentos adquiridos;
- Apresentar um Brainstorm de algumas ideias. É nesta etapa que se decide a mais viável para proporcionar os melhores resultados;
- Concretizar o processo de feedback 10/50/99, este permite a verificação das partes mais importantes para a realização de uma campanha de design gráfico.

O nome indica a percentagem de desenvolvimento do processo criativo:

- 10% Corresponde ao esqueleto, esboços ou wireframes para encontrarmos uma estética eficaz e agradável onde seja transmitida de forma esclarecedora e direta a mensagem que pretendemos passar.
- 50% Indica o cumprimento do nosso objetivo. Aqui verifica-se se o que foi estipulado está refletido no trabalho apresentado.
- 99% Pertence aos ajustes finais no design que concretizamos tais como: correção de cores, corte de fundos, espaçamentos e efeitos visuais para que o produto final desperte interesse ao ser visualizado;
- Apresentar o produto final.

Capítulo III

3. Conceptualização: ideias de construção visual

3.1 Casos de estudo

Para a construção e elaboração da nossa curta-metragem baseamo-nos em quatro casos de estudo onde analisamos o seu contexto, sequência narrativa, utilização de cores, iluminação, a sua linguagem visual e outros elementos necessários para a sua realização audiovisual.

No que diz respeito à campanha digital, analisamos o caso de estudo campanha #NamorarSemViolência, onde nos inspiramos para a concretização dos nossos cartazes de divulgação.

De seguida apresentamos cinco casos de estudo onde analisamos o processo de conceção visual dos elementos estéticos e práticos:

- Apresentação visual;
- Apresentação técnica;
- Contexto.

3.1.1 Caso de estudo 1 - “Love Doesn't Hurt”

Curta-Metragem: “Love Doesn't Hurt” - Domestic Violence Short Film

O amor não dói - Curta-metragem sobre violência doméstica

Duração: 3'22" Ano: 2018

Dirigido e realizado por: Elliott Reeves e Nate Reeves

Atores: Stephanie Owens - Terry Moody - Ferni Leon

Equipa Técnica: David Garner - Elysha Rees

Banda sonora: Kai Engel - Global Warming

Câmera utilizada: Canon 5D Mark III

Contexto: Esta curta-metragem retrata a evolução de uma relação abusiva entre um casal. Esta produção é marcada essencialmente por recordações da vítima desde os momentos felizes vividos ao lado do companheiro até aqueles dramáticos, de desconfiança, controle e agressão psicológica e física. Termina com a vítima a sair de casa, com uma amiga, marcando a sua libertação.

Nesta curta-metragem é transmitida uma mensagem sem diálogos sobre a violência doméstica que pretende demonstrar ao espectador os diferentes comportamentos e atitudes inerentes a esta problemática. É através da banda sonora que o realizador consegue tornar impactante a sua narrativa.

Cores e iluminação: cores quentes e claras com vários tons. Iluminação com características de luz difusa e refletida.

Características: exhibe ao espectador os diferentes tipos de violência tanto física, como psicológica.

Linguagem visual: Close-up, Medium shot, Cowboy shot.



Figura 7 - Imagem da curta-metragem (Fonte: “Love Doesn't Hurt - Domestic Violence” Short Film)

3.1.2 Caso de estudo 2 - “Diz que me amas”

Curta-Metragem: “Diz que me amas”

Duração: 16’12” **Ano:** 2020

Realizado /Direção/ Produção/Argumento/Guião/ Edição: Ana Rosa

Atores escolhidos através da Academia Mundo das Artes: Inês Guedes / Rui André Silva

Banda Sonora: Clyde Dotson - EML Out of Time Sparse

Hans Zimmer - Tick Tock

Billy Idol - White Wedding

Diretor de Fotografia / DOP - Gonçalo Duarte

Direção de Arte / Art Direction/ Make-Up - Mariana Anjos

Direção de Som / Sound Director - João Torrão

Diretor de Casting / Casting Director - Ana Rosa e Gonçalo Duarte

Operador de Steadicam / Steadicam Operator - Diogo Ferreira

Perchista e Gaffer / Boom Operator and Gaffer - Rafael Pinheiro

Assistente de Produção / Production Assistant - Jéssica Conceição

Contexto: A curta-metragem conta uma história de ficção sobre uma adolescente de 16 anos, Ângela que vive em cativeiro na casa do próprio irmão. Um certo dia o irmão ao mostrar o vestido de noiva á jovem, exige casar com ela. Ângela sem pensar duas vezes tenciona fugir a todo o custo como um ato de sobrevivência. Nesta curta-metragem existe a predominância de diálogos, música e sons impactantes por forma a dar dramatismo à narrativa.

Características: exhibe ao espectador os diferentes tipos de violência tanto física, psicológica como sexual.

Linguagem visual: Close-up, Medium shot, Cowboy shot, plongee shot, contre plongee shot, cut away

Som e ritmo: por forma a transmitir aos espectadores um ambiente pesado e desconfortável, que reflete as emoções sentidas pela vítima, optou-se por gravar mais som do exterior do que do interior. Tudo é silencioso e só se houve o som puro da natureza que acontece fora da casa.

Aspeto cénico: Ambiente despido de decoração para uma melhor fluidez na ação e foco nas personagens.

Cor e Luz: Tons de cinza e iluminação semi-difusa.



Figura 8 - Imagem da curta-metragem (Fonte: "Diz que me amas")

3.1.3 Caso de estudo 3 - "The Mirror"

Curta-Metragem: "The Mirror" – A Domestic Violence Short Film

"O Espelho" – Curta-metragem sobre Violência Doméstica

Duração: 1'47" **Ano:** 2017

Direção: Matthew Reithmayr

Produzido para: A Empresa Go West Creative

Produtor Executivo: David Fischette

Escrita/Guião: Matthew Reithmayr e Mark Pfeffer

Diretor de fotografia: Paul Capra

Maquilhagem: Abby Lyle

Atores: Paige Cato, Clayton Snyder, Ryan O'Quinn e Allyson Wilkerson

Banda Sonora: Sem dados

Contexto: Esta curta-metragem, tal como o nome indica, retrata o desenrolar de vários episódios de violência doméstica onde o espetador só consegue visualizar o estado da vítima através de um espelho. São retratados os bons momentos do casal, como o casamento intercalados com os momentos de discussão e agressão. Esta produção termina com a vítima a pedir ajuda por telemóvel.

Uma característica peculiar nesta produção é o fato das gravações representarem o que a personagem feminina vê com o desenvolvimento da sua relação abusiva, provocando um maior impacto ao espectador.

Características: exhibe ao espectador os diferentes tipos de violência tanto física como psicológica.

Linguagem visual: Close-up, Medium shot, Cowboy shot, planos maioritariamente vividos na 1ª pessoa.

Som e ritmo: Pormenores de objetos, e ambiente exterior e interior, não se verifica o uso de uma música, somente diálogo.

Aspeto cénico: Ambiente repleto de pormenores e de adereços ao redor dos personagens

Cor e Luz: Ambiente e matriz de cores cinematográficas, caracterizados pelo uso de uma letterbox, correção de cor/saturação e contraste dependendo do tipo de local em cena.



Figura 9 - Imagem da curta-metragem (Fonte: "The Mirror" – A Domestic Violence Short Film)

3.1.4 Caso de estudo 4 - "Behind Closed Doors"

Curta-Metragem: "Behind Closed Doors" – Short Film

"Por trás de portas fechadas" – Curta-metragem sobre Violência Doméstica

Duração: 4'08" Ano: 2018

Direção: David Shin

Produzido para: Os estúdios Mind Society

Câmera utilizada: Panasonic GH5

Equipa Técnica:

Produtor Executivo: Kurt Ballener

Escrita/Guião: David Shin

Diretor de fotografia e Assistente de Luz e Som: Michael Foord

Cabelos e Maquilhagem: Jian Ying

Personagem /Atores: Grace: Abigail King, Harris: James Raydan

Banda Sonora: Callum Lawson

Bastidores e making off: Tommy Kuo

Agradecimentos: Angelina Wong

Contexto: Esta curta-metragem retrata uma história de violência doméstica. Começa com os momentos felizes em que o personagem masculino faz surpresas e passa tempo com a sua companheira. Ao contrário dos outros casos de estudo, as evoluções dos comportamentos violentos revelam-se lentamente, acabando por causar algum

suspense a quem assiste. Tal como o nome indica, a maior parte dos casos de violência acontecem num espaço de intimidade, como podemos observar nesta curta-metragem.

Características: exhibe ao espetador os diferentes tipos de violência tanto física, como psicológica.

Linguagem visual: Close up, Medium shot, Cowboy shot, Chopped angle, plongee shot, contre plongee, cut away, gravado em wide screen.

Som e ritmo: A música envolvida em toda a cena aumenta progressivamente com o decorrer da ação e o som dá lugar a pormenores que acabam por ter impacto e captar a atenção de quem assiste, exemplo: cortar a cenoura, o bater da porta ou respiração dos personagens.

Aspeto cénico: Meio envolvente com decoração simples. Cores contrastantes e utilização de uma melhor fluidez no foco das personagens e na ação.

Cor e Luz: Predominância de tons de creme, castanhos e cinza. Em alguns planos a luz do sol atinge a personagem indiretamente recorrendo assim à utilização de uma luz suave difusa.



Figura 10 - Imagem da curta-metragem (Fonte: "Behind Closed Doors" – Short Film)

3.1.5 Caso de estudo 5 - Campanha #NamorarSemViolência

Com o propósito de alertar e consciencializar jovens para melhor identificarem comportamentos de violência em relações de namoro, a Secretária de Estado para a Cidadania e Igualdade Rosa Monteiro, desafiou o cantor Agir e seis influenciadores digitais para uma iniciativa conjunta da qual resultou a Campanha Nacional de Prevenção e Combate à Violência no Namoro #NamorarSemViolência.

Para a implementação e divulgação desta campanha, apostaram nas redes sociais TikTok, Instagram e Youtube por serem atualmente os maiores agentes de difusão com influência sobre os grupos mais jovens.

Na rede social Youtube a campanha é constituída por oito vídeos e mais de dez mil visualizações (atualização de 11 de fevereiro de 2021).

O principal objetivo é promover o conhecimento, divulgar as linhas de apoio disponíveis, apelar e denunciar tudo o que envolve comportamentos e atitudes violentas num relacionamento entre jovens.

Esta campanha foi acompanhada de uma apresentação que decorreu num webinar, que serviu para apresentar os dados de dois estudos sobre a violência no namoro, um da União de Mulheres Alternativa e Resposta (UMAR) e outro da Associação Plano I.



Figura 11 - Imagem da campanha (Fonte: Campanha Nacional de Prevenção e Combate à Violência no Namoro #NamorarSemViolência)



Figura 12 - Cartazes (4) da campanha (Fonte: Campanha Nacional de Prevenção e Combate à Violência no Namoro #NamorarSemViolência)

3.2 Proposta final com base na análise dos casos de estudo

3.2.1 Curtas-metragens

A análise realizada destes casos de estudo serviu para nos inspirarmos e recolhermos informações relevantes para aplicar no nosso *Projeto Basta*.

A partir das curtas-metragens analisadas, relacionamos os seus argumentos com a sua estética cinematográfica e retiramos as suas principais características: a sua linguagem visual, o seu aspeto cénico, as especificidades sonoras e cromáticas, interpretando também o seu contexto e a forma como os acontecimentos se desenvolvem na ação.

- **Características:** exibir ao espectador diferentes tipos de violência: verbal, física psicológica e digital.
- **Locais de gravação:** Espaço interior: casa disponibilizada por Alice Paulino (Atriz) e diversos espaços exteriores.
- **Linguagem visual:** Planos fechados, planos subjetivos, médios, plano americano, planos verticais, planos fechados, planos subjetivos, plano plongeé, cross cut, cross dissolve.
- **Som e ritmo:** Pormenores de objetos, e ambiente exterior e interior, assim como a utilização de várias músicas que caracterizam uma determinada personagem ou acontecimento cénico.
- **Aspeto cénico:** Meio despido de decoração para uma melhor fluência no foco das personagens e na ação. Em algumas cenas demonstração de um ambiente mais pesado para que sejam transmitidos visualmente para o espectador as emoções da vítima.
- **Edição/ Cor e Luz:** Ambiente e matriz de cores cinematográficas, caracterizados pelo uso de uma letterbox por forma a preservar as proporções da nossa curta-metragem, correção de cor/ saturação e contraste dependendo do tipo de local em cena.

Implementamos no nosso projeto efeitos especiais, como por exemplo, quando uma personagem recebe uma mensagem via telemóvel. Utilizamos esta técnica não só porque achamos que é visualmente mais apelativo como também permite com que fique mais explícito a informação que pretendemos transmitir para o nosso público.

Com a aplicação deste efeito conseguimos demonstrar uma estética mais cinematográfica, e dinâmica, permitindo que os espetadores consigam interpretar as características psicológicas pertencentes às personagens que não estão presentes em cena.

3.2.2 Campanha

Identificamo-nos com a campanha #NamoroSemViolência, que apresentamos como caso de estudo 5, por ter sido realizada e divulgada a partir de meios digitais (redes sociais).

Assim, foi a partir do Instagram, que demos a conhecer o *Projeto Basta*, visto que é uma das redes sociais mais utilizada pelos jovens hoje em dia.

Inspiramo-nos nos cartazes realizados neste caso de estudo, não só porque é dirigido aos jovens como também pelas frases apelativas utilizadas e pela utilização de cores e tipografia chamativas assim como o tratamento realizado nas fotografias utilizadas. Desta forma, efetuamos a criação dos nossos cartazes, com o objetivo de estabelecer interação com o público-alvo, seguindo a linha minimalista, apelativa e sugestiva.

Capítulo IV

4. Desenvolvimento de projeto

4.1 Pré-produção

Através do *Projeto Basta* pretendemos transmitir a realidade presente nas relações de namoro abusivas entre os jovens portugueses, abordando os vários tipos de violência associados a esta problemática, qual o seu impacto nas vítimas, porque estas por vezes se mantêm neste tipo de relações, o que devemos ou não fazer para ajudar, apelando sempre a apoios que tem como foco este tipo de casos.

Temos como objetivo intervir para dar visibilidade a esta problemática e alertar para as suas consequências pessoais e não pessoais, de forma a proporcionar relações igualitárias onde haja respeito mútuo e não-violência.

É, portanto, com base nestes conceitos que todo o projeto foi desenvolvido, tendo sempre o intuito de educar, comunicar, sensibilizar e orientar o nosso público para a necessidade de ajudar estas vítimas ao longo do seu percurso, e simultaneamente, dar “voz” a esta problemática para que consigamos orientar na sua procura por ajuda.

Posto isto, a curta-metragem tem como intuito mostrar as várias fases de um namoro abusivo, tendo a capacidade refletir a realidade evolutiva deste tipo de relações para o nosso público-alvo. No entanto, esta produção audiovisual também funciona como um apelo para que as vítimas consigam ultrapassar este problema da melhor forma possível.

Ainda adicionamos uma campanha digital constituída por sete cartazes, três como apelo, alerta e apoio à violência no namoro, outros quatro para divulgação da curta-metragem com um teaser promocional incluído. É criada ainda uma página de Instagram para divulgação de todo o projeto e para abordagem e partilha de conhecimentos à cerca desta temática.

Definidas todas as atividades que pretendemos desenvolver neste projeto, criamos em primeira instância um Gráfico de Gantt, tabela abaixo, com o objetivo de planejar todas as fases de trabalho, possibilitando a visualização, controlo e progresso de todas as etapas.

4.1.1 Gráfico de Gantt

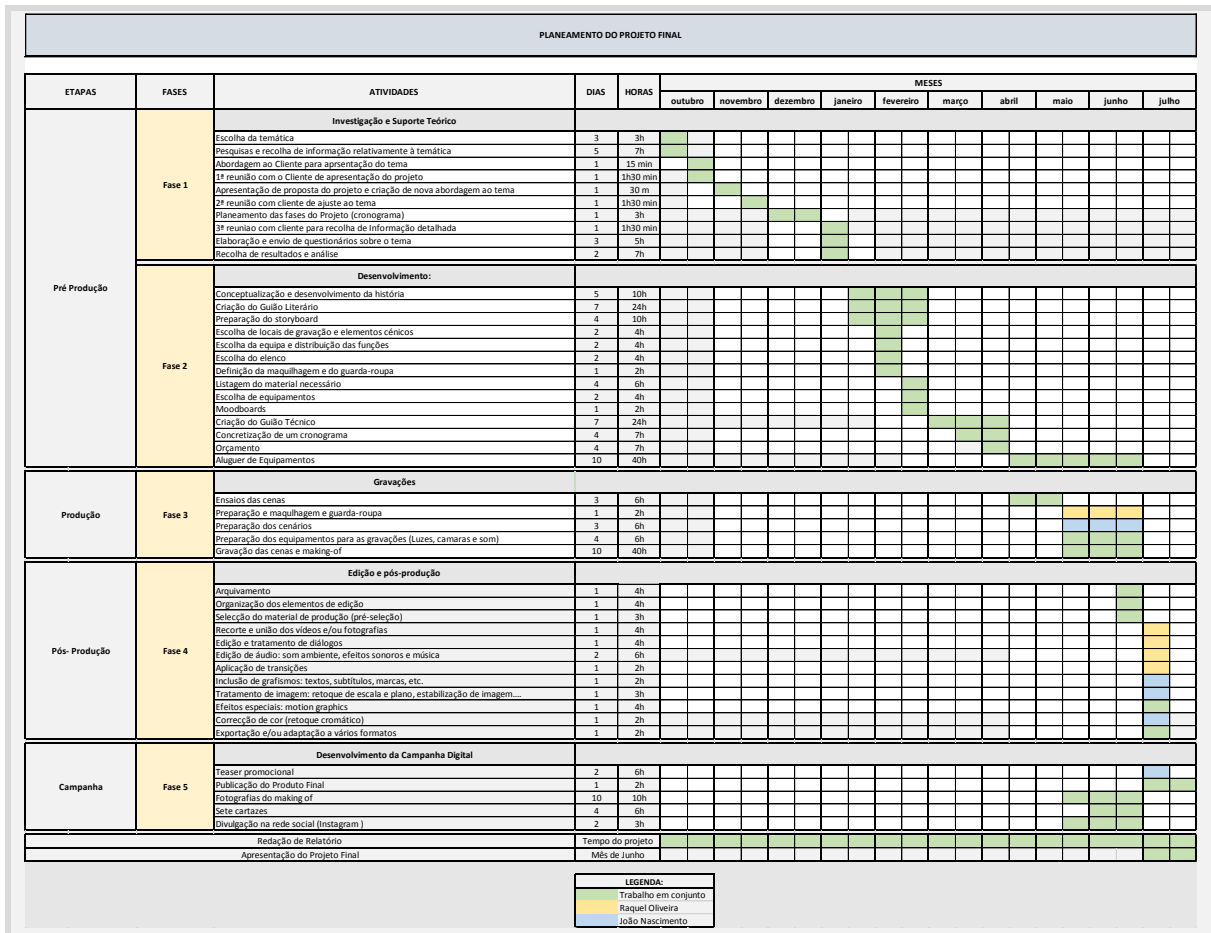


Tabela 1 – Gráfico de Gantt (Fonte: Raquel Oliveira e João Nascimento)

4.1.2 Questionário

A Problemática da Violência no namoro foi explorada e fundamentada por um questionário realizado online através do aplicativo do Google, o Google Forms.

Nos contactos estabelecidos com a Associação de desenvolvimento Amato Lusitano, definimos o público-alvo, tendo por base o ponto 1.6 do presente relatório.

Assim o presente Questionário foi divulgado na ESART e nas redes sociais (Instagram, Facebook, Whatsapp) de forma a atingir o público pretendido.

4.1.2.1 Constituição

O questionário criado para o efeito, apresenta um breve texto introdutório onde se descreve a finalidade deste projeto.

Criamos um questionário simples onde contempla um conjunto de questões que se reportam a variáveis de natureza pessoal dos inquiridos, com a finalidade de conhecer e caracterizar a amostra, questões como: (1) género; (2) idade; (3) Profissão (4) Zona do País.

É um questionário composto ao todo por dez questões obrigatórias, em que três são de escolha múltipla, duas de opção única e uma de questão aberta, de forma a permitir a exploração sobre a temática em estudo.

4.1.2.2 Análise

O questionário foi divulgado nas redes sociais em janeiro e obtivemos 316 respostas, das quais 72,5% do sexo feminino e 26,9% do sexo masculino.

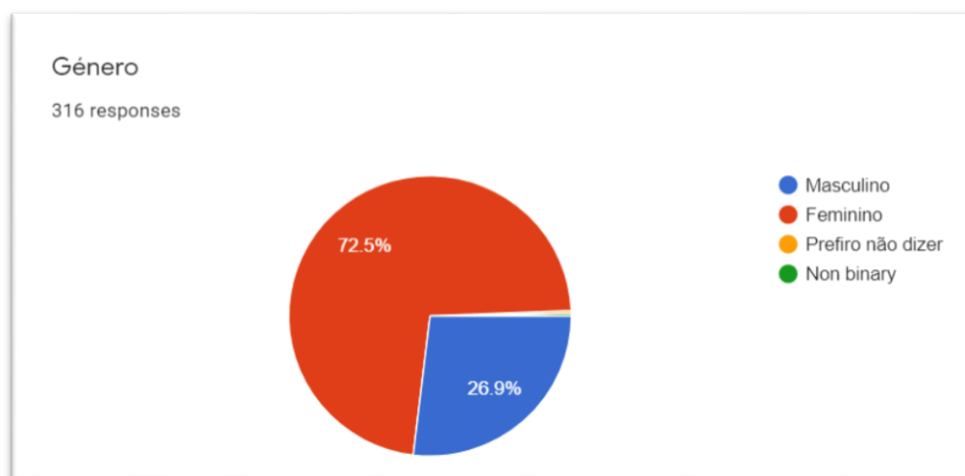


Figura 13 - Percentagens por sexo (Fonte: Questionário Projeto Basta)

Em relação à idade, 78,5% das respostas situam-se entre os 18 e os 30 anos, 13% menores de 18 anos, 7% entre os 31 e os 50%, não sendo representativo a faixa etária de maiores de 50 anos (1,5%).

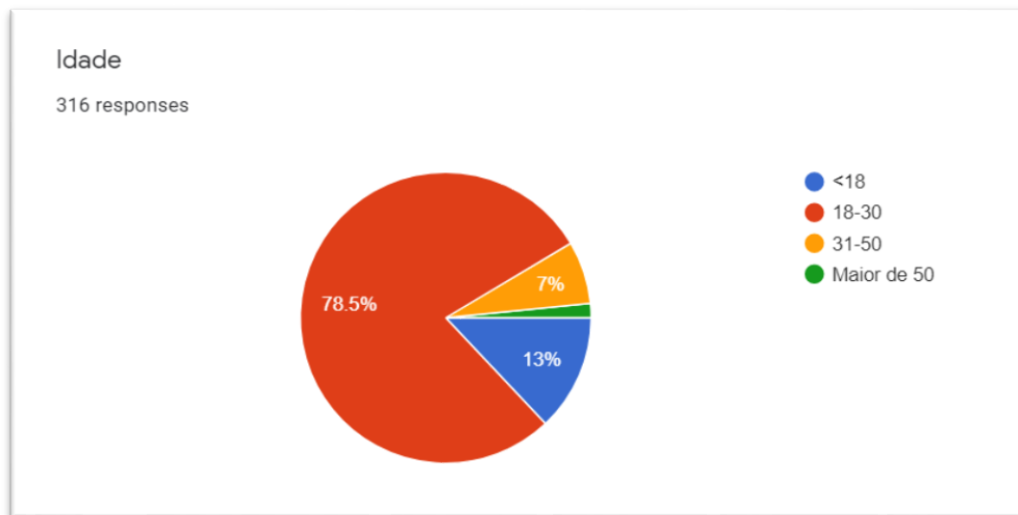


Figura 14 - Percentagens por idade (Fonte: Questionário Projeto Basta)

Da análise dos resultados relativos à zona do país onde se obteve maior número de respostas, foi demonstrado um claro predomínio na zona centro, com 72,8% seguindo-se 16,1% da zona norte e 9,2% do sul.

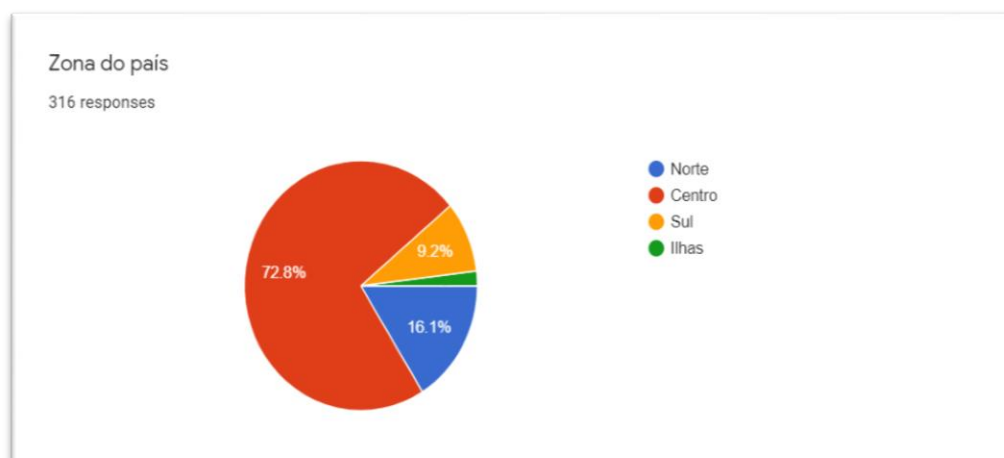


Figura 15 - Percentagens por zona do país (Fonte: Questionário Projeto Basta)

No que diz respeito à profissão, 85,6% das respostas recebidas foram estudantes.

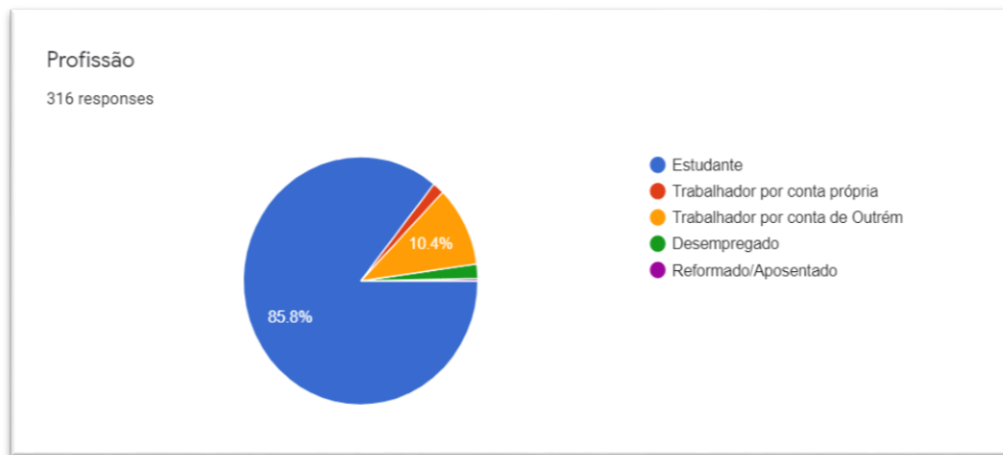


Figura 16 - Percentagens por profissão (Fonte: Questionário Projeto Basta)

Questão: quais as formas de violência que mais conheces nas relações do namoro?

Esta apresenta a prevalência do envolvimento nos diferentes tipos de violência durante um relacionamento de namoro. A violência psicológica foi mais indicada, 90,8%, sendo que 76,6% respondeu a violência física e 76,3% a violência verbal.

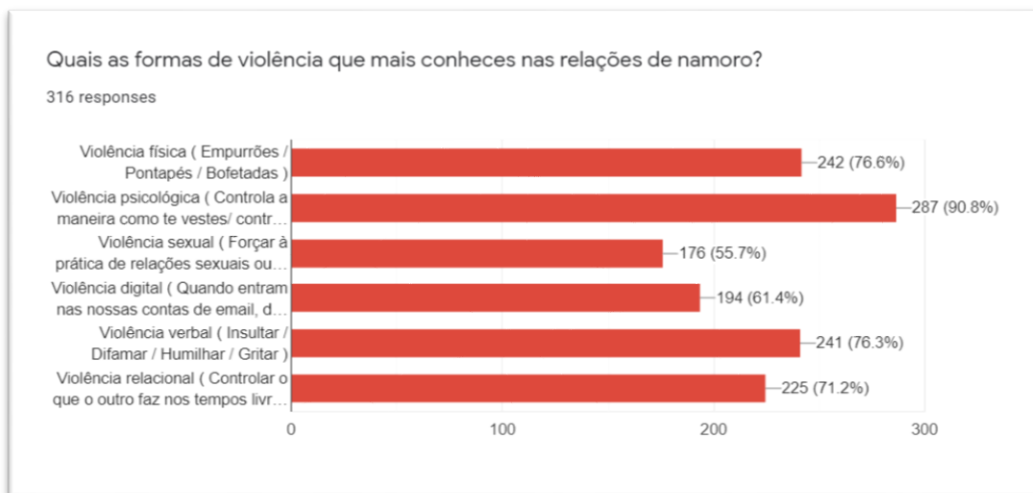


Figura 17 - Percentagens de tipos de violência (Fonte: Questionário Projeto Basta)

Questão: assumes que haja mais Violência do Namoro vindo:

85,1% Assume que esta é efetuada do Homem para a Mulher.

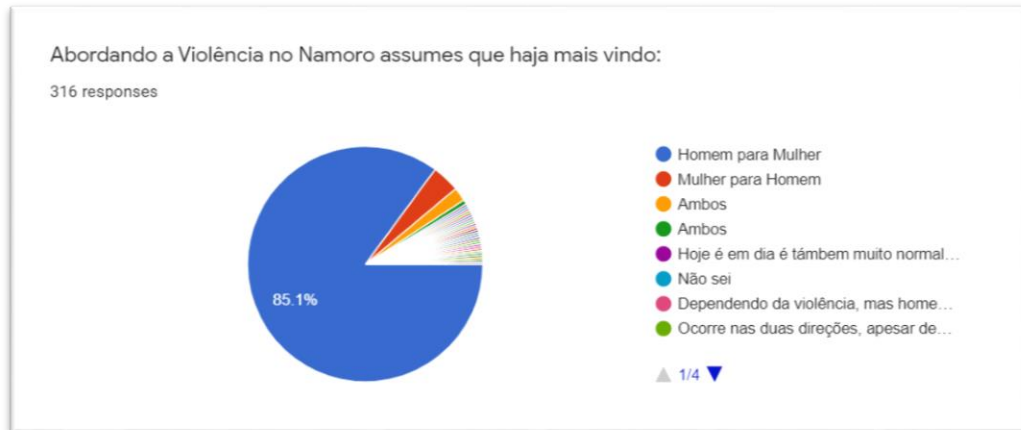


Figura 18 - Percentagens de violência por género (Fonte: Questionário Projeto Basta)

Questão: o que farias se um amigo(a) estivesse envolvido numa relação de namoro violenta?

37,7% Assume que deve pedir ajuda a familiares e amigos, mas 28,8% estariam atentos ao desenvolvimento dessa relação. Só 13,9% procuraria ajuda especializada em Associações.

O medo de serem culpabilizados, de que o segredo não seja preservado, acharem que não vão ser ajudados, faz com que muitos não contem o que estão a passar.

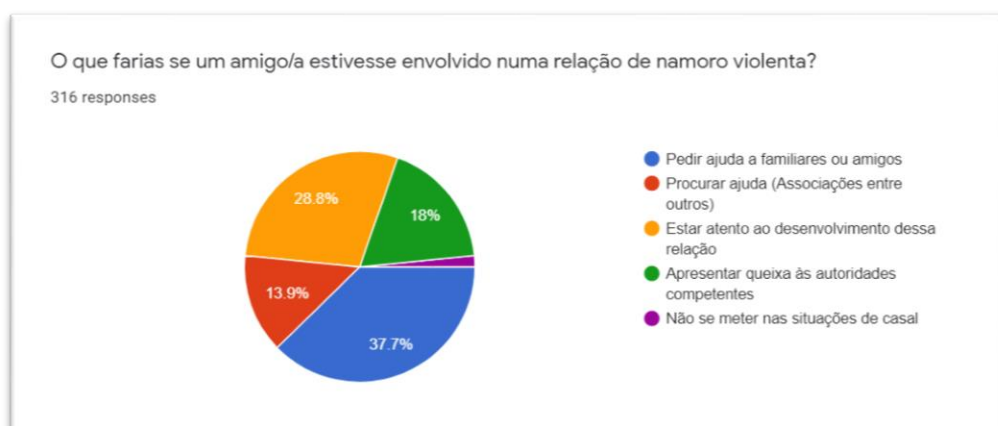


Figura 19 - Percentagens sobre o tipo de ajuda (Fonte: Questionário Projeto Basta)

Questão: quais os meios que achas mais pertinentes para a divulgação deste tipo de causas?

69,9%, acham que criar uma campanha de sensibilização usando vários meios de comunicação, 60,4% considera que as redes sociais são um meio para divulgar esta temática e 51,3% faz referência à curta-metragem.

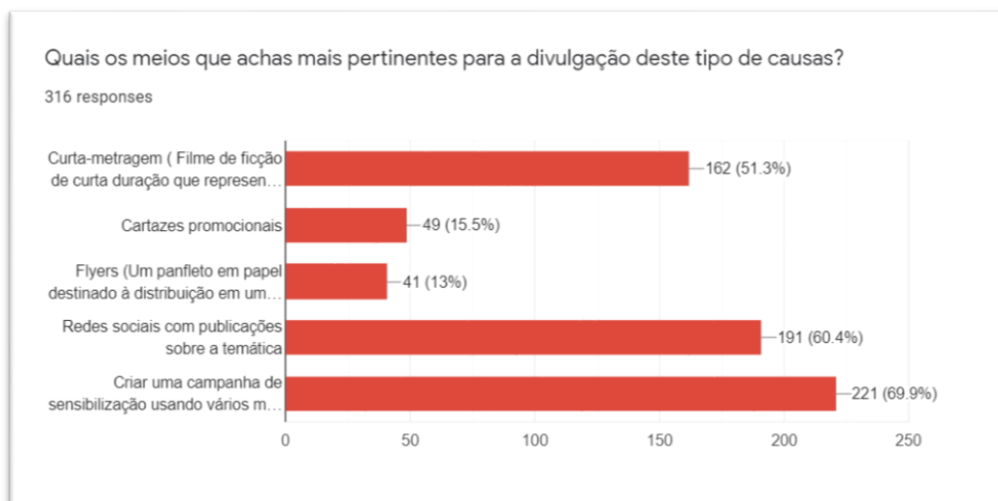


Figura 20 - Percentagens sobre meios de divulgação (Fonte: Questionário Projeto Basta)

Questão: que rede social achas mais pertinente para a divulgação desta temática?

O Instagram foi a rede social mais escolhida com 91,8% de respostas. Esta é a rede social focada em conteúdo digital, de facto, os tipos de conteúdos que são publicados no Instagram são os mais partilhados, o que significa que são muito eficientes a atrair usuários de várias faixas etárias, principalmente jovens.

Por este motivo, criamos nesta rede social, uma conta para o *Projeto Basta*.

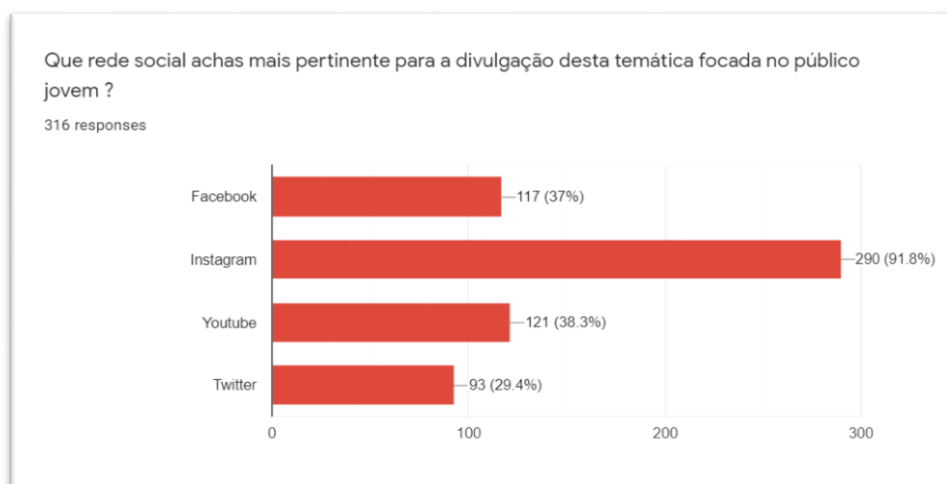


Figura 21 - Percentagens sobre as redes sociais de divulgação (Fonte: Questionário Projeto Basta)

Questão aberta: caracteriza em poucas palavras o que é para ti a Violência no Namoro?

Foram estas algumas das definições referidas no questionário do *Projeto Basta*:

“O impedimento por parte de um dos elementos da relação de que o outro seja feliz”.

“É quando a liberdade de alguém numa relação é comprometida”.

“Um atentado às relações humanas, neste caso, amorosas, vai fazer com que a vítima fique com feridas que por vezes pode não conseguir superar”.

“A violência no namoro ocorre quando deixamos de ter perceção do que está a acontecer à nossa frente e passamos a viver para o nosso parceiro/a. O amor “cega-nos” e faz-nos tolerar coisas impensáveis”.

“Atitude violenta e egoísta”.

“É magoar uma pessoa que não quer ser magoada”.

Os resultados apontam para a importância da prevenção da violência a ser desenvolvida de uma forma, sistemática e continuada, com o objetivo a consciencializar os jovens a desenvolverem relações de intimidade saudáveis e desconstruir a legitimação de comportamentos abusivos.

4.1.3. Conceptualização e desenvolvimento da história

A narrativa da nossa curta-metragem inicia-se com uma prolepse onde a nossa personagem feminina (vítima) está sentada no chão da casa de banho a olhar diretamente para a porta com uma expressão facial aterrorizante e com marcas físicas visíveis.

Optamos por aplicar esta técnica cinematográfica de modo a proporcionar um choque inicial aos espectadores apelando pela sua atenção a partir de um cenário de medo.

Passamos para o passado, para contar todo o enredo que deu origem ao cenário que foi descrito inicialmente. É nesta fase que as duas personagens (Pedro e Bárbara) se conhecem, observamos alguns momentos que passaram juntos e assistimos ao início do seu namoro.

Temos como objetivo demonstrar e organizar através de uma linha temporal as várias fases do processo de violência no namoro, por isso, a partir do momento em que as duas personagens começam a relação os comportamentos e atitudes por parte do elemento masculino vão-se alterando de forma muito subtil vindo a piorar com o passar do tempo.

Foi nossa pretensão representar cenários que regularmente acontecem nas relações abusivas entre jovens principalmente no que se trata as atitudes controladoras e possessivas neste caso do companheiro da vítima. Para conseguirmos expressar esse tipo de comportamento demonstramos na nossa curta-metragem o desconforto existente em relação às roupas utilizadas pelo elemento feminino, inveja e ciúmes dos seus amigos/as, reclamações no que se trata ao tempo despendido com a sua família e ainda a falta de confiança associada a ciúmes incontroláveis que levam à violência física.

Concluimos a nossa narrativa com a tomada de consciência da vítima em relação ao facto de estar a necessitar de apoio e ajuda para conseguir libertar-se do pesadelo em que se encontra.

De forma a conseguirmos mostrar esta conquista aos espectadores, incluímos na curta-metragem um dos cartazes realizados para a nossa campanha contra a violência no namoro com o intuito de direccionar a nossa vítima para a associação Amato Lusitano – Associação de Desenvolvimento, divulgando assim, uma das suas áreas de atuação.

4.1.4 Guião Literário

Para a criação do guião literário, o nosso cliente disponibilizou-nos uma história fictícia baseada em comportamentos e atitudes reais de um caso de violência no namoro.

Foi a partir desse exemplo que começamos a estruturar as nossas ideias e escrever de forma sintetizada a história que pretendíamos contar. Assim, foram definidos e desenvolvidos todos os acontecimentos que iram constituir o enredo para cada cena presente na curta-metragem:

Início:

- Prolepse: Bárbara na casa de banho em pânico;

Desenvolvimento:

- Bárbara e Pedro conhecem-se na estação de comboios;
- Momentos de felicidade entre ambos;
- Pedido de namoro;
- Primeira fase: Pedro começa a criticar o estilo de Bárbara;
- Segunda fase: Pedro não quer que Bárbara vá sair com as suas amigas;
- Terceira fase: Pedro não gosta que Bárbara vá visitar os pais;

Climax:

- Quarta fase: Pedro agride Bárbara por ciúmes;

Desfecho:

- Bárbara toma consciência que necessita de pedir ajuda;
- Dirige-se a Associação Amato Lusitano;

Depois de termos estipularmos por tópicos a história, começamos a fazer o nosso guião no StudioBinder, um software muito conhecido e utilizado na produção de vídeo, foto, TV e filme. Esta ferramenta oferece várias soluções personalizadas por forma a conseguirmos construir um trabalho de produção profissional.

Em **anexo I**, Guião Literário do nosso projeto.

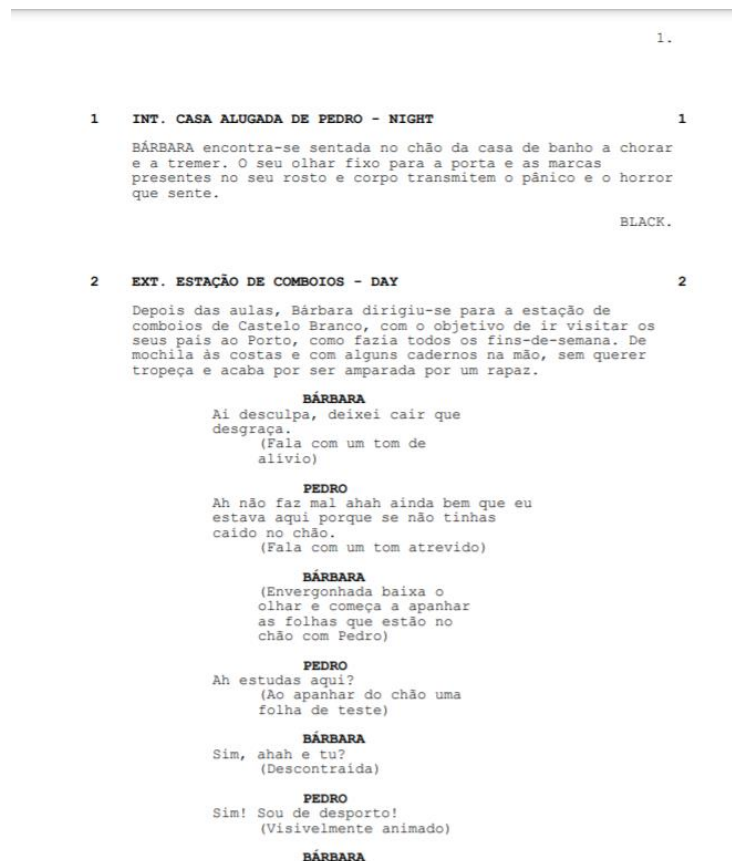


Figura 22 - Exemplo de página (Fonte: Guião literário, Projeto Basta)

4.1.5. Storyboard

O Storyboard é considerado a alma de um produto audiovisual, pois nele contém todas as informações necessárias como os conceitos, movimentos e ações. Desta forma, acaba por ser um planeamento e representação visual que contém todas as etapas da nossa curta-metragem e uma maneira de representar o que queremos produzir a através do desenho.

Para iniciarmos esta fase, decidimos em primeiro lugar pesquisar no Pinterest estilos de desenhos pertencentes a Storyboards para vermos com qual nos identificávamos mais para representar as personagens, os acontecimentos e o cenário envolvente.

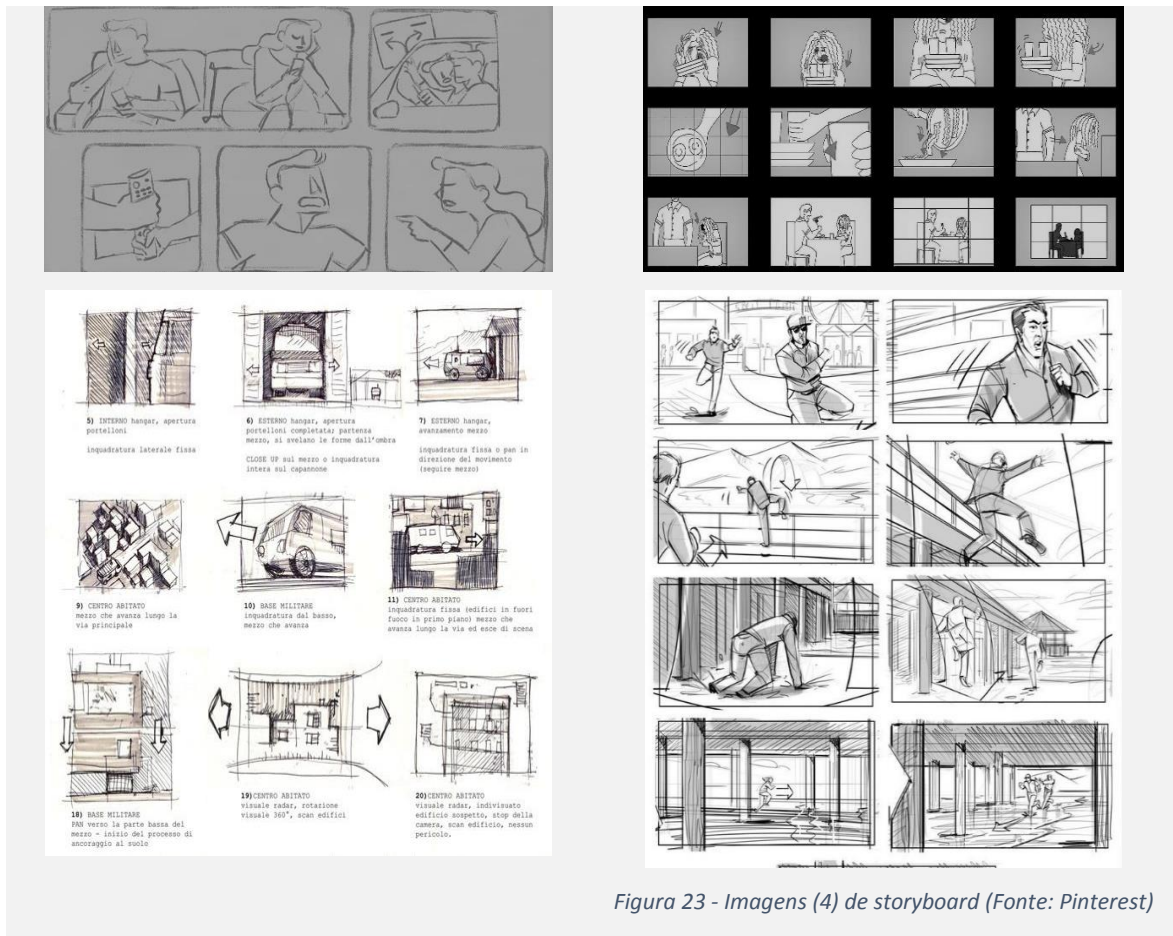


Figura 23 - Imagens (4) de storyboard (Fonte: Pinterest)

Assim, optamos por um estilo simples, expressivo com linhas fluidas de várias espessuras para transmitir o essencial em cada cena.

Decidimos fazer o nosso Storyboard no programa Adobe Illustrator, com a ajuda de uma mesa digital da marca Wacom, para proporcionar uma melhor qualidade nos desenhos elaborados.

Com isto, ao todo foram criadas oito páginas onde conseguimos sintetizar visualmente o que pretendemos transmitir no nosso vídeo.



CENA 1



CENA 2



CENA 3



CENA 4



CENA 5





Figura 24 - Imagens (8) do storyboard por cenas (Fonte: Raquel Oliveira)

Em **anexo III**, Storyboard do nosso projeto.

4.1.6 Escolha dos locais de gravação e elementos cénicos

Como já foi mencionado anteriormente, para a gravação dos espaços interiores, a atriz Alice Paulino, disponibilizou a sua casa. Para os espaços exteriores foram

escolhidos os seguintes locais: Estação de Comboios, Jardim da Ex-metalúrgica, Avenida Nuno Álvares; na lagoa junto à Piscina Praia; Perto da associação Amato Lusitano – Associação de desenvolvimento e junto ao Clube Desportivo de Castelo Branco.

Foi criado um moodboard que reflete os espaços (interior e exterior) onde pretendemos que sejam realizadas as gravações. Este é importante para demonstrar os vários ambientes onde a ação se desenrola.

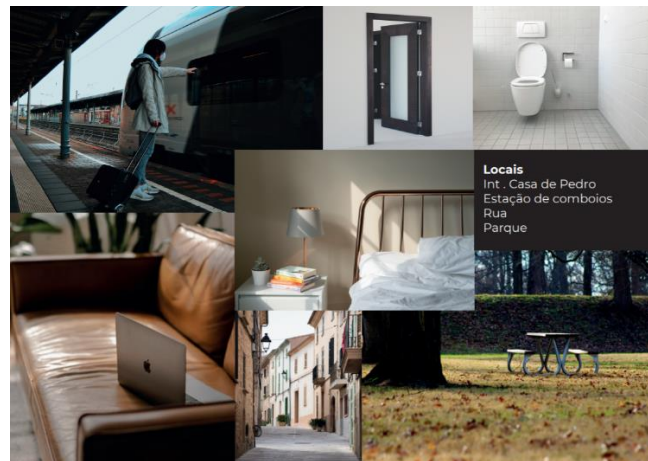


Figura 25 - Espaços interiores e exteriores (Fonte: Unsplash alterado por Raquel Oliveira)

4.1.6.1 Iluminação cénica

O Moodboard reflete o tipo de luz (interior e exterior) que pretendemos definir para os espaços onde foi gravada a nossa curta-metragem, sendo que no exterior só vai estar presente luz natural e nos espaços interiores, dependendo das cenas, varia entre a fonte de luz vinda das janelas e a utilização de um kit de painel de luz, permitindo-nos manipular o ambiente visual dentro de casa.

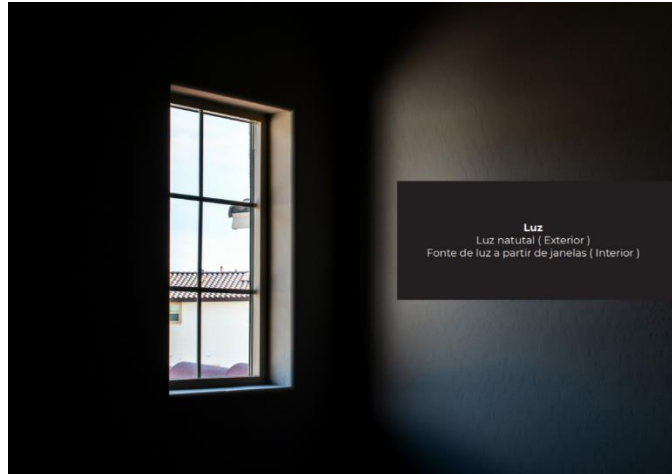


Figura 26 - Tipo de Luz (Fonte: Unsplash alterado por Raquel Oliveira)

4.1.6.2 Composição e enquadramento

Para a sua construção, fomos buscar imagens do caso de estudo 2 “Diz que me amas”, pois, a partir deste fomos buscar inspiração para o enquadramento visual que queremos utilizar na nossa produção audiovisual.

Devido ao tema que estamos a querer representar, utilizamos na sua maioria planos impactantes ao nível da demonstração de expressões e sentimentos, como é o caso dos Close-ups, Big-Close-Ups ou até mesmo Planos de detalhe.

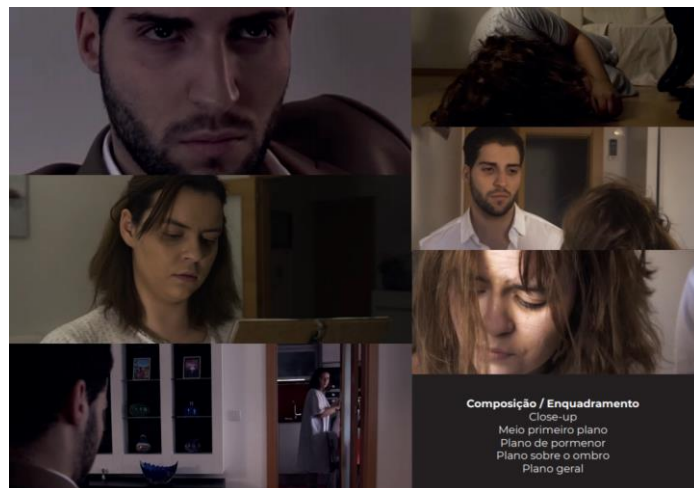


Figura 27 - Tipos de Plano (Fonte: Caso de Estudo 2 alterado por Raquel Oliveira)

4.1.6.3 Definição da coloração

Foram também feitos MoodBoards que refletem o tipo de coloração interior e exterior que iremos implementar no nosso projeto.

No espaço exterior pretendemos destacar os tons ligados à natureza. É neste cenário que acontecem os momentos felizes do casal.

No espaço interior as cores são mais sóbrias. É neste cenário que acontecem os momentos de discussão e agressão.

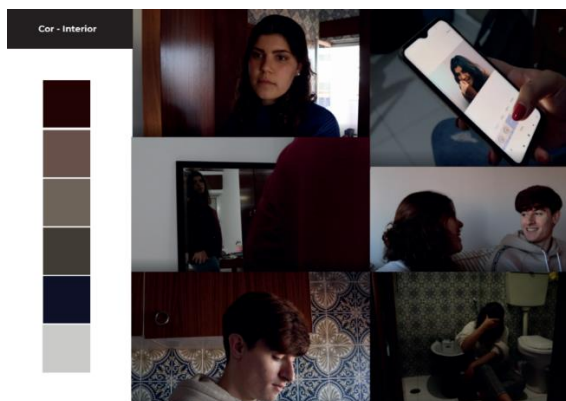


Figura 28 - Tipo de coloração interior (Fonte: Ensaios Curta-metragem Projeto Basta)

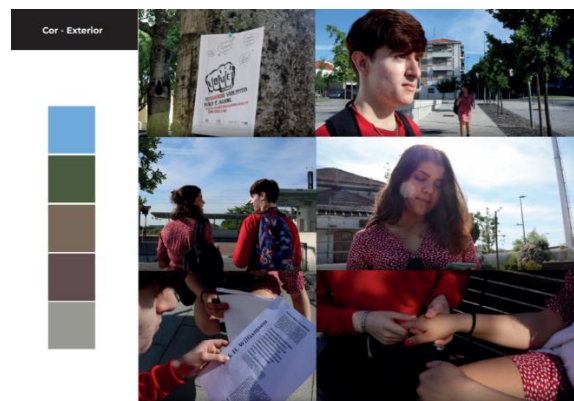


Figura 29 - Tipo de coloração exterior (Fonte: Ensaios Curta-metragem Projeto Basta)

4.1.6.4 Efeitos especiais

Neste Moodboard representamos o efeito especial de recepção de mensagem que queremos aplicar na nossa curta-metragem. Este efeito permite ao espectador uma maior visualização dos detalhes que também pretendemos mostrar em determinadas cenas.

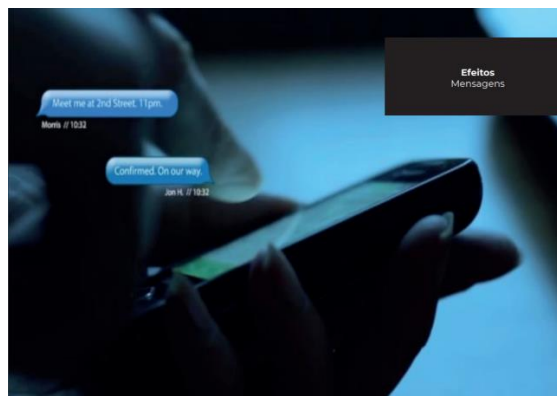


Figura 30 - Efeito Motion Graphic (Fonte: Unsplash alterado por Raquel Oliveira)

4.1.7 Escolha da equipa e respetivas funções

O ideal de qualquer realização é ter uma equipa técnica de apoio. Contamos ainda com a disponibilidade e especial colaboração de Anabela Garcia e Jorge Ribeiro.

Assim, os papéis foram distribuídos da seguinte forma:

- Raquel Oliveira – Gravação, iluminação, maquilhagem, definição do guarda-roupa;
- João Nascimento – Som, Making of, verificação do guião técnico;
- Anabela Garcia – Apoio na iluminação, apoio na verificação do guião literário e no som; anotação;
- Jorge Ribeiro – Making of e apoio na verificação do guião técnico;
- Alice Paulino – Atriz;
- Bruno Gaspar – Ator.

4.1.8 A Escolha do Elenco

Apesar da problemática escolhida, não foi difícil encontrar, abordar e convencer os atores a participarem neste projeto. Para a concretização do nosso objetivo era necessário um casal jovem que formasse um par de namorados (Bárbara e Pedro). Escolhemos para desempenhar os papéis dois amigos, Bruno Gaspar e Alice Paulino, que já tinham participado em projetos semelhantes e como tal a experiência de ambos ajudaria em muito o desenvolvimento do nosso trabalho. Conciliar a disponibilidade de ambos não foi tarefa fácil, mas com o esforço de todos conseguimos ultrapassar.

Nos Moodboards quisemos descrever as características de personalidade que estipulamos para as personagens que irão interpretar a nossa história.

Este elemento é relevante para o nosso projeto por forma a definirmos as linhas de personalidade dos nossos atores e conseqüentemente a sua representação nas diferentes cenas.

A partir daqui, definimos mais pormenorizadamente todas as características das duas personagens que vão representar a nossa curta-metragem:

Bárbara:

- Estudante universitária de 20 anos, alegre, divertida, social, carinhosa e muito dedicada. Tem como seus principais passatempos, divertir-se com amigas, família e produzir conteúdo nas redes sociais. Fascinada pelo mundo da moda tem um estilo muito próprio e chamativo.
É também uma jovem muito sentimental e preocupada, principalmente com as pessoas que realmente gosta.

Ao entrar na relação de namoro a sua personalidade muda radicalmente, tornando-se uma pessoa triste, insegura, ansiosa com um profundo sentimento de culpa, isolando-se do mundo exterior e digital.

Pedro

- Estudante universitário na área do desporto, tem 20 anos que inicialmente aparente ser bem-disposto, delicado, generoso e companheiro. Tem como principais passatempos ir jogar à bola com os amigos, ler e ver televisão. O seu estilo é muito simples e desportivo. Apesar de tudo, é pouco comunicativo e desapegado da sua família.

Ao entrar na relação de namoro a sua personalidade muda por completo, tornando-se mais impulsivo, controlador, ciumento e violento.

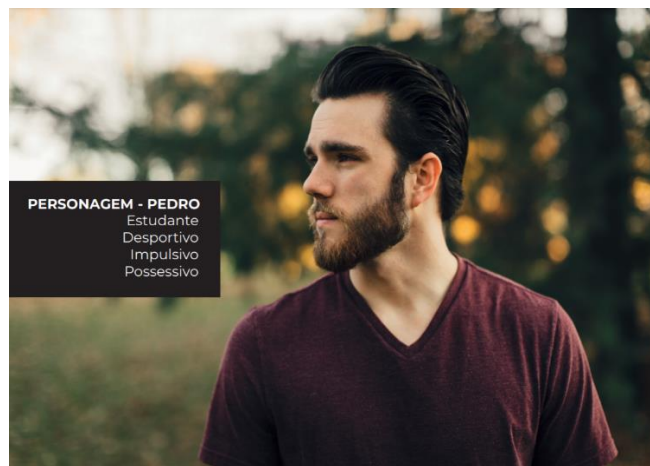


Figura 31- Caracterização Psicológica do ator (Fonte: Unsplash alterado por Raquel Oliveira)

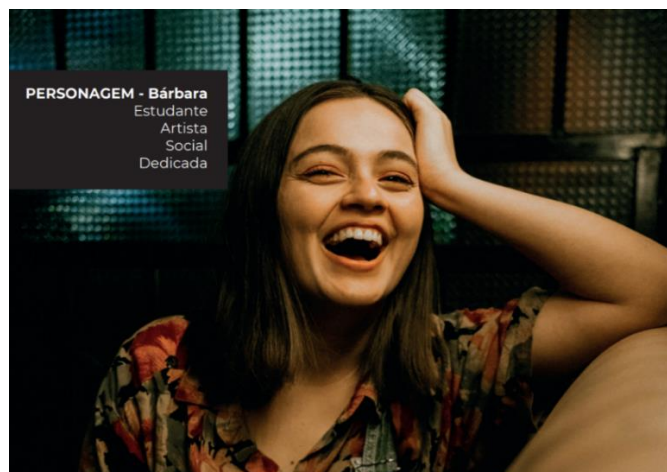


Figura 32 - Caracterização Psicológica da atriz (Fonte: Unsplash alterado por Raquel Oliveira)

4.1.9 Definição da maquilhagem e guarda-roupa

A maquilhagem sempre teve um cunho artístico, ou é utilizada para embelezar ou para aplicação em efeitos especiais.

Neste caso, necessitamos de uma paleta com tons castanhos, vermelhos e rosa, de forma a conseguirmos simular alguns hematomas na cara e no corpo da vítima após ter sofrido de violência física. As técnicas de luz e de sombra que utilizamos realçam e alcançam o resultado necessário para a nossa caracterização.

No que se trata ao guarda-roupa fizemos moodboards que refletem o estilo de acessórios e adereços (feminino e masculino) estipulados para os nossos atores.

Para a nossa atriz escolhemos um estilo mais casual, em que os acessórios que a acompanham com o decorrer da ação são os típicos de uma jovem estudante, tais como: mala, telemóvel e livros/folhas de resumo.

Neste Moodboard, ainda adicionamos a distinção entre o estilo de roupa utilizado pela personagem antes do seu relacionamento violento e depois, para conseguirmos representar através do seu guarda-roupa o impacto que este tipo de situações podem causar na vítima.



Figura 33 - Guarda-roupa feminino (Fonte: Unsplash alterado por Raquel Oliveira)

No entanto, o personagem masculino, como podemos observar no Moodboard a baixo, tem um estilo desportivo, por forma a conseguirmos caracterizar da melhor forma possível um estudante que pertence ao curso de desporto.

É a partir destes pormenores pertencentes ao guarda-roupa de ambos, que conseguimos interpretar outras características pertencentes à personalidade das personagens que criamos.

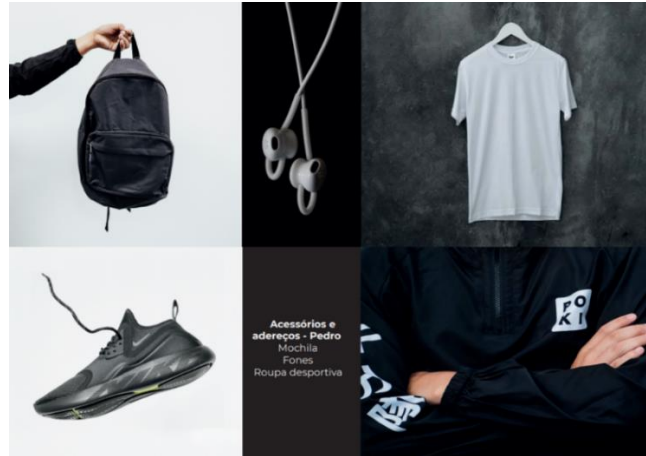


Figura 34 - Guarda-roupa masculino (Fonte: Unsplash alterado por Raquel Oliveira)

O Moodboard abaixo reflete alguns tipos de plano que pretendemos implementar na nossa curta-metragem, por forma a tornar impactante o resultado visual.

4.1.10 Equipamentos necessários

Para conseguirmos produzir a nossa curta-metragem com a qualidade e o profissionalismo desejado, requisitamos o material no serviço CRAT na ESART (Escola Superior de Artes Aplicadas). Neste serviço é disponibilizado o equipamento necessário aos alunos para a realização de projetos ou trabalhos universitários.

Assim, para a produção da nossa curta-metragem requisitamos o seguinte equipamento:

- **Uma câmera (Canon 90D)** - Excelente DSLR com focagem rápida e modo de sequência de disparos, objetiva de zoom standard com gravação a 4K e ecrã tátil de ângulo variável;
- **Microfone para a câmera /Perche** - Para que o som seja captado a partir de outro local caso haja algum problema com os Lapela;
- **Objetiva 18-55mm** - Oferece uma ótima qualidade em todas as suas performances. Consideramos que esta seria a melhor escolha dentro dos objetivos pretendidos para a realização da curta-metragem, pois esta lente trás consigo características tais como um design leve e compacto, um bom alcance desde ângulos amplos até alcances reduzidos, controle sobre a distorção, distancias de focagem curtas até 0,25m, diafragma de abertura circular e AF de alta velocidade;
- **Tripé de vídeo** - Para que os planos e movimentos de câmera sejam estabilizados aumentando qualidade na captação de imagem;

- **Um Kit de Pannel de Luz com três baterias incluídas** - Para ser utilizada nos espaços interiores de modo a conseguirmos simular diferentes ambientes a partir das técnicas de iluminação utilizadas;
- **Tripé para Kit de iluminação** - De forma a estabilizar e a permitir que consigamos modificar a sua altura para produzirmos o efeito pretendido;
- **Dois microfones lapela** - **um** para a atriz (Alice Paulino) e outro para o ator (Bruno Gaspar);
- **Recetor Zoom (para interligar com os lapela)** - Para captar o som dos lapela;
- **Headfones** - Para verificar se o som está a ser bem captado;



Figura 35 - Alguns equipamentos utilizado (Fonte: Making-of Projeto Basta)

4.1.11 Guião Técnico

É no Guião Técnico que foram definidas todas as características técnicas pertencentes à curta-metragem, tais como: a respetiva descrição dos planos, o número de câmaras utilizadas, o tamanho e tipo de plano, o tipo de lente, os movimentos de câmara, os frames com que foi gravado, os sons que foram aplicados, o tipo de luz e a sua localização.

Este documento sofreu alterações ao longo do projeto, pois nem sempre o que planeamos acaba por ser realizado da mesma forma.

O StudioBinder permitiu-nos sincronizar as cenas do Guião literário para o Guião técnico, tornando mais fácil a sua execução.

Em **anexo II**, Guião técnico do nosso projeto.

23/06/2021 StudioBinder: Storyboard & Shot List

Shot Lists

Script: Guião Literário (Basta)
Created: Wed, Jun 23, 2021 @ 10:34pm
Shots: 8

1 - INT. CASA ALUGADA DE PEDRO - NIGHT 8 Shots

SHOT 1.1 VISUALIZAÇÃO DAS FOTOS DO CASAL E OUTROS ELEMENTOS DA CASA

CAMERA: CAM A
SHOT SIZE: CU
SHOT TYPE: Shoulder Level/Single
MOVEMENT: Static
LENS: Zoom/18mm/50mm
FRAME RATE: 23.98 fps
SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony | Musica: Alex Mason - Attempts
LIGHTING: Natural (Janela)
LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)

SHOT 1.2 VISUALIZAÇÃO DO ESPAÇO INTERIOR (COZINHA/HALL DE ENTRADA)

CAMERA: CAM A
SHOT SIZE: FS
SHOT TYPE: Eye Level/Single
MOVEMENT: Pan
LENS: Zoom/18mm/50mm
FRAME RATE: 23.98 fps
SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony | Musica: Alex Mason - Attempts
LIGHTING: Natural (Janela)
LOCATION: Casa da atriz (Alice Paulino)

Figura 36 – Exemplo de página (Fonte: Guião Técnico - Projeto Basta)

4.1.12 Orçamento

Em qualquer produção audiovisual, para que o conceito e objetivos do projeto e da equipa se realizem, é necessário executar um orçamento onde esteja implícitos os valores da produção desejada.

Despesas Pessoais	Valores
Alimentação	200,00 €
Alojamento	150,00 €
Água + Luz	50,00 €
Combustível	100,00 €
Comunicações	25,00 €
Saúde	15,00 €
Vestuário/ calçado	75,00 €
Lazer	40,00 €
Total	655,00 €
IRS + SS (25%)	163,75 €
Total C/ imposto	818,75 €
Almofada	200,00 €
TOTAL GLOBAL	1 018,75 €
TOTAL X14 meses	14 262,50 €

Custos Profissionais	Valores
Computador	1 000,00 €
Propinas	4 200,00 €
Total	5 200,00 €
Total 5200,00 € /3 anos	1 733,33 €
Software	500,00 €
Total	2 233,33 €
TOTAL X14 meses (DP)	14 262,50 €
TOTAL GLOBAL	16 495,83 €
16495,83 € /455 horas de trabalho	36,25 €

Nota: 18,13€/por elemento

Equipa técnica	603,00 €
Elenco e cenografia	1 545,00 €
Material de Produção	350,00 €
Transporte	50,00 €
Despesas de Campanha digital e Promoção	35,00 €
Publicidade	100,00 €
TOTAL	2 683,00 €
IVA	617,09 €
TOTAL GLOBAL	3 300,09 €

$$\begin{aligned}
 &455h \text{ (de trabalho)} \times 36,25\text{€} = 16.496\text{€} \\
 &+ 23\% \text{ IVA (Imposto)} = 20.290\text{€} + 3.300 \text{€} \\
 &\text{(Orçamento de materiais)} \\
 &\textbf{TOTAL= 23.590\text{€}}
 \end{aligned}$$

Figura 37 - Orçamento (Fonte: Raquel Oliveira e João Nascimento)

Sabemos desde o início as limitações de orçamento a que o projeto permaneceria sujeito. No entanto, a estratégia baseou-se em fixar um valor total definido como limite máximo, que até ao final das filmagens estaria a ser redistribuído conforme as necessidades.

4.1.13 Marcação das datas de gravação

As datas foram estipuladas atempadamente, de forma a conciliar a disponibilidade de todos. Assim, para a gravação da nossa curta-metragem foram agendados os dias 22 de maio manhã e o 23 de maio de tarde. Caso não fosse possível gravar todas as cenas nos dias indicados, agendaríamos posteriormente outra data.

4.2 Produção

4.2.1 Ensaios

Efetuamos os ensaios da nossa curta-metragem duas semanas antes das gravações. A indisponibilidade do ator Bruno Gaspar fez com que fosse substituído pelo João Nascimento.

Esta preparação foi importante para refletirmos sobre o grande desafio que tínhamos em mãos. Ajudou-nos na gestão do tempo e permitiu-nos ganhar alguma experiência por forma a ultrapassar possíveis obstáculos e minimizar as falhas que pudessem ocorrer na fase de produção.



Figura 38 - Cena 1 (Fonte: Ensaios Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)



Figura 39 - Cena 1 (Fonte: Ensaios Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)



Figura 40 - Cena 2 (Ensaios Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)



Figura 41 - Cena 4 (Ensaios Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)



Figura 42 - Cena 4 (Ensaios Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)

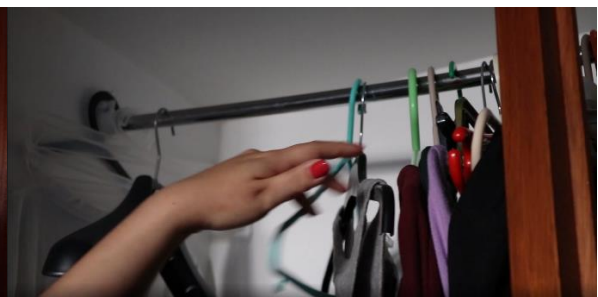


Figura 43 - Cena 9 (Ensaios Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)



Figura 44 - Cena 4 (Ensaio Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)



Figura 45 - Cena 8 (Ensaio Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)

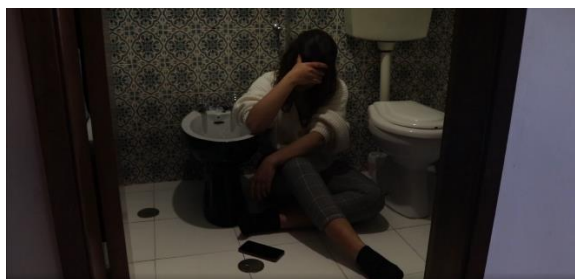


Figura 46 - Cena 7 (Ensaio Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)

4.2.2 Preparação de cenários

Para a concretização das gravações, procedemos à preparação dos cenários interiores, onde alteramos e retiramos alguns elementos que pudessem interferir visualmente. Deixamos nos diversos cenários alguns objetos relacionados com as personagens. Adicionamos um elemento decorativo, moldura com fotos, com o intuito de identificar a relação entre as personagens.



Figura 47 - Cenário interior, Cena 1 (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)



Figura 48 - Cenário interior, Cena 3 (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta, Raquel Oliveira)

Levamos ainda alguns adereços para o exterior para dar algum realismo às nossas gravações.

4.2.3 Produção dos vídeos e as suas características

4.2.3.1 Gravações

Depois de serem feitos os ensaios e a preparação do cenário, chegamos à fase de concretização das gravações que vão constituir o nosso produto audiovisual.

Na fase anterior já tínhamos estipulado as datas de gravação, sendo foi decidido nesta etapa de produção que dia 22 de maio de manhã (sábado), ficaria destinado à gravação das cenas interiores e dia 23 à tarde (domingo), seriam feitas as gravações exteriores.

Desta forma, fomos requisitar um dia antes dessas datas, todos os equipamentos já estipulados na fase de pré-produção, para que tivéssemos tempo de redefinir algumas configurações na câmara de vídeo, nos elementos de captação de som e para conseguirmos fazer a reposição de pilhas necessária.

Devido à disponibilidade dos atores, não conseguimos acabar todas as gravações nesse fim-de-semana, e por isso, tivemos nos reunir para marcarmos para outro dia que tivessem ambos disponíveis. Assim, decidimos que fosse dia 5 de junho de manhã (sábado) a data para concluirmos todos os conteúdos de vídeo pertencentes à curta-metragem.

Foi a partir das combinações e planeamentos feitos que conseguimos com muito esforço, organização e dedicação concluir todas as gravações pretendidas.

4.2.3.2 Planos utilizados

Um vídeo é um produto visual. À medida que é observado pelo olhar do ser humano este sente-se inconscientemente mais atraído por uns elementos do que por outros.

Para conseguir controlar este instinto existe o que damos o nome de enquadramento. Este, consiste em decidir o que vai fazer parte do filme em cada momento da sua realização, determinando o modo como o espectador perceberá esse produto audiovisual.

Existem vários tipos de planos como podemos observar na **Figura 47**.

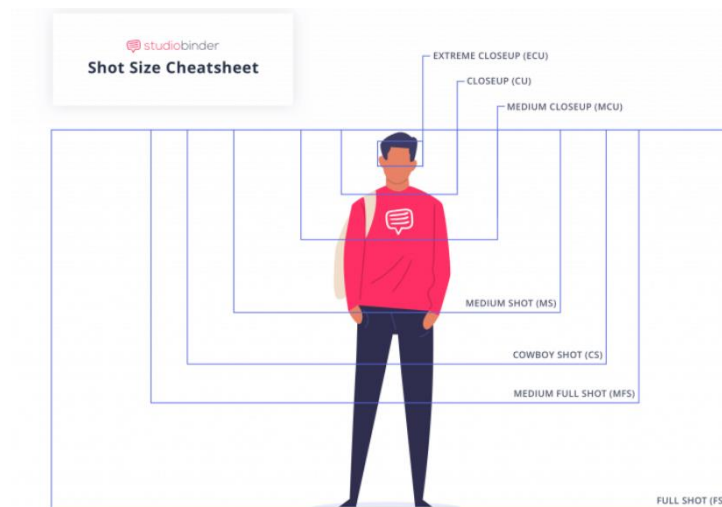


Figura 49 - Tipos de planos (Fonte: Studiobinder)

Assim, apresentamos de seguida os planos mais utilizados para a realização da nossa curta-metragem:

- **Long shot** - é frequentemente utilizado em planos exteriores ou interiores de grandes proporções, sendo o seu principal objetivo representar o ambiente/ local onde decorre a história. Neste tipo de plano a figura humana fica totalmente visível, mas não preenche toda a cena. Desta forma, permite-nos criar uma relação entre a personagem e o meio que a rodeia.



Figura 50 – Long Shot (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)

- **Full shot-** Permite-nos dar ênfase à personagem e ao cenário em simultâneo. A aplicação deste tipo de plano beneficiou-nos para que conseguíssemos ter uma melhor visualização de todos os elementos cénicos presentes. Foi bastante utilizado em momentos dinâmicos da curta-metragem.



Figura 51 – Full shot (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)

- **Medium shot-** inclui todas as características importantes de uma cena. É utilizado para estabelecer ligações entre o tema e o meio representado. A personagem é visível da cintura para cima, e pretendemos gerar uma mistura de ação e expressão.



Figura 52 – Medium shot (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)

- **Close-up** - concentra-se num rosto ou detalhe de uma cena. Aqui queremos revelar os sentimentos de um ou mais personagens. É o plano que privilegia o que pretende ser transmitido em detalhes como uma expressão facial, gesto ou objeto, sendo um tipo de plano bastante impactante a nível emocional.



Figura 53 – Close-up (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)

- **Extreme Close up** - A Câmera é enquadrada num pormenor da ação como os olhos de uma personagem ou um objeto específico, com o intuito de realçar a expressividade da nossa curta-metragem. Este tipo de plano tem a característica de preencher a tela com um determinado assunto para que o consigamos enfatizar determinadas características não visíveis em outro tipo de enquadramentos.



Figura 54 – Extreme Close up (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)

Além dos planos, usamos alguns ângulos para o nosso enquadramento:

- **Eye level shot**- Quando a câmara está situada ao nível dos olhos da pessoa que está a ser filmada. Este é o ângulo mais comum para elementos audiovisuais como curtas-metragens ou entrevistas.

Utilizamos este tipo de plano com o objetivo de transmitir para os espetadores um ambiente neutro não demonstrando superioridade nem inferioridade em relação a outro objeto ou elemento cénico. Foi aplicado também em momentos decisivos na curta-metragem.



Figura 55 – Eye level shot (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)

- **High angle shot** - A câmera encontra-se a um nível superior ao da personagem ou objeto. Utilizamos este plano para transmitirmos uma conotação de inferioridade em relação a outros elementos que possam estar presentes na ação.



Figura 56 – High angle shot (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)

- **Low angle shot** - É quando a câmera está situada a um nível inferior ao da personagem ou objeto. Utilizamos este plano para dar relevância um determinado elemento na ocorrência de um diálogo, como aplicamos em diversas partes da nossa curta-metragem.



Figura 57 – Low angle shot (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)

- **Shoulder level shot** – Gravações à altura dos ombros atualmente estão a ser cada vez mais aplicadas no mundo do cinema, substituindo por vezes a realização de vídeos ao nível dos olhos. Foi utilizado este ângulo em vários momentos da nossa curta-metragem, para que conseguíssemos perceber a evolução emocional da vítima e do agressor com o decorrer da ação.



Figura 58 – Shoulder level shot (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)

- **Ground level shot** – É quando a câmara está situada a um nível do chão. Este tipo de ângulo foi utilizado no climax da nossa curta-metragem para que o espectador consiga perceber o sofrimento da vítima.



Figura 59 - Ground level shot (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)

4.2.4 Movimentos de câmara

Os movimentos de câmara proporcionam a qualquer vídeo mais dinâmica acabando por captar a atenção do espectador.

Existem vários tipos de movimentos de câmara, sendo que na nossa curta-metragem apenas usamos dois:

- **Panorâmica ou Panning:** Movimento onde fixamos a câmara num determinado local para consigamos a deslocar no seu eixo horizontal. Para executarmos este tipo de técnica foi necessário que a câmara estivesse segura pelas mãos ou fixa sobre

um monopé ou tripé. Desta forma conseguimos assegurar a realização de um ou mais planos dinâmicos provocando uma melhor fluidez para o desenrolar da ação.

- **Travelling:** Trata-se de um movimento que utilizamos onde a câmera desloca-se ao mesmo tempo que a personagem ou objeto permanecendo constantes os ângulos entre o eixo ótico e a trajetória. Pode ser utilizado como afastamento do espaço, conclusão ou afastamento psicológico. Neste caso esta técnica foi utilizada para o acompanhamento de ambos os personagens ao longo da nossa produção audiovisual.

Estas técnicas contribuíram para uma maior expressividade e dinamismo das cenas que pretendemos realizar tendo sido utilizadas para acompanhar as personagens ao longo da nossa curta-metragem.

4.2.5 Iluminação

A iluminação é um dos aspetos mais importantes para assegurar a qualidade de um determinado produto audiovisual. É esta ferramenta a responsável tanto pelo sucesso como pelo fracasso de uma determinada produção cinematográfica. A ausência desta técnica pode comprometer a qualidade do trabalho apresentado provocando posteriormente o desinteresse do público ao qual pretendemo-nos dirigir.

Com isto, é importante abordar as características da luz que determinam a criação de uma boa imagem sendo a sua fonte - natural ou artificial, a sua escala - claro ou escuro e a sua forma - difusa, semi difusa ou dura.

Para a nossa curta-metragem, usámos maioritariamente, luz natural nos espaços exteriores como foi o caso das gravações realizadas na estação de comboios, no jardim da ex-metalúrgica ou na lagoa junto à piscina praia de forma a criar o ambiente pretendido no espaço em questão. Desta forma, permitimos que em algumas cenas da nossa curta-metragem, consigamos transmitir uma visão mais realista de todos os elementos pertencentes ao espaço exterior.

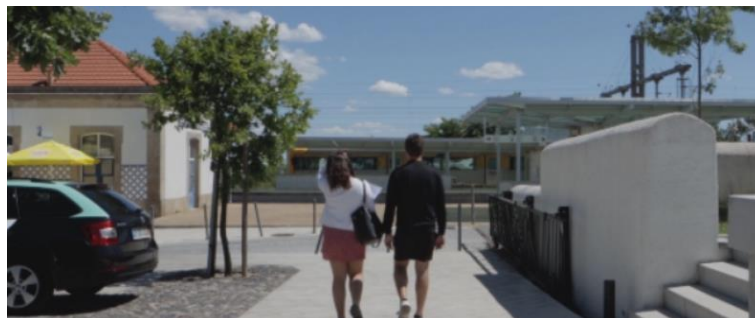


Figura 60 - Estação de comboios (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)



Figura 61 - Lagoa junto à piscina-praia (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)



Figura 62 - Jardim da ex-metalúrgica (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)

Utilizamos luz natural também em alguns espaços interiores como podemos observar nas cenas gravadas na sala de estar e no hall de entrada pertencentes à casa da atriz Alice Paulino.



Figura 63 - Sala de estar (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)



Figura 64 - Hall de entrada (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)

Em relação à luz artificial, foi utilizada em espaços interiores nos planos mais impactantes, como é o caso das cenas de agressão gravadas no quarto e nos momentos de aflição e desespero gravados na casa de banho. Para a sua realização necessitamos do apoio de um Kit de painel de luz equipado com três baterias, que proporcionaram uma maior liberdade de definir mais facilmente a estética que queremos aplicar às respetivas cenas.



Figura 65 - Casa de banho (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)

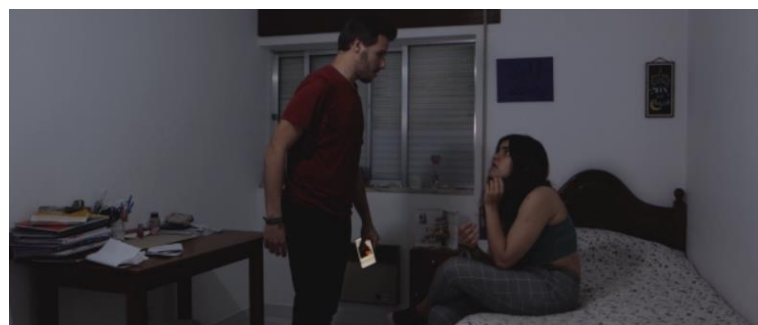


Figura 66 - Quarto (Fonte: Curta-metragem Projeto Basta)

Em suma a utilização da luz artificial permito-nos ter mais controlo sob o tratamento plástico que pretendemos aplicar na imagem.

A qualidade de luz presente na maioria dos planos da curta-metragem é semi-difusa. Este é o meio-termo entre a luz difusa e a dura. Na nossa produção audiovisual, existem contornos que ainda são bastante nítidos, sendo visível uma maior suavidade na passagem da luz para a sombra, provocando um degrade mais perceptível.

4.2.6 Making-of

Making of consiste num conjunto de fotografias ou vídeos que revelam o que acontece atrás das câmeras durante a gravação de um conteúdo audiovisual. Trata-se do registo de momentos que ocorrem durante o processo de produção. O nosso registo foi realizado através de fotografias, conforme demonstramos abaixo.



Figura 67 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)



Figura 68 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)



Figura 69 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)



Figura 70 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)



Figura 71 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)



Figura 72 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)



Figura 73 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)



Figura 74 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)

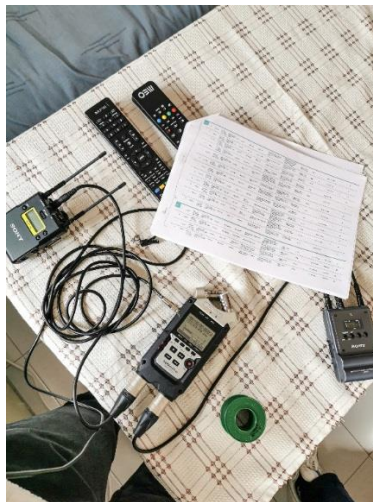


Figura 75 - Making-of (Fonte: Jorge Ribeiro)

Em **anexo IV**, Making-of nosso projeto.

4.3 Pós-Produção

4.3.1 Arquivamento e organização dos elementos de edição

Depois de termos concretizado todas as gravações que vão constituir a nossa curta-metragem, procedemos ao arquivamento de todos os ficheiros e vídeo e de som por pastas. Organizamos todos estes elementos pelo seu respetivo número de cena, para que na fase de edição, dentro do programa no qual vamos importar os ficheiros, consigamos saber onde se localiza cada componente visual e de áudio.

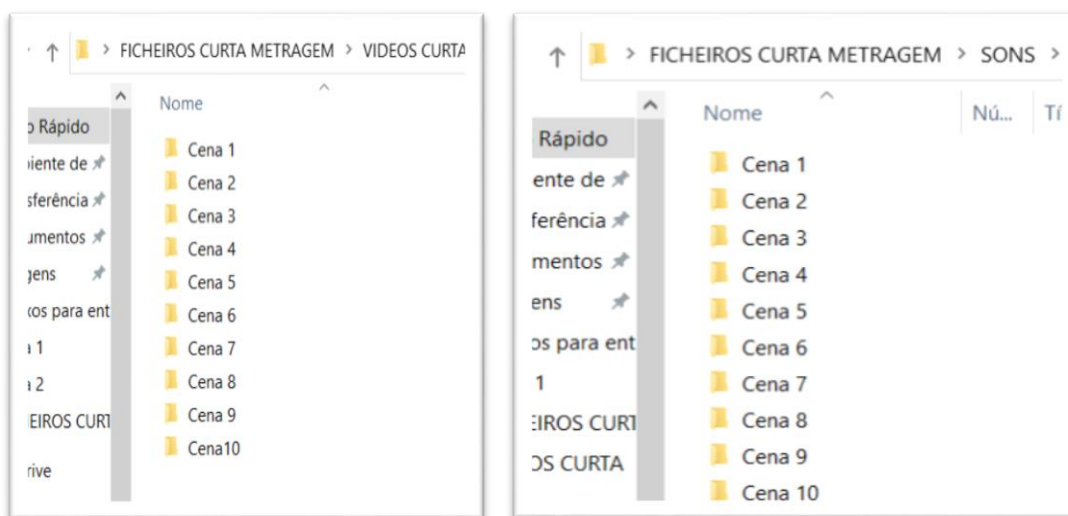


Figura 76 - Arquivação de ficheiros (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)

Desta forma fazemos com que o nosso trabalho esteja bem estruturado logo desde raiz, prevenindo erros e confusões desnecessárias.

4.3.2 Seleção do material de produção

Depois de termos todos os nossos elementos por pastas e antes de passarmos para o programa de edição, realizamos uma seleção dos melhores vídeos e sons, guardando-os à parte para que não se misturassem com os que foram escolhidos.

Desta forma, teríamos a certeza que todos os componentes com que vamos trabalhar são os que tiveram melhor resultado no processo de produção. Este processo, evitou com que aplicássemos no nosso produto final planos indesejados ou elementos sonoros que não tinham sido bem captados durante as gravações.

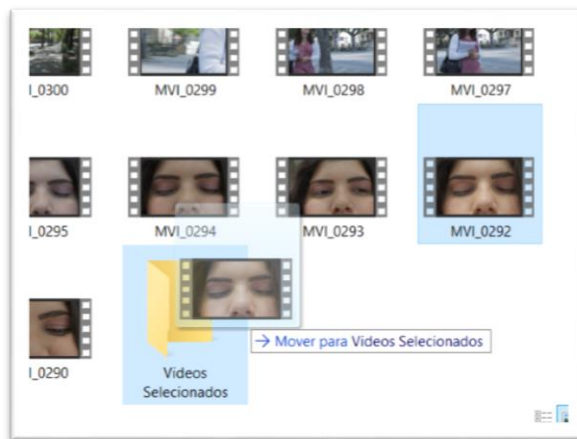


Figura 77 - Escolha dos vídeos e sons selecionados (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)

4.3.3 Importação e tratamento base dos ficheiros

Após selecionar todo o material de produção importamos para o programa Adobe Premiere 2019 onde organizamos de novo por pastas com o nome das respetivas cenas a que pertencem.

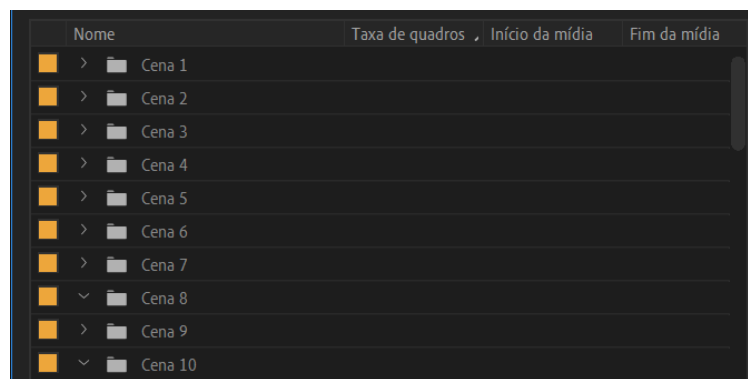


Figura 78 - Organização de ficheiros no programa Adobe Premiere 2019 (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)

A partir daqui, criamos uma sequência com modo de edição personalizado, uma base de tempo de 23,976 quadros e largura de 1920 com altura de 804. Aplicamos na sua respetiva faixa todos os vídeos, cortando-os e colocando-os de forma sequencial de acordo com o planeamento da ação estipulado nas fases anteriores.

À medida que íamos realizando os cortes base nos vídeos, fomos sincronizando-os com os seus respetivos áudios a partir da opção “sincronizar”. Desta forma, fazemos com que na edição o movimento da boca e as expressões corporais das personagens em vídeo fiquem compatíveis com o som dos seus diálogos.

Por forma a conseguir distinguir os diálogos entre as duas personagens, aplicamos as falas masculinas na primeira faixa de áudio e os da feminina na segunda faixa de áudio.

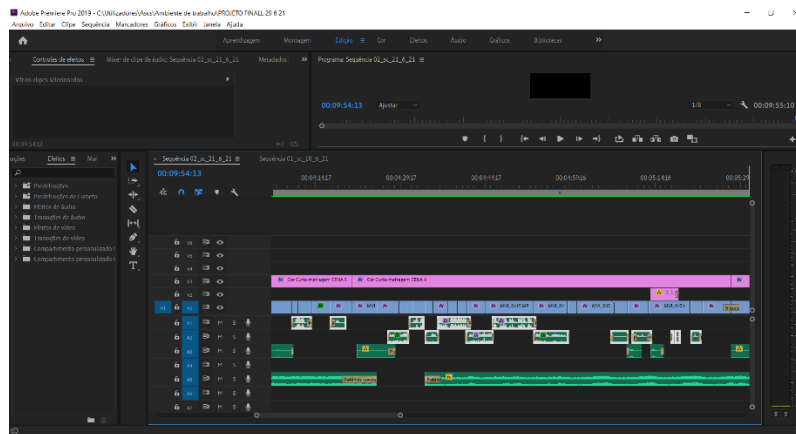


Figura 79 - Faixas de vídeo e áudio (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)

Assim, criamos a nossa edição base, onde nas fases seguintes vamos aprimorar a sua relação de contraste, continuidade, coordenação e semelhança entre todos os elementos que a constituem.

Pretendemos que haja uma organização discursiva de acontecimentos, por forma a chegar ao nosso produto final, a concretização da curta-metragem.

4.3.4 Edição e tratamento de diálogos

Para conseguirmos iniciar o tratamento dos diálogos das personagens, começamos por fazer todos os cortes necessários para que não houvesse interferências indesejadas no som que estamos a aplicar na nossa produção audiovisual.

De seguida, definimos os canais de áudio direcionados para cada personagem, sendo o canal direito pertence às falas do elemento masculino e o esquerdo às falas do elemento feminino.

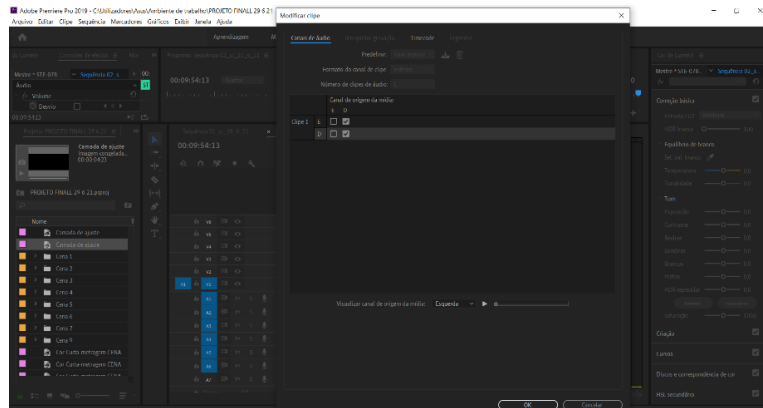


Figura 80 - Canais de áudio masculino (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)

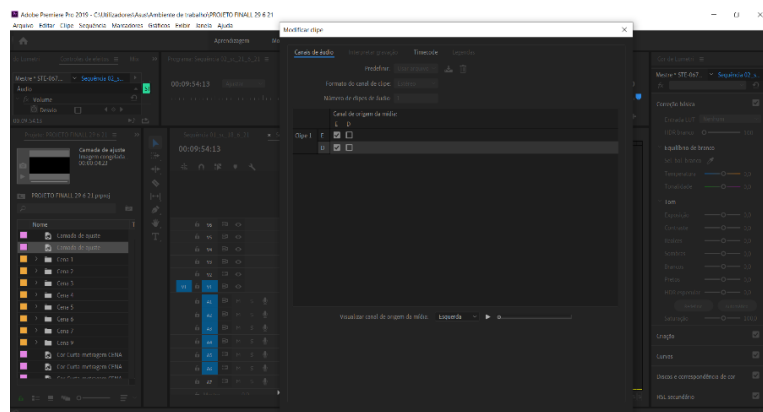


Figura 81 - Canais de áudio feminino (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)

Para conseguirmos retirar todos os defeitos presentes em ambas as faixas de áudio utilizamos o compactador de multibanda onde editamos o número de hertz e de decibéis, o limite, o ganho, a proporção entre outras definições que atenuassem e melhorassem as falas das personagens.

Ainda adicionamos a opção “Eliminar ruído” que fez com que todos os áudios ficassem livres de falhas que pudessem perturbar as falas que vão ser utilizadas para a construção da curta-metragem.

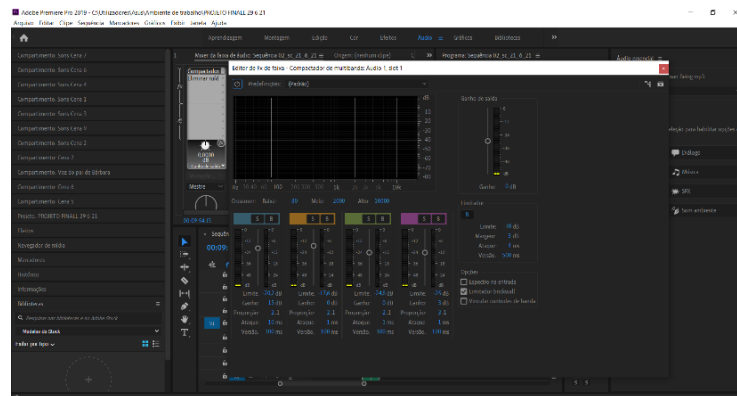


Figura 82 - Definições para melhoramento de áudio, multibanda (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)

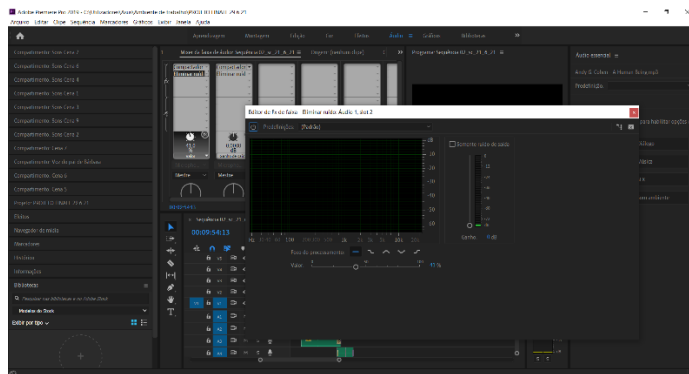


Figura 83 - Definições para melhoria de áudio, eliminar ruído (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)

4.3.5 Edição de áudio

4.3.5.1 Som ambiente

Para a nossa curta-metragem, foram gravados à parte na fase de produção sons de média e longa duração pertencentes aos espaços interiores e exteriores de cada cena.

Assim, ao serem adicionados na edição, permitem que consigamos recriar no nosso produto audiovisual o ambiente onde as personagens se inserem, tornando assim o nosso resultado mais realista e natural.

Na nossa sequência, o som ambiente pertence à terceira faixa de áudio no nosso processo de edição, tem a função de manter a continuidade entre contrastes e trocas de planos.

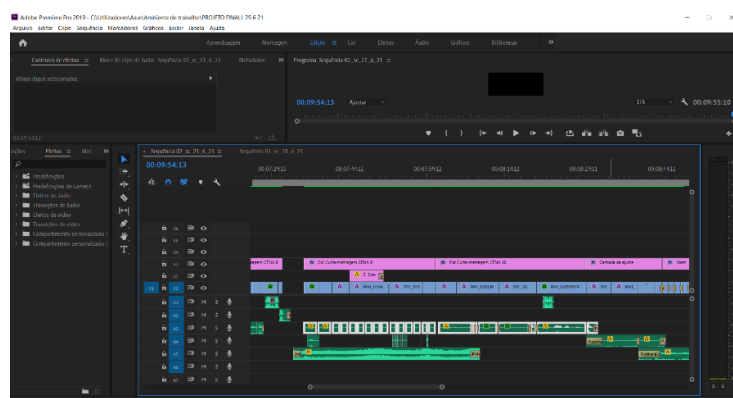


Figura 84 - Faixa de som ambiente (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)

Para o tratamento do som ambiente, recorreremos à diminuição ou aumento nível de decibéis a partir do controle de efeitos, à transição “potência constante”, para tornar mais subtil a passagem de um som para outro e aplicamos também em alguns áudios o efeito “eliminar ruído” para que não seja perceptível distorções que possam ter ocorrido durante o processo de gravação.

4.3.5.2 Efeitos sonoros

Os efeitos sonoros tem uma grande relevância para o nosso trabalho em pós-produção, sendo que é com estes que podemos demonstrar o realismo e a vivacidade da nossa curta-metragem.

Nesta fase de edição, foram importantes não apenas por uma questão técnica, mas por contribuírem de forma decisiva para a dramaticidade de certas cenas representadas.

A sua utilização determina a forma como o ouvinte pode interpretar o que está a acontecer numa determinada ação e por isso, durante a edição aplicamos alguns efeitos sonoros, uns realizados durante as gravações como é o caso do som de folhas a cair ou de uma porta a fechar, e outros como o som da vítima a receber uma mensagem pelo telemóvel ou o som de uma respiração ofegante. Estes foram retirados do site “BBC Sound Effects”, que disponibiliza mais de dezasseis mil efeitos sonoros sem direitos de autor.

Na nossa sequência, a quarta faixa é destinada para a aplicação destes efeitos, sendo que para a sua edição só recorreremos à diminuição ou aumento nível de decibéis, dependendo do impacto que queremos causar ao espectador.

Para atenuar o aparecimento e desaparecimento dos efeitos sonoros que aplicamos em cena usamos ainda as transições “Crossfade”.

4.3.5.3 Música

Na nossa curta-metragem, a música tem imenso poder, por ter a capacidade de transmitir através do áudio o ambiente presente em cada cena e por ser um elemento que consegue definir uma determinada personagem ou acontecimento.

Por esse motivo, a partir do banco de sons gratuito “Freemusic archive”, fizemos uma recolha exaustiva de músicas que poderíamos aplicar em cada momento do nosso produto audiovisual. De seguida, recolhemos algumas músicas já selecionadas, sendo as que mais se enquadravam para obtermos o resultado que pretendíamos, transmitindo ao público as sensações corretas.

Visto que, a nossa curta-metragem se inicia com uma prolepse, ou seja uma antecipação de um acontecimento futuro, decidimos utilizar uma música que transmitisse suspense para causar uma sensação de mistério, captando desta forma a atenção dos espectadores.

Para a cena dois, foi aplicada uma música alegre, onde o instrumento predominante é o piano, sendo perceptível que o seu ritmo vai acelerando até ao encontro de ambas as

personagens. Adaptamos assim o acontecimento à banda sonora escolhida, permitindo-nos perceber que algo está para acontecer.

Dos momentos felizes até ao pedido de namoro, que decorrem na cena três e quatro, foi utilizada uma música calma de guitarra clássica, para que consigamos transmitir um ambiente de amor, diversão, paz e conforto entre as duas personagens.

Nas cenas cinco e seis todo este ambiente positivo altera drasticamente, sendo perceptível não só devido ao início das demonstrações violentas por parte da personagem masculina, como também devido à música que escolhemos para as caracterizar. Assim, escolhemos melodias que transmitem uma sensação de peso, melancolia e ansiedade, usando desta forma o som como personificação das atitudes do agressor.

Para a fase de consciencialização da vítima e a sua busca por ajuda, presente nas cenas nove e dez, há de novo uma alteração significativa da banda sonora, transmitindo desta vez para o espectador uma sensação de esperança e conquista.

Não aplicamos música em todas as cenas presentes na nossa curta-metragem, porque achamos que também devíamos dar o devido realce no que está a ser representado na ação, para que haja um momento onde os espectadores só ouvem as vozes das personagens e dos elementos ao seu redor.

Com isto, conseguimos apresentar ao longo da nossa curta-metragem todas as sensações e emoções das personagens, permitindo-nos passar para o nosso público uma mensagem compatível com o tema que é representado.

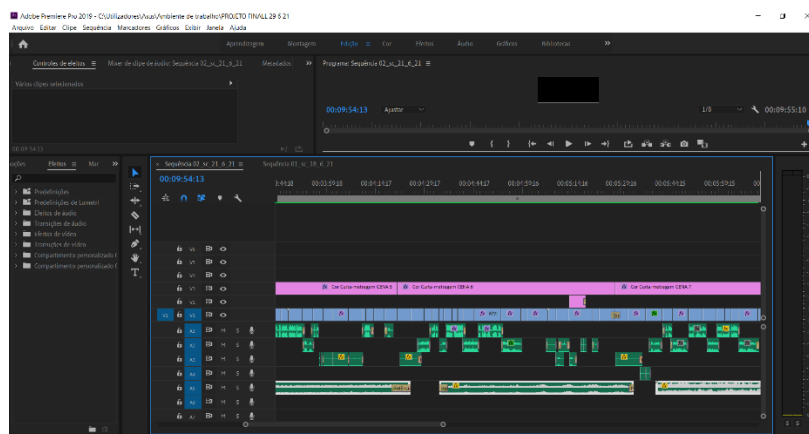


Figura 85 - Faixa de som ambiente (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)

4.3.5.4 Ritmo

Apesar de a música ser um dos elementos mais importantes para a realização de um filme é o seu tratamento que vai definir a qualidade do resultado final representado.

Nos musicais conjuga-se ritmos sonoros com os visuais havendo um maior tratamento para a junção destes dois elementos.

Nos filmes de Thriller costuma-se recorrer a ritmos acelerados e desacelerados alternados entre si para que consigam transmitir ao seu público a sensação de “tensão dramática”.

Nos filmes de terror costumam focar-se nos cortes repentinos e na construção sonora que os acompanha de forma a deixar o espectador sobressaltado, provocando um choque emocional.

Posto isto e tendo como base os vários géneros e características de filme, podemos referir que a fase de montagem de uma curta-metragem é um momento essencial para a escolha e tratamento das imagens recolhidas.

Em suma, a curta-metragem *Basta* terá uma montagem com cortes simples e fluidos, para que em cada cena haja uma continuidade coerente e bem estruturada de forma a provocar bem-estar visual aos espectadores. A nossa curta-metragem divide-se ao todo em quatro fases:

- Uma parte inicial (prolepse) com um ritmo que vai acelerando progressivamente e finaliza com um corte brusco para provocar um choque, alguma tensão visual e despertar interesse aos espectadores.
- Uma segunda parte que consiste num ritmo desacelerado e calmo pertencente aos momentos felizes de ambas as personagens;
- Uma terceira parte onde voltamos a ter um ritmo mais acelerado por ser a fase antes da conclusão final da curta-metragem. Este momento é considerado o “Climax” da nossa produção audiovisual, sendo o ponto mais alto de tensão na nossa narrativa.
- A quarta parte pertence à conclusão da nossa curta, em que voltamos ao presente da ação mostrado inicialmente. Nesta fase é aplicado um ritmo melancólico e impactante de forma a marcar uma conclusão na ação representada.

Comparando as características rítmicas da nossa curta-metragem com as particularidades sonoras das categorias de filme abordadas acima, chegamos à conclusão que o estilo de Thriller é o mais semelhante ao ritmo que pretendemos elaborar ao longo da nossa narrativa audiovisual.

4.3.5.5 Duração

Quando falamos do tempo que pode durar um determinado plano temos de ter consciência que este é muito variável e caracteriza-se como um conjunto ordenado de fotogramas, limitado especialmente por um enquadramento que pode ser fixo ou móvel e por uma determinada duração.

Assim, fotogramas, planos, cenas e sequências formam uma hierarquia capaz de concretizar um produto audiovisual.

Pretendemos que a nossa curta-metragem sintetize em pouco tempo, não mais do que dez minutos, a evolução de uma relação de namoro abusiva. O nosso objetivo é que este produto audiovisual, apesar de não ter uma grande duração, seja impactante e consiga transmitir a essência do que estamos a querer retratar.

Algo que também influencia a duração da nossa curta-metragem é a evolução cronológica e cénica que nela foi aplicada, por começar com uma prolepse, avanço no tempo para antecipar acontecimentos futuros. Decidimos usar esta técnica para conseguirmos captar a atenção e impressionar o público ao qual nos estamos a dirigir.

4.3.6 Aplicação de transições

Transições tem um papel fundamental no resultado final de uma curta-metragem ou de qualquer outro produto audiovisual, pois se por um lado constituem uma “interrupção” da ação, por outro permitem construir o nosso produto final.

Com isto, existem várias técnicas de transição de planos utilizados na nossa curta-metragem:

- **Cut:** conhecido como o “Corte seco” ou “Corte simples” é o tipo de corte mais comum na edição da nossa curta-metragem. Na ação, este corte interliga dois planos na mesma ação (corte na ação); dois planos com elementos numa só cena (diálogo de personagens) ou dois planos de ações que se ligam descontinuamente (elipses). Assim, ao aplicarmos esta técnica pretendemos que não haja nenhum estado intermediário na passagem de um plano para o outro. Usamos esta transição também para provocar um momento de tensão ao espetador fazendo com que o ecrã fique totalmente preto de repente ou para marcar um determinado momento da história;
- **Dissolve:** Foi uma técnica usada na nossa edição porque permito-nos conseguir fazer uma transição gradual de uma cena para outra, não provocando um grande impacto, sendo o nosso objetivo dar continuidade aos momentos representados. Esta transição costuma ter uma duração aproximada de um a dois segundos;
- **Fade:** aplicamos este efeito quando a passagem entre planos ocorre de forma gradual combinando uma imagem a uma tela neutra (preta, branca ou de qualquer outra cor). Existem dois tipos de fade que foram aplicados na nossa curta:
 - **Fade out** - É o desaparecimento gradual do plano para uma imagem neutra, utilizado na nossa curta-metragem para o termino de uma ação;

- **Fade in** - é o aparecimento gradual de um determinado plano de uma imagem neutra, utilizado na nossa curta-metragem para o começo de uma ação.
- **J/L cut** - As transições podem não ser feitas só a partir de efeitos de vídeo, também podem ser produzidas através do som que antecede ou sucede um plano de outro. Estes dois tipos de transição foram também utilizados na nossa curta-metragem tendo a capacidade de tornar uma determinada cena mais impactante, sendo utilizada para dar continuidade à história que pretendemos representar.

4.3.7 Inclusão de grafismos

Decidimos aplicar no decorrer da primeira cena os nomes dos atores e no final desta o nome do nosso *Projeto Basta*. Para estes elementos a tipografia utilizada foi a “Plane Cash”, seguindo a mesma linha utilizada na campanha realizada para este projeto.

No final adicionamos os créditos onde discriminamos a função de cada membro da equipa, incluindo banda sonora e agradecimentos. Aqui utilizamos para o título da curta-metragem a mesma tipografia: para os títulos que apresentam as respetivas funções no projeto, a tipografia “28 Days Later” e para os nomes dos realizadores a tipografia “Rubik regular”.

Estes três tipos de letra complementam-se entre si, devido às suas características simples e expressivas, que fazem parte do nosso projeto.

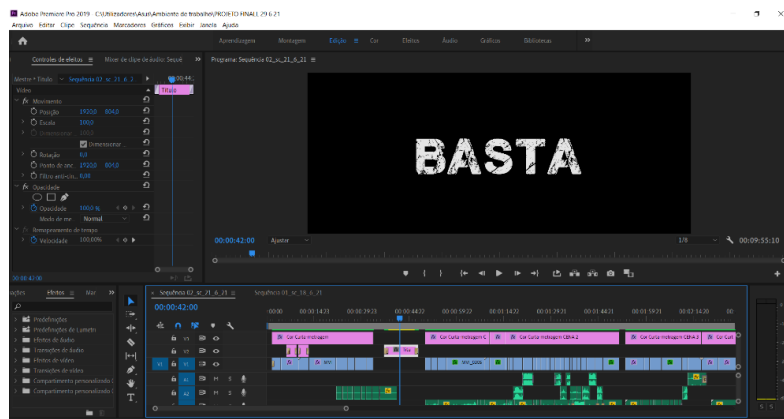


Figura 86 - Grafismo Basta (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)

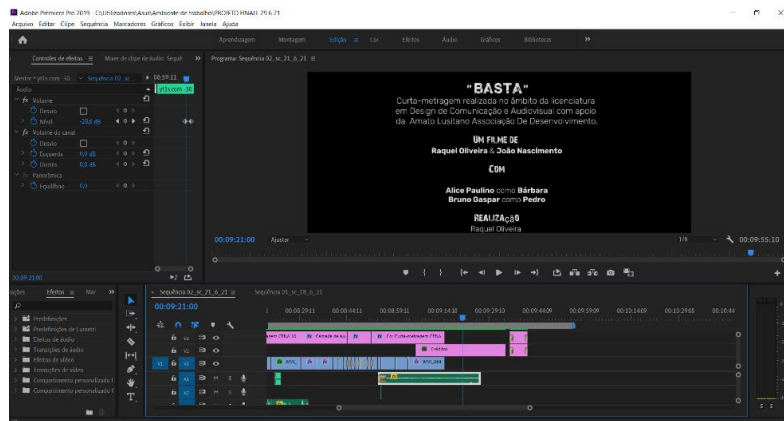


Figura 87 - Créditos (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)

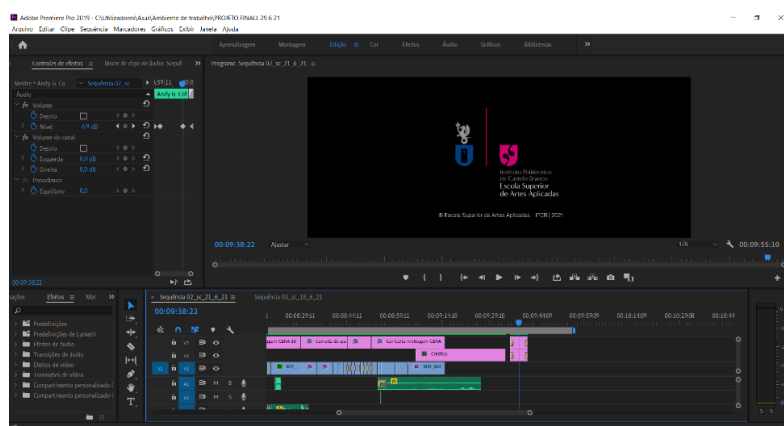


Figura 88 - Grafismo final (Fonte: Edição da curta-metragem, Projeto Basta)

4.3.8 Efeitos especiais

Na nossa curta-metragem aplicamos um efeito especial em cada momento que a personagem feminina (Bárbara) recebe uma mensagem a partir do telemóvel.

De forma a simularmos este efeito, foram enviadas via whatsapp essas mesmas mensagens e passamos para o programa Adobe Photoshop 2019 para alterar as horas a que estas foram enviadas, de forma a ficarem compatíveis com as cenas presentes na curta-metragem.

De seguida, exportamos em png as imagens e importamos no programa Adobe Premiere 2019, onde sincronizamos receção de mensagem com o respetivo som. Para que este efeito apareça na tela de forma dinâmica e fluida decidimos aplicar nas mensagens o efeito de escala e para desaparecerem gradualmente usamos a transição “efeito de filme”.

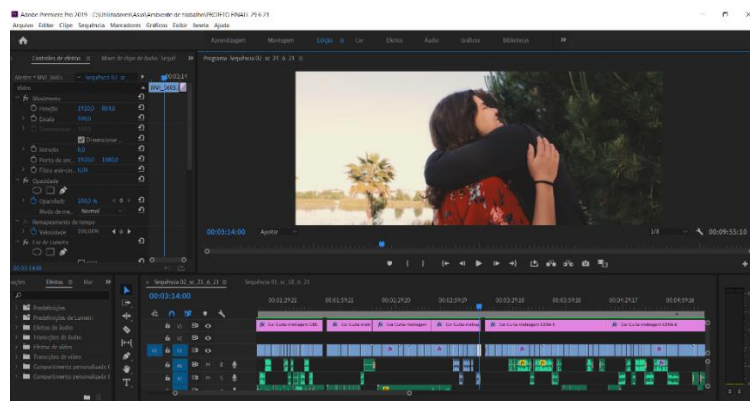


Figura 90 - Coloração de momento feliz (Fonte: Edição da curta-metragem)

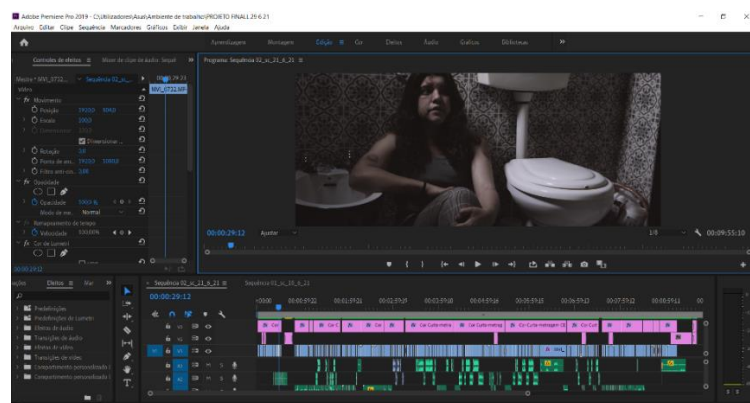


Figura 91 - Coloração de momento feliz (Fonte: Edição da curta-metragem)

Capítulo VI

6. Campanha digital

6.1 Criação de cartazes

Para a nossa campanha digital do *Projeto Basta*, criamos sete cartazes (três cartazes temáticos e quatro relacionados com a divulgação da curta-metragem).

Em relação aos cartazes temáticos, foram criados numa primeira versão três que não se enquadravam visualmente e esteticamente no que o cliente pretendia, pela demonstração explícita de violência.



Figura 92 - Cartaz 1 Primeira experiência (Fonte: Raquel Oliveira)



Figura 93 - Cartaz 2 Primeira experiência (Fonte: Raquel Oliveira)



Figura 94 - Cartaz 3 Primeira experiência (Fonte: Raquel Oliveira)

Assim, foram criados três cartazes enquadrados na estética pretendida pelo nosso cliente onde estão refletidos os princípios da associação Amato Lusitano – Associação de Desenvolvimento.

Estes foram realizados com o objetivo de transmitir a evolução da vítima neste processo de procura de ajuda. Refletimos visualmente essa evolução através da diferença gradual de saturação existente nas fotografias.

As cores pastel claras utilizadas nos cartazes têm como objetivo transmitir alguma leveza e esperança. A sequência dos tons, transmitem o reforço evolutivo de ajuda á vitima.

A tipografia utilizada para os títulos e para destacar as palavras foi a “Plane Cash” por acharmos que é um estilo de letra chamativo devido ao seu aspeto obstruído. Essa caraterística faz referência ao estado emocional da vítima.

Para o corpo de texto optamos por utilizar a tipografia “Rubik Bold” por ser um estilo simples que se enquadra com o tipo de letra utilizada nos títulos.

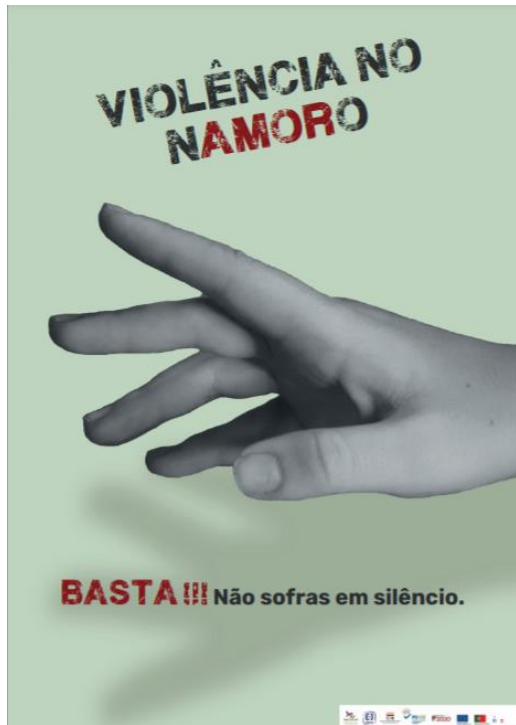


Figura 95 - Cartaz 1 Projeto Basta (Fonte: Raquel Oliveira)

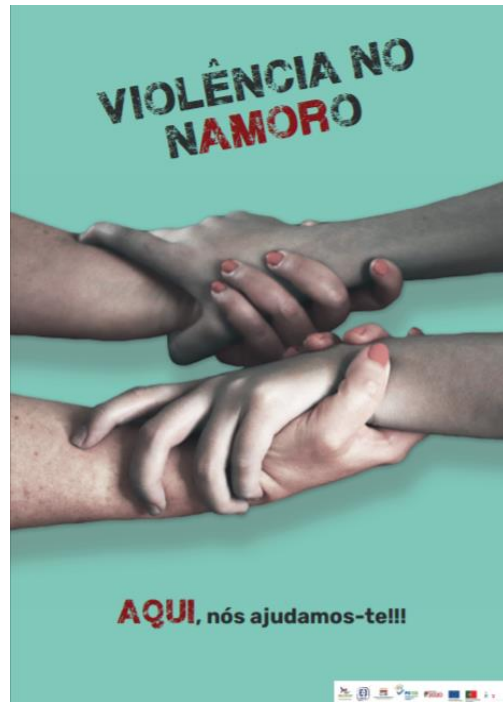


Figura 96 - Cartaz 2 Projeto Basta (Fonte: Raquel Oliveira)



Figura 97 - Cartaz 3 Projeto Basta (Fonte: Raquel Oliveira)

Foram criados ainda quatro cartazes para a divulgação da curta-metragem, que refletem as várias etapas do relacionamento das personagens.

O primeiro cartaz sintetiza por fotos a mensagem que pretendemos transmitir com o *Projeto Basta*, enquanto os seguintes retratam individualmente essa mesma mensagem de forma sequencial.

As fotos foram editadas de acordo com a coloração que utilizamos na nossa curta-metragem, apresentando um aumento do contraste, dos pretos e dos cinzentos. Seguem ainda a mesma linha dos cartazes temáticos criados anteriormente, demonstrando de uma forma sintetizada a evolução da vítima a partir da diferença de saturação apresentada nas diferentes fotos.

As tipografias utilizadas são a “Plane Cash” para o título e para o corpo de texto “Rubik” black, bold e light.

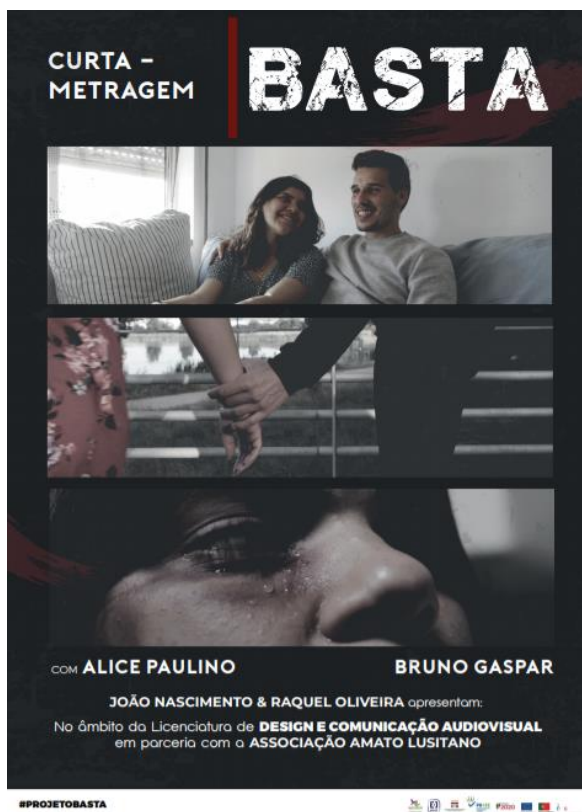


Figura 98 - Cartaz 1 Projeto Basta – Curta-Metragem
(Fonte: João Nascimento)



Figura 99 - Cartaz 2 Projeto Basta – Curta-Metragem
(Fonte: João Nascimento)



Figura 100 - Cartaz 3 Projeto Basta – Curta-Metragem
(Fonte: João Nascimento)



Figura 101 - Cartaz 4 Projeto Basta – Curta-Metragem
(Fonte: João Nascimento)

6.2 Teaser promocional

A produção do teaser promocional permitiu-nos conseguir fazer uma divulgação prévia da curta-metragem criada para nosso público-alvo, com a intenção de gerar curiosidade para haver cada vez mais pessoas interessadas no nosso produto final.

Por já termos a nossa curta-metragem finalizada, não levamos muito tempo a definir todas as técnicas e características visuais do nosso teaser.

Desta forma, começamos por escolher os planos mais impactantes que dessem a entender aos espectadores os papéis dos personagens e o tema que estamos a abordar, evitando sempre elementos que possam dar spoilers, para que o nosso público nunca perca o interesse para visualizar o nosso produto final.



Figura 102 - Escolha de Planos- Teaser (Fonte: João Nascimento)

De seguida, aplicamos no programa Adobe Premiere 2019 todos os vídeos seleccionados e iniciamos os cortes e ajustes na sequência que criamos. Foi a partir das várias experiencias que realizamos, que decidimos qual seria a melhor estrutura que podíamos dar ao nosso teaser.

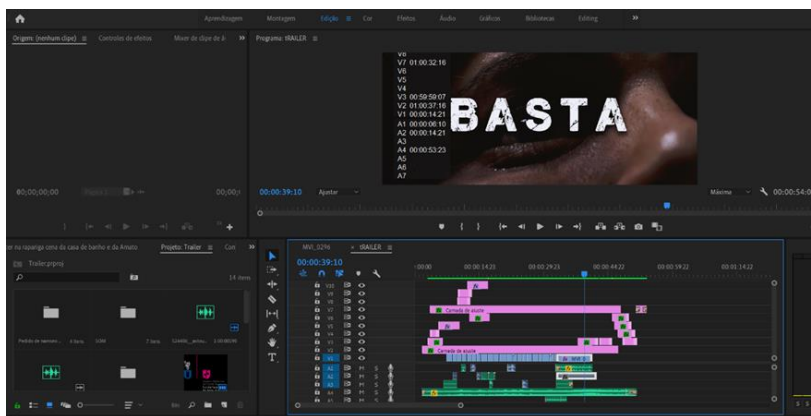


Figura 103 - Cortes e ajustes- Teaser (Fonte: João Nascimento)

Assim, para ficar mais impactante, na sua concretização intercalamos, de uma forma muito breve, alguns vídeos que representam os momentos positivos da relação e os momentos de melancolia, desespero e agressão. Ao demonstrarmos ações e comportamentos opostos em cada plano que constitui o teaser, conseguimos criar uma sensação de choque e suspense ao nosso público-alvo deixando-o com curiosidade.



Figura 104 - Momento feliz - Teaser (Fonte: João Nascimento)



Figura 105 - Momento triste - Teaser (Fonte: João Nascimento)

Os sons que utilizamos foram escolhidos e aplicados mais uma vez com o objetivo de captar a atenção do público-alvo. Foram inseridas algumas falas impactantes vindas de ambas as personagens fazendo com que os espectadores consigam distinguir de uma forma sintetizada a sua personalidade. Foram adicionados sons de ambiente exterior e interior, de objetos e outros elementos cênicos que nos permitiram concretizar todas as transições de planos existentes no teaser.

Em relação aos grafismos que aplicamos, no início do teaser aparece a hashtag do nosso projeto, com o decorrer dos primeiros planos temos a apresentação do nome dos atores e no final referimos o estilo de filme que concretizamos e a realização, de acordo com as figuras 106 -109.

De forma a seguir a mesma linha estética do nosso trabalho utilizamos para todos estes elementos referidos anteriormente a tipografia “Rubik bold”, “Rubik regular” e “Rubik light” e para o título apresentado no último plano do teaser a “Plane Cash”. Aplicamos por ultimo, o logotipo da nossa escola.



Figura 106 - Nome do Projeto - Teaser (Fonte: João Nascimento)



Figura 107 - Nome dos atores - Teaser (Fonte: João Nascimento)



Figura 108 - Estilo de filme - Teaser (Fonte: João Nascimento)



Figura 109 - Realização - Teaser (Fonte: João Nascimento)

Em relação à coloração e correção de cor, quando falamos de emoções e sensações, o estímulo visual é fundamental. Tanto do ponto de vista da harmonia das imagens quanto do tipo de sentimento que pretendemos transmitir, as cores exercem um papel fundamental neste contexto.

Desta forma, aplicamos uma camada de ajuste com a mesma estética apresentada na curta-metragem, diferenciando os momentos felizes com cores quentes e acolhedoras como o verde e o laranja, dos de tristeza e de violência apresentados com cores frias como o azul que permitem transmitir ao espectador um ambiente melancólico, pesado e dramático.

Na sua edição, para além da diferença de saturação presente nas várias cenas apresentadas recorreremos à alteração das correções básicas aumentando a exposição, os contrastes, os realces, e os pretos. Ainda adicionamos um retoque de vinheta preta por forma a dar expressividade ao teaser criado.

Assim, com os ajustes efetuados, certamente que o vídeo ganha uma maior dinâmica e caráter mais cinematográfico.

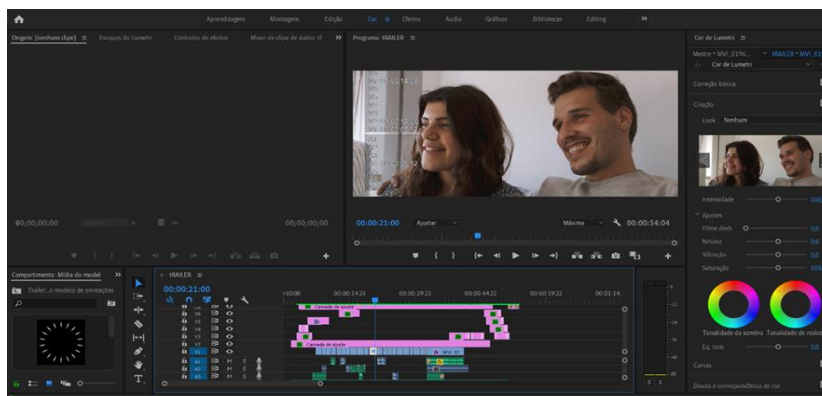


Figura 110 - Edição da coloração - Teaser (Fonte: João Nascimento)



Figura 111 - Edição da coloração – Momento feliz - Teaser (Fonte: João Nascimento)



Figura 112 - Edição da coloração – Momento triste - Teaser (Fonte: João Nascimento)

Desta forma, conseguimos transmitir a essência da nossa curta-metragem através do teaser criado, e gerar uma maior expectativa e interesse no nosso público-alvo.

6.3 Instagram

Criamos uma página do *projeto Basta* na rede social, Instagram com a finalidade de publicar semanalmente conteúdo de divulgação do nosso tema e da curta-metragem.

Desta forma, começamos por desenvolver a nossa foto de perfil com o respetivo nome da campanha. Optamos por recriar, a partir de duas imagens, no programa Adobe Photoshop 2019, a representação de uma tentativa de um ato de violência, onde visualizamos uma mão masculina com o punho cerrado e uma mão feminina a tentar impedi-lo de a magoar.



Figura 113 - Logotipo – Instagram (Fonte: Raquel Oliveira)

Colocamos uma descrição inspiradora e impactante. Como estamos a focar-nos nas vítimas do sexo feminino decidimos fazer referência à percentagem de mulheres que sofre de violência no namoro em Portugal e descrevemos o objetivo da criação desta página de Instagram.

Colocamos a nossa conta em perfil “profissional” para que conseguíssemos ter acesso a todas as estatísticas e análises.

6.3.1 Planeamento de divulgação

Assim, por forma a gerir a nossa rede social definimos o tempo de duração da divulgação do nosso projeto e todos os conteúdos que iriam ser publicados ao longo desses dias.

Realizamos, assim, um planeamento para nossa orientação.

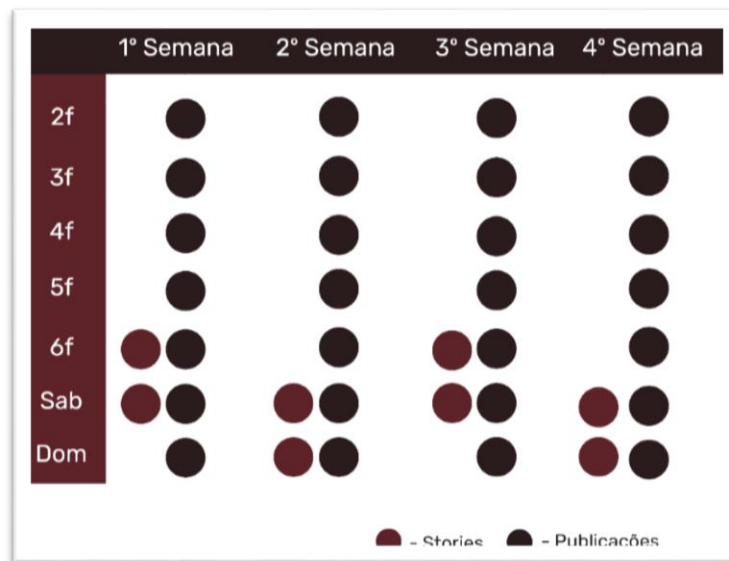


Gráfico 2 - Planeamento semanal de divulgação no Instagram (Fonte: Raquel Oliveira)

Optamos por fazer quatro semanas de divulgação, em que foram realizadas pelo menos uma publicação por dia (de segunda-feira a domingo). A divulgação dos stories foram realizadas nas Sextas-feiras, Sábados e Domingos, conforme indicado no Gráfico 2.

Foram estipulados os seguintes conteúdos semanais:

- **Primeira semana:**
 1. Poema de amor 1 – William Shakespeare;
 2. Poema de amor 2 – Ana Carolina
 3. Poema de amor 3 – Luis de Camões
 4. Publicação com uma frase de introdução ao tema;
 5. Os dez sinais de uma relação não saudável;
 6. Objetivos do nosso projeto (sintetizada por palavras);
 7. O porquê de intervirmos neste tema;

- **Segunda semana:**
 8. Os diversos tipos de violência no namoro;
 9. Publicação sobre a violência verbal;
 10. Publicação sobre a violência psicológica;
 11. Publicação sobre a violência sexual;
 12. Publicação sobre a violência física;
 13. Publicação sobre a violência social;
 14. Publicação sobre a violência digital;

- **Terceira semana:**
 15. Qual impacto da violência nas vítimas;
 16. Alerta para atitudes que podem indicar que alguém está a sofrer de violência no namoro;
 17. O que não fazer/dizer à vítima e como lidar com esta situação;
 18. Divulgação dos cartazes temáticos do *Projeto Basta*;
 19. Publicação dos cartazes de divulgação da nossa curta-metragem;
 20. Divulgação de algumas fotos do making-of (interior);
 21. Divulgação de algumas fotos do making-of (exterior);

- **Quarta semana:**
 22. No que a vítima deve tomar atenção quando decide terminar um relacionamento abusivo;
 23. Apelo para que nestas situações seja tomada uma atitude e para a verificação do “Violentómetro” desenvolvido pela Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro;
 24. Divulgação do Teaser promocional;
 25. Divulgação da evolução psicológica da personagem feminina;
 26. Divulgação da evolução psicológica da personagem masculina;
 27. Foto para sensibilizar o nosso público;
 28. Apelo aos jovens para procurarem ajuda/ apoio.

Todos estes conteúdos foram programados sequencialmente e abordam de uma forma geral todas as vertentes ligadas a esta temática.

Finalizamos o nosso planeamento com as publicações dos cartazes temáticos, de divulgação da curta-metragem e do teaser promocional, para despertar a curiosidade do nosso público-alvo para à visualização do nosso produto final.

6.3.2 Design das publicações

O Design utilizado para as publicações mencionadas foi o mesmo aplicado nos restantes elementos do projeto, apesar de ter sido usada uma estética mais expressiva e minimalista.

Optamos pela utilização de dois tipos de fundo para as nossas publicações, um de cor cinzento-escuro (#0a0b0c) e o outro igual mas com uns efeitos de manchas de sangue incluídas do tom (#7a1627). Optamos por estes tons para conseguirmos destacar de uma melhor forma os conteúdos que pretendemos aplicar.

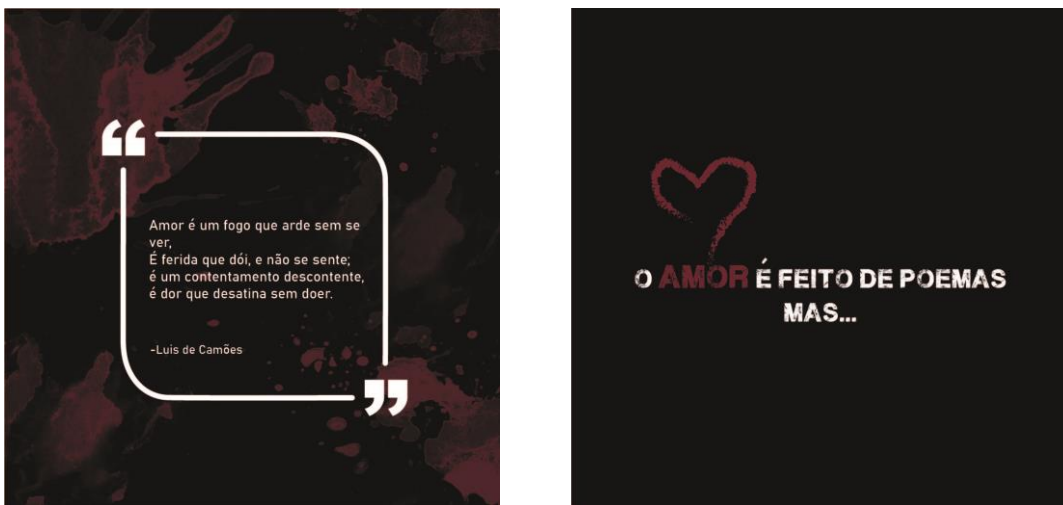


Figura 114 - Estética das publicações – Instagram
(Fonte: Raquel Oliveira)

No que se trata à tipografia, utilizamos para títulos a “Plane Cash” e a “Rubik regular” para corpo de texto. Ambas são apresentadas nas publicações com um tom esbranquiçado (#fdfdfd) e uma cor avermelhada (#7a1627) para destacar alguma palavra relevante no que pretendemos abordar.

Assim, como a foto de perfil, todas as fotografias presentes nas publicações foram criadas e editadas por nós no programa Adobe Photoshop 2019. Para a sua realização, baseamo-nos na estética visual que abrange todo o nosso trabalho, focando no aumento dos contrastes, dos pretos e da exposição. Optamos por um perfil simples, como tal, escolhemos não fazer mais alterações às imagens que pretendemos publicar.

Para os stories utilizamos os mesmos tons e tipografia. A sua divulgação ao longo das semanas têm como objetivo divulgar as publicações temáticas que iam sendo lançadas. Este recurso provocou um melhoramento significativo na interação com os nossos usuários na nossa página. O nosso público ficou mais ativo, proporcionando o aumento do número de visualizações e de likes.



Figura 115 - Stories – Instagram (Fonte: Raquel Oliveira)

Foram ainda criados ícones para a divulgação de cada tipo de violência de namoro. Estes foram elaborados no programa Adobe Illustrator a partir de uma grelha criada, onde estruturamos em linha todas as formas que pretendíamos representar. Foram utilizados tanto nas publicações onde explicamos todos os tipos de violência como também aplicados como foto de capa na opção de “stories permanentes” do Instagram. Os ícones foram criados para dar seguimento à estética minimalista na qual nos estamos a reger.

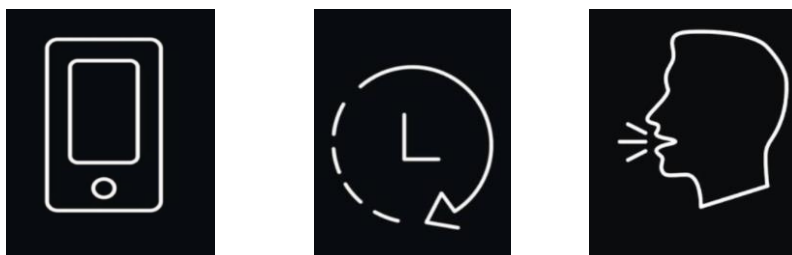


Figura 116 - Ícones – Instagram (Fonte: Raquel Oliveira)

6.3.3 Divulgação

Desde a sua criação que foram feitas divulgações da nossa página de Instagram para que conseguíssemos atingir num espaço de vinte e oito dias o maior número possível de seguidores ativos e interessados no conteúdo publicado.

Desta forma, para além de partilharmos com imensas pessoas o link da nossa conta e o seu propósito, foi a partir do nosso coordenador de projeto final que conseguimos fazer a divulgação do nosso Instagram na página do Facebook da nossa escola ESART (Escola Superior de Artes Aplicadas), por forma a que conseguíssemos atingir a faixa etária pretendida do nosso público-alvo, os jovens.



Figura 117 - Divulgação – Facebook (Fonte: Raquel Oliveira)

6.3.4 Estatísticas

As estatísticas do Instagram deram-nos indicações do que estava a resultar e do que necessitávamos de melhorar no nosso perfil para que conseguíssemos atingir um maior número de seguidores, gostos e interações.

Esta ferramenta permitiu focar o nosso conteúdo num público-alvo específico, fazer as nossas publicações nos horários onde os nossos seguidores estavam mais ativos e a utilização de métodos de divulgação mais simples e eficazes.

Com o objetivo de acompanhar o crescimento da nossa página de Instagram, verificamos na opção “estatísticas” os resultados obtidos.

De acordo com as capturas de ecrã apresentadas conseguimos alcançar nos últimos vinte e oito dias um total de duzentos e trinta e cinco seguidores, atingindo uma percentagem de mais de trinta e três por cento marcando desta forma um crescimento progressivo na conta.

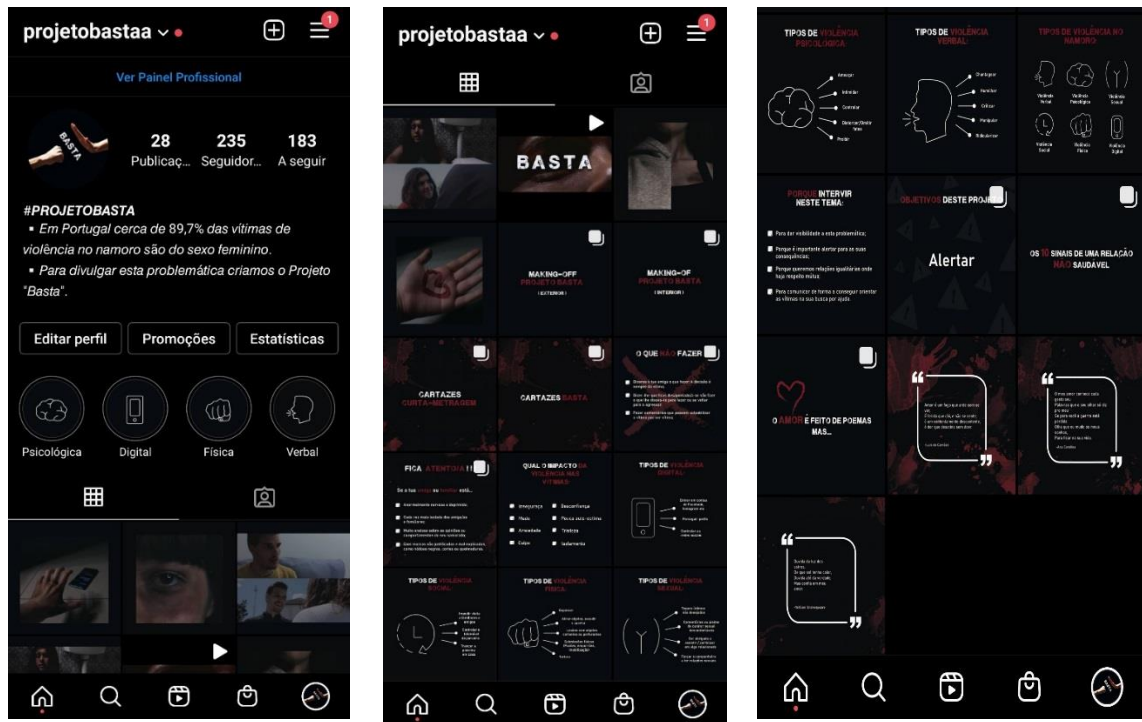


Figura 118 - Demonstração do perfil (Fonte: Instagram)

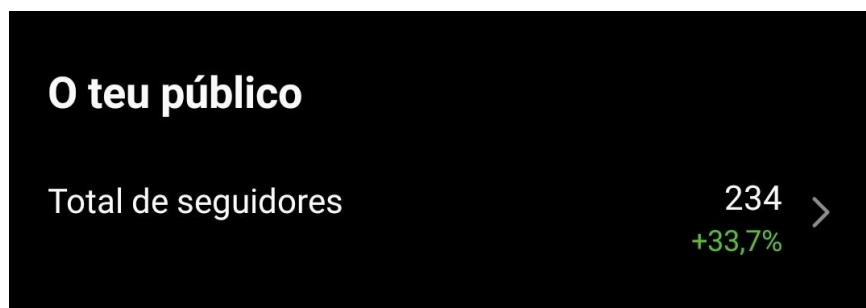


Figura 119 - Número de seguidores (Fonte: Instagram)

Por esta via conseguimos ter acesso à percentagem de todas as faixas etárias que visitavam o nosso perfil, sendo que em ambos os sexos predominam a faixa etária entre os dezoito e os vinte e quatro anos de idade. Sendo o nosso público-alvo o sexo feminino, queremos salientar que cerca de quarentas e cinco por cento pertencem às idades referidas a cima.

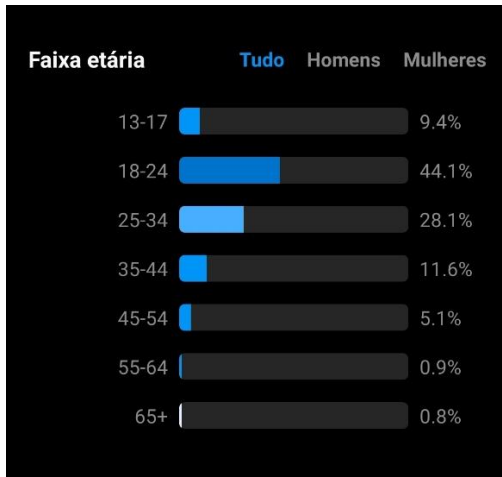


Figura 120 - Faixa etária mista (Fonte: Instagram)

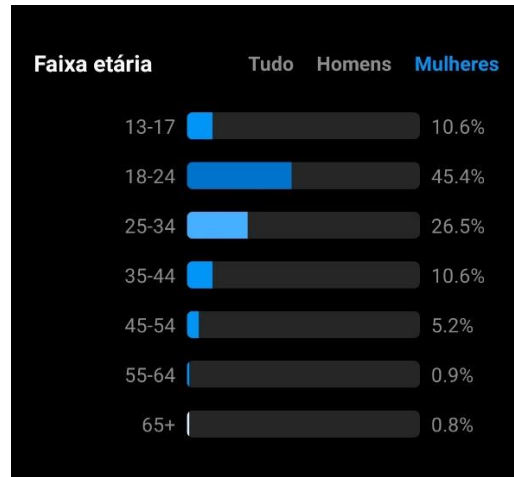


Figura 121 - Faixa etária mulheres (Fonte: Instagram)

No geral, temos um maior número de mulheres a seguir a nossa conta, sendo assim constituída por sessenta e nove por cento de mulheres e trinta e um por cento de homens. Estas percentagens comprovam não só que conseguimos focar o nosso público-alvo pretendido, como também conseguimos despertar algum interesse nos seguidores do sexo masculino.

Desta forma, comprovamos que apesar de todo o conteúdo ser direcionado para o sexo feminino conseguimos gerar um novo público do sexo oposto que se sentiu interessado pela matéria apresentada na nossa conta de Instagram.

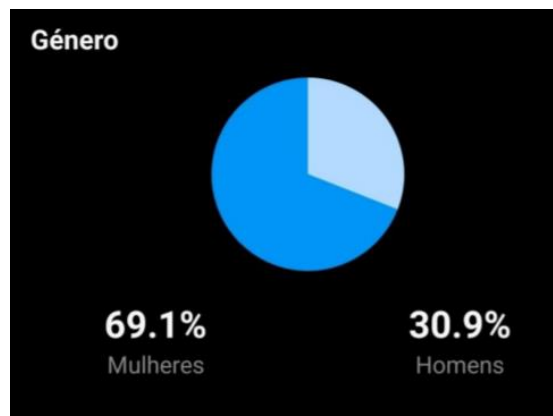


Figura 122 - Faixa etária mulheres (Fonte: Instagram)

Pelo facto do Instagram ser uma rede social global, não alcançamos só público de origem portuguesa, estando também incluído seguidores de origem estrangeira, como podemos observar na **Figura 123**.

Apesar de tudo cinquenta e cinco por cento do público-alvo atingido é português, conseguindo assim focar no que era pretendido para a nossa conta.



Figura 123 - Localização (Fonte: Instagram)

Link para o nosso Instagram: <https://www.instagram.com/projetobastaa/>

Em **anexo V**, publicações e Stories do nosso projeto.

Capítulo VII

7. Conclusão

Este projeto será certamente uma mais-valia para o nosso futuro no mercado de trabalho, uma experiência de trabalho enriquecedora que nos desafiou e estimulou a colocarmo-nos numa posição de profissionais para execução e divulgação de conteúdos digitais.

Para a realização deste Projeto foi necessário construir um alicerce sólido bem pensado e planeado por forma a conseguirmos atingir a nossa finalidade. Determinar qual o tema do projeto, quais os principais objetivos, a identificação do público-alvo, qual a mensagem a passar, a linguagem gráfica para melhor ilustrar a nossa mensagem, os meios de comunicação e sua divulgação são elementos que fazem parte de um processo de aquisição e aplicação de conhecimentos essenciais para o desenvolvimento deste projeto.

O *Projeto Basta* nasceu da necessidade, de acreditarmos que através da nossa formação e do nosso trabalho podemos contribuir para uma mudança, pois projetos como este são um meio de sensibilização na problemática sobre a Violência no Namoro.

Na realidade, não é pela falta de elementos comunicacionais de divulgação que os casos problemáticos deixam de existir ou diminuem. Apenas, por vezes, não se situavam no conhecimento público.

A função dos projetos de design na área social é mesmo este, o de proporcionarem, através da sua criação de linguagem gráfica e audiovisual, o combate à falta de informação porque apenas assim o conhecimento e o alerta para esta problemática se torna global, atingindo um maior número de pessoas.

Apesar das dificuldades apresentadas ao longo do projeto, estamos satisfeitos com os resultados obtidos na sua realização.

Capítulo VIII

8. Bibliografia

Academia Internacional do Cinema (25 de agosto de 2020) *História do cinema: confira este guia e se destaque.*

URL <https://www.aicinema.com.br/historia-do-cinema-confira-este-guia-e-se-destaque/>

Associação de Apoio à Vitima. (2011). *Manual crianças e jovens vítimas de violência (inclui um capítulo sobre violência no namoro, compreender, intervir e prevenir.*

URL http://www.apav.pt/pdf/Manual_Crianças_Jovens_PT.pdf

Associação de Apoio à Vítima (2015), *Violência no Namoro*, Folha Informativa. URL https://apav.pt/apav_v3/images/folhas_informativas/fi_violencia_no_namoro.pdf

Associação Plano i (fevereiro de 2021). *Observatório da Violência no Namoro – Resultados de 2020.*

URL https://www.cig.gov.pt/wp-content/uploads/2021/02/Infografia_ObVN2020.pdf

Cidadania em Portugal. (março 2019). *Jovens contra a Violência no Namoro, Guia para a ação.* URL https://cidadaniaemportugal.pt/wp-content/uploads/recursos/EA_Guia_para_accão.pdf

Coelho, Rute. (14 de Fevereiro de 2017). *PSP registou 1787 casos de violência no namoro entre jovens alunos.* Crianças a torto e a Direito. URL

<https://criancasatortoeadireitos.wordpress.com/2017/02/14/psp-registou-1787-casos-de-violencia-no-namoro-entre-jovens-alunos/>

Dancyger, K. (2013) *The technique of film and video editing : history, theory, and practice* / Ken Dancyger (5a ed.). Burlington : Focal.

Dimock, Michael. (17 de janeiro de 2019). *Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins*, Pew Research Center. URL

<https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>

- Duraes Mariana (12 de fevereiro de 2021). Maioria dos jovens acha legítima a violência no namoro, diz estudo. *Jornal Público*. URL <https://www.publico.pt/2021/02/12/p3/noticia/maioria-jovens-acha-legitima-violencia-namoro-estudo-1950432> (2 de junho)
- Fisher, Stephanie. (15 de Agosto de 2018). *8 Steps to Creating a Social Media Campaign That Gets Results*. Mojo Media Labs. URL <https://www.mojomedialabs.com/blog/8-steps-to-creating-a-social-media-campaign-that-gets-results>
- Katz, S. (1991) *Film directing shot by shot*. Studio City : Michael Wiese Productions.
- Kubrak, Tina. (2 de maio de 2020) *Impact of Films: Changes in Young People's Attitudes after Watching a Movie* .The National Center for Biotechnology Information. URL <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7288198/>
- Laboratório da Escrita. (30 de abril de 2019). *A diferença entre ficção e não ficção*. URL <https://www.laboratoriodeescrita.com/blogue/a-diferenca-entre-ficcao-e-nao-ficcao>
- Lello, Leslie (n.d). *The Importance of Short Films*. How to Produce Movies. URL <https://howtoproducemovies.com/why-are-short-films-important/>
- Lello, Leslie (n.d). *What Is The Ideal Duration For My Short Film?* .How to Produce Movies. URL <https://howtoproducemovies.com/what-is-the-perfect-duration-for-my-short-film/>
- MasterClass. (8 de novembro de 2020). *How to Write a Short Film: Step-by-Step Guide*. MasterClassURL <https://www.masterclass.com/articles/how-to-write-a-short-film-step-by-step-guide#quiz-0>
- MasterClass (8 de novembro de 2020). *Understanding Filmmaking: The 5 Stages of Film Production*. MasterClass. URL <https://www.masterclass.com/articles/understanding-the-stages-of-film-production#what-is-film-production>
- Marktest Consulting (2019). *Folheto Análise sobre o comportamento dos Portugueses nas Redes Sociais*. URL <https://www.marktest.com/wap/private/images/Logos/Folheto Portugueses Redes Sociais 2019.pdf>
- Murray, C. E. & Kardatzke, K. N. (2007). Dating Violence Among College Students: Key Issues for College Counselors. *Journal of College Counseling*, 10, 79-89

New York Film Academy (5 de maio de 2017). *The Beginner's Guide to the Filmmaking Process*. New York Film Academy. URL <https://www.nyfa.edu/student-resources/the-beginners-guide-to-the-filmmaking-process/>

Nogueira, Luís (2010) *Manuais de Cinema I: Laboratório de Guionismo*. Livros Labcom, Covilhã.

Nogueira, Luís (2010) *Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos*. Livros Labcom, Covilhã.

Nogueira, Luís (2010) *Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem*. Livros Labcom, Covilhã.

Proferes, N. (2013) *Film directing fundamentals : see your film before shooting* (3a ed.). New York: Focal.

Rabiger, M. (2013) *Directing film techniques and aesthetics / Michael Rabiger, Mick Hurbis-Cherrier* (5a ed.). Burlington : Focal.

Statista (2021). *Distribution of Instagram users in Portugal as of May 2021, by age group and gender*. Statista. URL <https://www.statista.com/statistics/1021931/instagram-users-portugal-age-gender/#statisticContainer>

Studiobinder (n.d). *The ultimate Guide to Camera Shots*. Studiobinder. URL <https://www.studiobinder.com/blog/ultimate-guide-to-camera-shots/>

Studiobinder (n.d). *Types of editing transitions in film – The Ultimate Guide*. Studiobinder. URL <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-editing-transitions-in-film/>

Superside. (n.d). *The Ultimate 5-Step Graphic Design Process*. Superside. URL <https://www.superside.com/blog/graphic-design-process>

The Dentonite. (16 de fevereiro de 2017). *Moving at the Speed of Social Impact: The Relevance of Short Film*. The Dentonite. URL <http://www.thedentonite.com/blog/moving-at-the-speed-of-social-impact-short-films-future>

UMAR. (2019). *Estudo Nacional Sobre a Violência no Namoro 2019*. URL http://www.umarfeminismos.org/images/stories/noticias/Estudo_Nacional_VN_2019_da_UMAR.pdf

UMAR. (2020). *Estudo Nacional Sobre a Violência no Namoro 2020*. URL http://www.umarfeminismos.org/images/stories/noticias/VN_2020_NACIONAL.pdf

Organização Mundial de Saúde (2014). *Relatório Mundial Sobre a Prevenção da Violência*, publicado pela Organização Mundial de Saúde em 2014 .p2.

Capitulo IX

9. Anexos

Anexo I - Guião Literário

1.

1 INT. CASA ALUGADA DE PEDRO - NIGHT 1

BÁRBARA encontra-se sentada no chão da casa de banho a chorar e a tremer. O seu olhar fixo para a porta e as marcas presentes no seu rosto e corpo transmitem o pânico e o horror que sente.

BLACK.

2 EXT. ESTAÇÃO DE COMBOIOS - DAY 2

Depois das aulas, Bárbara dirigiu-se para a estação de comboios de Castelo Branco, com o objetivo de ir visitar os seus pais ao Porto, como fazia todos os fins-de-semana. De mochila às costas e com alguns cadernos na mão, sem querer tropeça e acaba por ser amparada por um rapaz.

BÁRBARA

Ai desculpa, deixei cair que desgraça.

(Fala com um tom de alívio)

PEDRO

Ah não faz mal ahah ainda bem que eu estava aqui porque se não tinhas caído no chão.

(Fala com um tom atrevido)

BÁRBARA

(Envergonhada baixa o olhar e começa a apanhar as folhas que estão no chão com Pedro)

PEDRO

Ah estudas aqui?
(Ao apanhar do chão uma folha de teste)

BÁRBARA

Sim, ahah e tu?
(Descontraída)

PEDRO

Sim! Sou de desporto!
(Visivelmente animado)

BÁRBARA

2.

Vem aí o meu comboio tenho que ir embora...

(Apressada ao ouvir o comboio a chegar)

PEDRO

Calma, eu posso-te acompanhar até lá se quiseres...

BÁRBARA

Aww... Porque não?
(Com um sorriso na cara)

BLACK.

3 **EXT/INT. PARQUE, LAGOA E CASA ALUGADA DE PEDRO - AFTERNOON** 3

A partir daí nunca mais se largaram. Falavam um com o outro diariamente, passeavam, jogavam às cartas e viam os filmes que mais gostavam juntos acabando por se apaixonar.

BÁRBARA

Yes!!! Ganhei!!!
(Entusiasmada por estar a jogar às cartas com Pedro)

PEDRO

Fogo...
(Desiludido e mal-humorado por perder o jogo)

CUT TO:

Um dia, Pedro decide fazer o pedido de namoro.

PEDRO

Olha acho que é o momento certo, tenho uma coisa para te perguntar.
(Ao dar a mão a Barbara)

BÁRBARA

Então o que se passa?
(Curiosa)

PEDRO

Já passou algum tempo desde que nos conhecemos, já vivemos coisas tão boas, aceitas namorar comigo?

BÁRBARA

É claro que sim!!!

3.

(Entusiasmada abraça
Pedro)

FADE TO:

4 INT. CASA ALUGADA DE PEDRO (HALL DE ENTRADA) - DAY

4

Era como se fossem feitos um para o outro, tudo corria na perfeição até que pequenas atitudes de PEDRO começaram a revelar-se.

BÁRBARA

(Já vestida e maquilhada
para sair)

PEDRO

Amor...

(Ao ver a sua namorada
vestida com roupa
inapropriada)

PEDRO

Olha lá tu és tão linda... tão elegante, achas que esse decote e essa saia são adequados?

BÁRBARA

Mas amor, este sempre foi o meu estilo.

(Surpresa com a pergunta
de Pedro)

PEDRO

Eu estou só preocupado contigo, mais nada, mas eu acho que devias usar outra coisa. Sentia-me melhor se o fizesses...aliás sempre te dei bons conselhos, não é?

(Persistente)

BÁRBARA

É verdade, amor...tens razão...

4.

(Confusa)

PEDRO

Espera... eu já sei...
(Dirige-se ao armário e
escolhe uma camisola gola
alta e umas calças
compridas)

PEDRO

De certeza que vais ficar mais
bonita com esta roupa!!!
(Atira a roupa para os
braços de Bárbara)

Receosa com a situação e não querendo arranjar conflitos na relação, Bárbara foi alterando por completo a sua forma de vestir evitando roupas que mostrassem demasiado o seu corpo.

CUT TO:

5 **EXT. A PASSEAR PELA CIDADE - DAY**

5

Bárbara e Pedro de mão dada encontram-se a dar um passeio pela cidade.

BÁRBARA

Amor, olha hoje devo sair com a Rita
e com a Maria, estou cheia de
saudades delas...

PEDRO

Hmm... ok... Se tu o dizes...
(Com um ar insatisfeito
larga de repente a mão de
Bárbara)

BÁRBARA

O que se passa?
(Receosa e confusa)

PEDRO

FICAS SEMPRE IMENSO TEMPO COM AS
TUAS AMIGAS, EU NÃO GOSTO NADA DA
FORMA COMO FALAS E TE COMPORTAS
QUANDO ESTÁS COM ELAS...

(Com um tom brusco e frio
ao afastar-se de Barbara)

BÁRBARA

Mas Pedro elas são as minhas amigas
de infância... eu tenho saudades de me
divertir com elas...

(Impotente)

PEDRO

Bárbara sendo honesto...acho que elas
não são um bom exemplo para ti,
estão sempre em festas, nós passamos
momentos tão bons, mas eu não te
chego???

(Com um tom rispido e
persuasivo)

BÁRBARA

Oh amor claro que chegas...não é
nada disso...eu combino com elas
noutro dia... o que importa somos
nós!

(Pensativa e triste a
encolher os ombros)

PEDRO

(Continua a caminhar, mas
desta vez afastado de
Bárbara)

BÁRBARA

(Suspira, pega no
telemóvel e vê as
mensagens que tem das
amigas)

6.

RITA

Bárbara afinal vens sair ou não???
Vem pls!!! Temos imensas saudades
tuas...
(Mensagem de telemóvel)

BÁRBARA

(Ignora a mensagem e
caminha em direção a
Pedro)

DISSOLVE TO:

6 INT. CASA ALUGADA DE PEDRO (SALA) - DAY

6

Pedro está ler um livro e Barbara espreita à porta da sala.

BÁRBARA

Pedro este fim-de-semana vou ter com
os meus pais...
(Receosa com a reação de
Pedro)

PEDRO

Vais mesmo de novo?...
(Com um tom irritado e uma
atitude controladora)

BÁRBARA

Sim vou...ainda por cima o meu irmão
voltou de Londres e está lá com
eles...
(Receosa a tentar
convencer Pedro ao
justificar a sua saída)

PEDRO

Olha eu gosto imenso dos teus pais,
mas tu vais lá todos os fins de
semanas. Eu também quero estar
contigo...
(Com tom de desagrado)

BÁRBARA

Mas Pedro durante a semana estamos
quase sempre juntos e...
(Bárbara é interrompida
por Pedro)

PEDRO

7.

Para além disso, os teus pais nem gostam de mim, estão sempre a criticar-me. Eu acho mesmo que eles até querem que nós terminemos.
(Irritado interrompe Bárbara)

BÁRBARA

Amor eles não pensam nada disso de nós... mas pronto vou ligar-lhes e vou no próximo fim-de-semana.
(Ao sentir-se triste e culpada)

BÁRBARA

(Entra na sala, pega no telemóvel e liga ao pai)

PAI DE BÁRBARA

Oi linda!! vens este fim de semana certo? O teu irmão está ansioso para te ver!
(Entusiasmado)

BÁRBARA

Desculpa pai não vai dar, tenho que ir no próximo fim-de-semana.

PAI DE BÁRBARA

Bárbara já não nos vens visitar há imenso tempo... já no fim de semana passado foi a mesma coisa... o que se passa???

(Preocupado)

BÁRBARA

Está tudo bem... não...não se passa nada, são coisas da faculdade...sabes como é que é...

PAI DE BÁRBARA

Ah...ok filha... mas no próximo fim-de-semana vem! Tens a certeza que é só isso???

BÁRBARA

(Triste e com sentimento da culpa desliga o telemóvel)

CUT TO:

8.

Sob um grande stress emocional as reações de Bárbara começaram a ser dominadas pela negação e pelo sentimento de impotência. Ela foi-se isolando cada vez mais, afastando-se da sua família e amigos acabando por passar imenso tempo no telemóvel. Passou a ter medo de qualquer reação de Pedro e limitava-se a aceitar tudo com medo de que houvesse algo que prejudicasse a sua relação.

Pedro repara que Barbara anda muito focada no telemóvel.

BÁRBARA

(A editar uma foto no telemóvel)

PEDRO

O que se passa aqui?!
(Ao tirar bruscamente o telemóvel da mão de Bárbara)

BÁRBARA

Estava só a editar uma foto amor...
(Assustada)

Nesse momento, o melhor amigo de Barbara manda mensagem a perguntar se estava tudo bem pois já não a via online há imenso tempo.

PEDRO

(A ver a mensagem do amigo de Bárbara)

DUARTE

Bárbara estás bem?? Não tens estado online ultimamente? O que se passa??

PEDRO

Quem é o Duarte??
(Chateado e irritado)

BÁRBARA

É um amigo meu amor...
(assustada)

PEDRO

Amigo???
(Agressivo bate na cara de Bárbara)

BÁRBARA

Pára!!!
(Cai para o lado)

9.

PEDRO
(Empurra Bárbara)

BÁRBARA
(Cai para o chão)

PEDRO
EU SABIA QUE ESTAVAS A TRAIR-ME SUA
NOJENTA!!! EU ODEIO-TE!!!
(A empurrar Bárbara)

BÁRBARA
NÃO!!!

BLACK.

8 INT. CASA ALUGADA DE PEDRO (CASA DE BANHO) - MOMENTS LATER 8

BÁRBARA
(Sentada no chão da casa
de banho com o telemóvel
de lado a receber inúmeras
mensagens de amigos e
família, do nada recebe
uma mensagem de voz)

RITA
Hey...estás bem? Eu sei o que se
passa Bárbara...eu não sou parva...
tens que ligar para este número 272
325 126 e pedir ajuda o mais rápido
possível!!

BÁRBARA
(Tenta ligar mas)
rapidamente desiste e começa a
chorar)

CUT TO:

9 EXT/INT. NA CASA DE PEDRO E A CAMINHO DO SUPERMERCADO - DAY 9

Assim, a vida de Bárbara foi completamente dominada e
destruída, por isso, sabia que necessitava de ajuda.

BÁRBARA
(Tira uma das suas roupas
mais reservadas , e leva a
sua lista de compras
consigo)

10.

PEDRO

Se vais às compras vê se não demoras!!!

(Com um tom rispido)

BÁRBARA

Eu prometo não demorar!!!

(Ao mesmo tempo que sai de casa)

CUT TO:

Bárbara faz o caminho habitual para ir ao supermercado, e de repente repara num cartaz a apelar para o apoio a vítimas de violência no namoro.

BÁRBARA

(Com um sentimento de esperança repara que este é o mesmo contacto que a sua amiga tinha aconselhado, pertencente à Amato Lusitano - Associação de Desenvolvimento)

BÁRBARA

(Flashbacks da sua relação abusiva com Pedro)

BÁRBARA

(Ganha a coragem que necessitava e dirige-se à associação para pedir ajuda)

Anexo II - Guião Técnico

23/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

Shot Lists

Script: Guião Literário (Basta)

Created: Wed, Jun 23, 2021 @ 10:34pm

Shots: 8



IPCB
Portugal

1 · INT. CASA ALUGADA DE PEDRO - NIGHT

8 Shots

SHOT

1.1

VISUALIZAÇÃO DAS FOTOS DO CASAL E OUTROS

ELEMENTOS DA CASA

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: Shoulder Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony | Musica: Alex Mason - Attempts

LIGHTING: Natural (Janela)

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT

1.2

VISUALIZAÇÃO DO ESPAÇO INTERIOR (COZINHA/HALL DE

ENTRADA)

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: FS

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Pan

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony | Musica: Alex Mason - Attempts

LIGHTING: Natural (Janela)

LOCATION: Casa da atriz (Alice Paulino)



23/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

TELEVISÃO LIGADA

1.3

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MS

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony | Musica: Alex Mason - Attempts

LIGHTING: Natural (Janela)

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT

VISUALIZAÇÃO DA PORTA DA CASA DE BANHO ABERTA

1.4

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: FS

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Pan

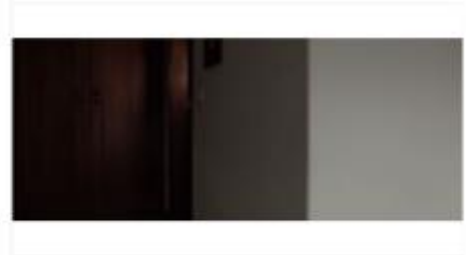
LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony | Musica: Alex Mason - Attempts

LIGHTING: Natural (Janela)

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT

BÁRBARA A ERGUER A CABEÇA E A MEXER-SE COM UM

1.5

OLHAR ATERRORIZADO

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: ECU

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony | Musica: Alex



23/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

APARECIMENTO DAS MARCAS NO CORPO DE BÁRBARA

1.6

SHOT SIZE: ECU

SHOT TYPE: Shoulder Level/Single

MOVEMENT: Pan

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony | Musica: Alex Mason - Attempts / Som de respiração / Batimentos do coração

LIGHTING: Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT

BÁRBARA ENCOLHIDA NO CHÃO DA CASA DE BANHO

1.7

VISIVELMENTE DESESPERADA

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MS

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony | Musica: Alex Mason - Attempts / Som de respiração / Batimentos do coração

LIGHTING: Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT

VISUALIZAÇÃO DE BÁRBARA A FECHAR OS OLHOS,

1.8

ATERRORIZADA

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony | Musica: Alex



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

 Shot Lists

Script: Guião Literário (Basta)
 Created: Thu, Jun 24, 2021 @ 12:47pm
 Shots: 21



IPCB
 Portugal

2 · EXT. ESTAÇÃO DE COMBOIOS - DAY

21 Shots

SHOT

BÁRBARA ABRE OS OLHOS (A ANDAR)

2.1

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: ECU

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony / Música: The Freeharmonic Orchestra - Sleepless / Som ambiente (ar livre) / Cidade

LIGHTING: Natural

LOCATION: A caminho da estação de Castelo Branco



SHOT

BÁRBARA A CAMINHAR COM OS SEUS PERTENCES

2.2

ESCOLARES

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MFP

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Pan

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Música: The Freeharmonic Orchestra - Sleepless | Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade

LIGHTING: Natural

LOCATION: A caminho da estação de Castelo Branco



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

BÁRBARA A CAMINHAR PARA A ESTAÇÃO

2.3

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MFS

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Pan

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND:

Música: The Freeharmonic Orchestra -Sleepless | Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade

LIGHTING: Natural

LOCATION: A caminho da estação de Castelo Branco



SHOT

BÁRBARA A CHEGAR À ESTAÇÃO

2.4

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MFS

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND:

Música: The Freeharmonic Orchestra -Sleepless | Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade

LIGHTING: Natural

LOCATION: A caminho da estação de Castelo Branco



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT *VISUALIZAÇÃO DA ESTAÇÃO*

2.5

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Música: The Freeharmonic Orchestra -Sleepless
| Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade /

LIGHTING: Natural

LOCATION: Estação de comboios de Castelo Branco

SHOT *BÁRBARA TROPEÇA EM PEDRO*

2.6

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: 2-Shot/Knee Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Música: The Freeharmonic Orchestra -Sleepless
| Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Som por tropeçar

LIGHTING: Natural

LOCATION: Estação de comboios de Castelo Branco



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

PEDRO AGARRA BÁRBARA A TEMPO

2.7

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MS

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Música: The Freeharmonic Orchestra -Sleepless
| Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Som a tropeçar / Folhas a cair

LIGHTING: Natural

LOCATION: Estação de comboios de Castelo Branco



SHOT

FOLHAS A CAIR NO CHÃO

2.8

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MS

SHOT TYPE: 2-Shot/LA/Hip Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Música: The Freeharmonic Orchestra -Sleepless
| Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Som de folhas a cair no chão

LIGHTING: Natural

LOCATION: Estação de comboios de Castelo Branco



SHOT

BÁRBARA PEDE DESCULPA A PEDRO

2.9

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

PEDRO FAZ A PRIMEIRA ABORDAGEM A BÁRBARA

2.10

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Fala da personagem

LIGHTING: Natural

LOCATION: Estação de comboios de Castelo Branco



SHOT

BÁRBARA ABAIXA-SE PRIMEIRO PARA APANHAR AS FOLHAS

2.11

CÁIDAS NO CHÃO

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Fala da personagem

LIGHTING: Natural

LOCATION: Estação de comboios de Castelo Branco



SHOT

PEDRO ABAIXA-SE A SEGUIR PARA APANHAR AS FOLHAS

2.12

COM BÁRBARA

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Pan

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Som das folhas

LIGHTING: Natural

LOCATION: Estação de comboios de Castelo Branco



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

A APANHAREM AS FOLHAS NO CHÃO

2.13

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Som das folhas

LIGHTING: Natural

LOCATION: Estação de comboios de Castelo Branco



SHOT

VISUALIZAÇÃO DA FOLHA QUE PEDRO APANHOU DA
UNIVERSIDADE DE BÁRBARA

2.14

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

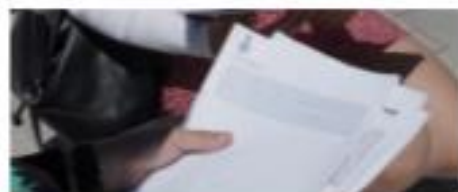
LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Som das folhas

LIGHTING: Natural

LOCATION: Estação de comboios de Castelo Branco



SHOT

PEDRO PERGUNTA A BÁRBARA SE ESTUDA NA ZONA

2.15

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Fala da personagem / Som das folhas

LIGHTING: Natural

LOCATION: Estação de comboios de Castelo Branco



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT
2.16

BÁRBARA CONFIRMA A PEDRO QUE ESTUDA NA ZONA



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade Som das folhas/ Fala da personagem

LIGHTING: Natural

LOCATION: Estação de comboios de Castelo Branco

SHOT
2.17

AMBOS LEVANTAM-SE COM AS FOLHAS NA MÃO



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade

LIGHTING: Natural

LOCATION: Estação de comboios de Castelo Branco

SHOT
2.18

AMBOS LEVANTAM-SE COM AS FOLHAS NA MÃO



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: FS

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade

LIGHTING: Natural

LOCATION: Estação de comboios de Castelo Branco

24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT **BÁRBARA DIZ A PEDRO QUE O SEU COMBOIO DEVE ESTAR A CHEGAR**

2.19

CAMERA: CAM A
SHOT SIZE: FS
SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level
MOVEMENT: Static
FRAME RATE: 23.98 fps
SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Fala personagens / Som do comboio a chegar
LIGHTING: Natural
LOCATION: Estação de comboios de Castelo Branco



SHOT **PEDRO PERGUNTA SE PODE A ACOMPANHAR AO COMBOIO**

2.20

SHOT SIZE: MCU
SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level
MOVEMENT: Static
LENS: Zoom/18mm/50mm
FRAME RATE: 25 fps
SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música - Lobo Loco - Memories in Love | Som ambiente (ar livre) / Cidade
LIGHTING: Natural
LOCATION: Estação de Comboios de Castelo Branco



SHOT **BÁRBARA ACEITA A COMPANHIA**

2.21

CAMERA: CAM A
SHOT SIZE: FS
SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level
MOVEMENT: Static
LENS: Zoom/18mm/50mm
FRAME RATE: 23.98 fps
SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música - Lobo Loco - Memories in Love | Som ambiente (ar livre) / Cidade
LIGHTING: Natural
LOCATION: Estação de Comboios de Castelo Branco



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

Shot Lists

Script: Guião Literário (Basta)
Created: Thu, Jun 24, 2021 @ 12:51pm
Shots: 23



IPCB
Portugal

3 · EXT/INT. PARQUE, LAGOA E CASA ALUGADA DE PEDRO - AFTER- NOON

23 Shots

SHOT

3.1

AMBOS A JOGAR AS CARTAS SENTADOS NA MESA DE JARDIM



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: AS

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Pan

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco - Memories in Love | Som ambiente (ar livre) / Cidade / Som das cartas

LIGHTING: Natural

LOCATION: Parque da cidade de Castelo Branco

SHOT

3.2

CARTAS A SEREM COLOCADAS NA MESA



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: 2-Shot/Shoulder Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco - Memories in Love | Som ambiente (ar livre) / Cidade / Som das cartas

LIGHTING: Natural

LOCATION: Parque da Cidade de Castelo Branco

SHOT *BÁRBARA A OLHAR COM UM AR COMPROMETIDO PARA O*
3.3 *SEU JOGO*



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco - Memories in Love | Som ambiente (ar livre) / Cidade / Som das cartas

LIGHTING: Natural

LOCATION: Parque da Cidade de Castelo Branco

SHOT *PEDRO ATENTO AO SEU JOGO*
3.4



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco - Memories in Love | Som ambiente (ar livre) / Cidade / Som das cartas

LIGHTING: Natural

LOCATION: Parque da Cidade de Castelo Branco

SHOT

BÁRBARA GRITA FELIZ PORQUE GANHOU O JOGO

3.5

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco - Memories in Love | Som ambiente (ar livre) / Cidade / Som das cartas / Fala da personagem

LIGHTING: Natural

LOCATION: Parque da Cidade de Castelo Branco



SHOT

PEDRO DESAPONTADO COM A DERROTA

3.6

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco - Memories in Love | Som ambiente (ar livre) / Cidade / Fala da personagem

LIGHTING: Natural

LOCATION: Parque da Cidade de Castelo Branco



SHOT
3.7
PEDRO PEGA NO COMANDO E LIGA A TELEVISÃO

CAMERA: CAM A
SHOT SIZE: CUJ
SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level
MOVEMENT: Static
LENS: Zoom/18mm/50mm
FRAME RATE: 23.98 fps
SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco - Memories in Love | Ambiente caseiro / Som da televisão
LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé
LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT
3.8
PEDRO E BÁRBARA SENTADOS NO SOFÁ A VER TELEVISÃO

CAMERA: CAM A
SHOT SIZE: FS
SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level
MOVEMENT: Pan
LENS: Zoom/18mm/50mm
FRAME RATE: 23.98 fps
SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco - Memories in Love | Ambiente caseiro / Som da televisão
LIGHTING: Natural (da janela) - com suporte de luz artificial
LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT
3.9
VISUALIZAÇÃO DO QUE ESTÁ A DAR NA TELEVISÃO

CAMERA: CAM A
SHOT SIZE: MCU
SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level
MOVEMENT: Static
LENS: Zoom/18mm/50mm
FRAME RATE: 23.98 fps
SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco - Memories in Love | Ambiente caseiro / Som da televisão
LIGHTING: Natural (da janela) - com suporte de luz artificial
LOCATION: Casa de Alice Paulino



SHOT

BÁRBARA E PEDRO ENTRETIDOS A VER TELEVISÃO

3.10

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco - Memories in Love | Ambiente caseiro / Som da televisão

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT

PEDRO PÕE O BRAÇO À VOLTA DE BÁRBARA ENQUANTO

3.11

ESTÃO A VER TELEVISÃO

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: ECU

SHOT TYPE: 2-Shot/Shoulder Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco - Memories in Love | Ambiente caseiro / Som da televisão

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

BÁRBARA OLHA PARA PEDRO FELIZ

3.12

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MS

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND:

Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco - Memories in Love | Ambiente caseiro / Som da televisão

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT

PEDRO OLHA PARA BÁRBARA E VOLTAM AMBOS A VER O

3.13

QUE ESTÁ A DAR NA TELEVISÃO

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

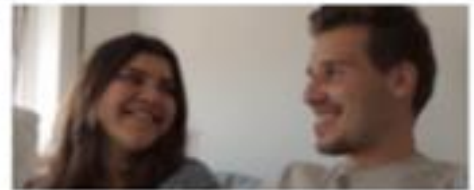
SOUND:

Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco - Memories in Love | Ambiente caseiro / Som da televisão

LIGHTING:

Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT *VISUALIZAÇÃO DO ESPAÇO / AMBOS A PASSEAR*
3.14

SHOT SIZE: FS

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Pan

LENS: 77mm/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco - Memories in Love | Ambiente caseiro / Som da televisão

LIGHTING: Natural

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT *AMBOS A PASSEAR PELA PONTE / PEDRO VAI UM POUCO
MAIS ATRÁS DE BÁRBARA*
3.15

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MFS

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco - Memories in Love | Som ambiente (ar livre) / Cidade

LIGHTING:

Natural

LOCATION: Lagoa da Cidade de Castelo Branco



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT: PEDRO DE REPENTE DÁ A MÃO A BÁRBARA

3.16

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: 2-Shot/Hip Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND:

Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco -
Memories in Love | Som ambiente (ar livre) / Cidade

LIGHTING:

Natural

LOCATION:

Lagoa da Cidade de Castelo Branco



SHOT: BÁRBARA OLHA PARA PEDRO SURPREENDIDA

3.17

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: Shallow Focus/Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND:

Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco -
Memories in Love | Som ambiente (ar livre) / Cidade

LIGHTING: Natural

LOCATION: Lagoa da Cidade de Castelo Branco



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

PEDRO DIZ QUE TEM UMA COISA IMPORTANTE PARA

3.18

DIZER A BÁRBARA



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco - Memories in Love | Som ambiente (ar livre) / Cidade / Fala de personagem

LIGHTING:

Natural

LOCATION: Lagoa da Cidade de Castelo Branco

SHOT

BÁRBARA CONFUSA PERGUNTA O QUE SE PASSA

3.19



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Fala de personagem

LIGHTING:

Natural

LOCATION: Lagoa da Cidade de Castelo Branco

24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

3.18

*PEDRO DIZ QUE TEM UMA COISA IMPORTANTE PARA**DIZER A BÁRBARA*

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Lobo Loco - Memories in Love | Som ambiente (ar livre) / Cidade / Fala de personagem

LIGHTING:
Natural

LOCATION: Lagoa da Cidade de Castelo Branco



SHOT

3.19

BÁRBARA CONFUSA PERGUNTA O QUE SE PASSA

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Fala de personagem

LIGHTING:
Natural

LOCATION: Lagoa da Cidade de Castelo Branco



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT *PEDRO DECLARA-SE A BÁRBARA*
3.20

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

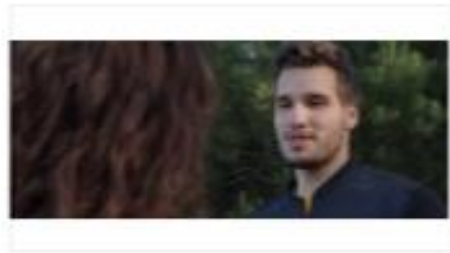
LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Fala de personagem

LIGHTING: Natural

LOCATION: Lagoa da Cidade de Castelo Branco



SHOT *BÁRBARA ENTUSIASMADA ACEITA NAMORAR COM PEDRO*
3.21

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Fala de personagem

LIGHTING: Natural

LOCATION: Lagoa da Cidade de Castelo Branco



SHOT *AMBOS ABRAÇAM-SE*
3.22

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Fala de personagem

LIGHTING: Natural

LOCATION: Lagoa da Cidade de Castelo Branco



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT
3.23
AMBOS ABRAÇAM-SE

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MFS

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND:
Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade

LIGHTING:
Natural

LOCATION: Lagoa da Cidade de Castelo Branco



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

Shot Lists

Script: *Guilherme Literário (Basta)*

Created: Thu, Jun 24, 2021 @ 12:55pm

Shots: 17



IPCB
Portugal

4 - INT. CASA ALUGADA DE PEDRO - DAY

17 Shots

SHOT

4.1

BÁRBARA A PEGAR NA MALA E NAS CHAVES PARA SAIR DE CASA



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: Eye Level/Shoulder Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Som de passos / Som de chaves

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa da Alice Paulino (Atriz)

SHOT

4.2

BÁRBARA A SAIR DO SEU QUARTO



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MFS

SHOT TYPE: Hip Level/Single

MOVEMENT: Pan

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Som de passos / Som de chaves

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)

24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

Shot Lists

Script: *Guilherme Literário (Basta)*
 Created: Thu, Jun 24, 2021 @ 12:55pm
 Shots: 17



IPCB
 Portugal

4 - INT. CASA ALUGADA DE PEDRO - DAY

17 Shots

SHOT

4.1

*BÁRBARA A PEGAR NA MALA E NAS CHAVES PARA SAIR DE**CASA*

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: Eye Level/Shoulder Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND:

Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Som de passos / Som de chaves

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa da Alice Paulino (Atriz)



SHOT

4.2

BÁRBARA A SAIR DO SEU QUARTO

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MFS

SHOT TYPE: Hip Level/Single

MOVEMENT: Pan

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND:

Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Som de passos / Som de chaves

LIGHTING:

Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

BÁRBARA A AJEITAR A SAIA

4.3

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: Hip Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND:

Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Som de passos / Som de chaves

LIGHTING:

Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT

BÁRBARA A DIRIGIR-SE À PORTA PARA SAIR DE CASA

4.4

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MFS

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Normal/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND:

Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Som de passos / Som de chaves

LIGHTING:

Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

4.5

PEDRO A CHAMAR A ATENÇÃO DE BÁRBARA

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND:

Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Som de chaves/

LIGHTING:

Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT

4.6

BÁRBARA OLHA PARA PEDRO

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND:

Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony -Música: Hinterheim - The path to bloomberg | Ambiente caseiro

LIGHTING:

Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

4.7

PEDRO COM UM TOM DE DESAGRADO DIZ A BÁRBARA
QUE NÃO GOSTA DA ROUPA QUE ESTÁ A USAR ACHANDO-
A INAPROPRIADA



CAMERA: CAM B

SHOT SIZE: MS

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony -
Música: Hinterheim - The path to bloomberg | Ambiente caseiro /
Passos e fala de personagem

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três
baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)

SHOT

4.8

BÁRBARA REFERE QUE AQUELE SEMPRE FOI O SEU
ESTILO.



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: .Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony -
Música: Hinterheim - The path to bloomberg | Ambiente caseiro /
Fala de personagem

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três
baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)

24/08/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

PEDRO PERSISTE E DIZ QUE NÃO ESTÁ CONFORTÁVEL

4.9

COM O QUE BÁRBARA ESTÁ A USAR

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony -
Música: Hinterheim - The path to bloomberg | Ambiente caseiro /
Fala da personagem

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três
baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT

BÁRBARA CEDE AO PEDIDO DO SEU NAMORADO PARA

4.10

NÃO O DEIXAR MAL

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony -
Música: Hinterheim - The path to bloomberg | Ambiente caseiro /
Fala de personagem

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três
baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

PEDRO DIRIGE-SE AO ROUPEIRO

4.11

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony -
Música: Hinterheim - The path to bloomberg | Ambiente caseiro /
Fala da personagem

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três
baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT

PEDRO A ESCOLHER A ROUPA PARA BÁRBARA

4.12

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony -
Música: Hinterheim - The path to bloomberg | Ambiente caseiro /
Passos / Som de cabides

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três
baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

PEDRO COM AS ROUPAS NA MÃO VOLTA A DIRIGIR-SE A

4.13

BÁRBARA



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MS

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony -
Música: Hinterheim - The path to bloomberg | Ambiente caseiro /
Passos do personagem

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três
baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)

SHOT

PEDRO ATIRA A ROUPA PARA OS BRAÇOS DE BÁRBARA

4.14



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony -
Música: Hinterheim - The path to bloomberg | Ambiente caseiro /
Passos do personagem / Fala do personagem

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três
baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)

24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

PEDRO ATIRA A ROUPA PARA OS BRAÇOS DE BÁRBARA

4.15

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCS

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony -
Música: Hinterheim - The path to bloomberg | Ambiente caseiro /
Fala de personagem

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três
baterias incluídas com tripé

LOCATION: Alice Paulino (Atriz)



SHOT

BÁRBARA A SEGURAR NAS ROUPAS QUE PEDRO FOI

4.16

BUSCAR

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony -
Música: Hinterheim - The path to bloomberg | Ambiente caseiro

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três
baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT
4.17

*BÁRBARA CONFUSA COM A ATITUDE DE PEDRO E TRISTE
POR NÃO SAIR À RUA COMO QUER*



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/40mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony -
Música: Hinterheim - The path to bloomberg | Ambiente caseiro /
Suspiro

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três
baterias incluídas com tripé

LOCATION: Cas de Alice Paulino (Atriz)

24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

 Shot Lists

Script: Guião Literário (Basta)
Created: Thu, Jun 24, 2021 @ 12:59pm
Shots: 15

IPCB
Portugal

5 · EXT. A PASSEAR PELA CIDADE - DAY

15 Shots

SHOT

5.1

PEDRO E BÁRBARA A PASSEAR PELA CIDADE

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MFS

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

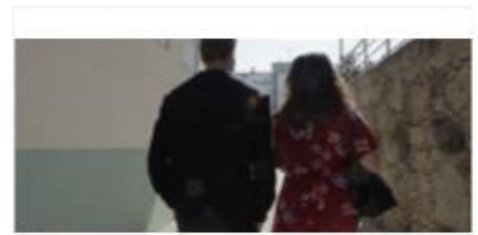
LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Passos

LIGHTING: Natural

LOCATION: Perto do Centro Desportivo de Castelo Branco



SHOT

5.2

*BÁRBARA PARA DE ANDAR E AVISA PEDRO QUE VAI SAIR
COM AS SUAS AMIGAS.*

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MS

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Fala de personagem

LIGHTING: Natural (da janela) - com suporte de luz artificial

LOCATION: Perto do Centro Desportivo de Castelo Branco



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

PEDRO RESPONDE COM UM AR DE DESAGRADO

5.3

CAMERA: CAM A**SHOT SIZE:** MCU**SHOT TYPE:** 2-Shot/Eye Level**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente (ar livre) / Cidade / Fala de personagem**LIGHTING:** Natural**LOCATION:** Perto do Centro Desportivo de Castelo Branco

SHOT

BÁRBARA CONFUSA COM PEDRO PERGUNTA O QUE SE

5.4

*PASSA***CAMERA:** CAM A**SHOT SIZE:** MCU**SHOT TYPE:** 2-Shot/Eye Level**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Hinterheim - finally lost | Som ambiente (ar livre) / Cidade / Fala de personagem**LIGHTING:** Natural**LOCATION:** Perto do Centro Desportivo de Castelo Branco

24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

5.5

PEDRO IRRITADO DIZ QUE NÃO GOSTA QUANDO

BÁRBARA SAI COM AS SUAS AMIGAS

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

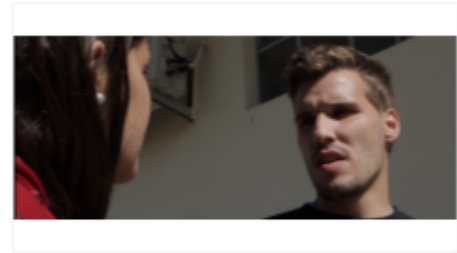
LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND:
Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Hinterheim -
finnaly lost | Som ambiente (ar livre) / Cidade / Fala de
personagem

LIGHTING: Natural

LOCATION: Perto do Centro Desportivo de Castelo Branco



SHOT

5.6

BÁRBARA PERSISTE QUE TEM SAUDADE AS SUAS AMIGAS

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

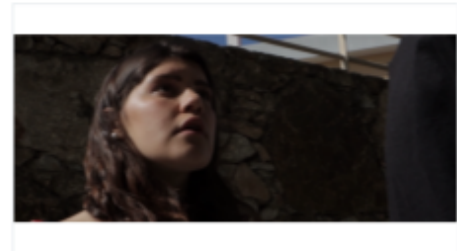
LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND:
Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Hinterheim -
finnaly lost | Som ambiente (ar livre) / Cidade / Fala de
personagem

LIGHTING: Natural

LOCATION: Perto do Centro Desportivo de Castelo Branco



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

5.7

*PEDRO PERSISTE PARA QUE BÁRBARA ABDIQUE DA SAÍDA**COM AS AMIGAS***CAMERA:** CAM A**SHOT SIZE:** MCU**SHOT TYPE:** 2-Shot/Eye Level**MOVEMENT:** Static**LENS:** Fish-eye/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony
- Música: Hinterheim - finnaly lost | Som ambiente (ar livre) /
Cidade / Fala de personagem**LIGHTING:** Natural**LOCATION:**

Perto do Centro Desportivo de Castelo Branco

SHOT

5.8

*BÁRBARA ABDICA DE ESTAR COM AS SUAS AMIGAS PARA**PEDRO NÃO SE SENTIR MAL***CAMERA:** CAM A**SHOT SIZE:** MCU**SHOT TYPE:** 2-Shot/Eye Level**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony
- Música: Hinterheim - finnaly lost | Som ambiente (ar livre) /
Cidade / Fala de personagem**LIGHTING:** Natural**LOCATION:**

Perto do Centro Desportivo de Castelo Branco

24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

PEDRO ABANA A CABEÇA TRISTE E IRRITADO

5.9

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony
- Música: Hinterheim - finnaly lost | Som ambiente (ar livre) /
Cidade / Passos

LIGHTING: Natural

LOCATION: Perto do Centro Desportivo de Castelo Branco



SHOT

PEDRO CONTINUA A CAMINHAR DEIXANDO BÁRBARA

5.10

PARA TRÁS

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: FS

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

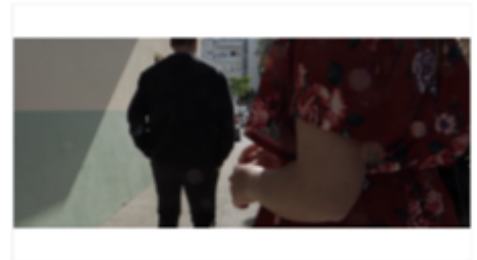
LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony
- Música: Hinterheim - finnaly lost | Som ambiente (ar livre) /
Cidade / Passos

LIGHTING: Natural

LOCATION: Perto do Centro Desportivo de Castelo Branco



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

BÁRBARA FICA TRISTE POR PEDRO SE AFASTAR APÓS

5.11

CONVERSAREM

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony
- Música: Hinterheim - finnaly lost | Som ambiente (ar livre) /
Cidade / Suspiro

LIGHTING: Natural

LOCATION:

Perto do Centro Desportivo de Castelo Branco



SHOT

BÁRBARA OUVI O SOM DO SEU TELEMÓVEL E TIRA-O DA

5.12

SUA MALA

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: Hip Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony
- Música: Hinterheim - finnaly lost | Som ambiente (ar livre) /
Cidade / Som do telemóvel

LIGHTING: Natural

LOCATION:

Perto do Centro Desportivo de Castelo Branco



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

BÁRBARA VÊ AS MENSAGENS QUE RITA ESTÁ A MANDAR

5.13

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND:

Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Hinterheim - finally lost | Som ambiente (ar livre) / Cidade / Suspiro

LIGHTING: Natural

LOCATION:

Perto do Centro Desportivo de Castelo Branco



SHOT

BÁRBARA VOLTA A PÔR O TELEMÓVEL NA SUA MALA

5.14

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Hinterheim - finally lost | Som ambiente (ar livre) / Cidade / telemóvel a cair dentro da mala

LIGHTING: Natural

LOCATION: Perto do Centro Desportivo de Castelo Branco



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT
5.15

BÁRBARA A TENTAR ALCANÇAR PEDRO



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: FS

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony
- Música: Hinterheim - finnaly lost | Som ambiente (ar livre) /
Cidade / Passos

LIGHTING: Natural

LOCATION: Perto do Centro Desportivo de Castelo Branco

24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

 Shot Lists

Script: Guião Literário (Basta)

Created: Thu, Jun 24, 2021 @ 1:02pm

Shots: 12

IPCB
Portugal

6 - INT. CASA ALUGADA DE PEDRO - DAY

12 Shots

SHOT

PEDRO ESTÁ A LER UM LIVRO

6.1

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: FS

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Pan

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Folhas do livro

LIGHTING: Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa da Alice Paulino (Atriz)



SHOT

VISUALIZAÇÃO DE LIVRO QUE PEDRO ESTÁ A LER

6.2

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: LA/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Folhas do livro

LIGHTING: Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

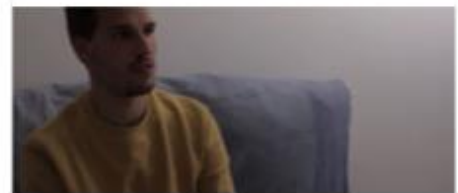
SHOT

6.3

*BÁRBARA ESPREITA À PORTA DA SALA E AVISA PEDRO QUE**VAI PASSAR O FIM-DE-SEMANA COM A FAMÍLIA***CAMERA:** CAM A**SHOT SIZE:** MCU**SHOT TYPE:** 2-Shot/Eye Level**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Fala do personagem**LIGHTING:** Kit de Pannel de Luz com três baterias incluídas com tripé**LOCATION:** Casa de Alice Paulino (Atriz)

SHOT

6.4

*PEDRO COMO SE NÃO TIVESSE OUVIDO PERGUNTA SE**BÁRBARA VAI MESMO TER COM A SUA FAMÍLIA***CAMERA:** CAM A**SHOT SIZE:** MCU**SHOT TYPE:** 2-Shot/Eye Level**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Bode frequency - truth, no kik drums | Ambiente caseiro / Livro a bater na mesa / Fala do personagem**LIGHTING:** Kit de Pannel de Luz com três baterias incluídas com tripé**LOCATION:** Casa de Alice Paulino

24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

6.5

*BÁRBARA REFORÇA QUE VAI TER COM A SUA FAMÍLIA
PORQUE O SEU IRMÃO VEM DE LONGE PARA OS VISITAR*



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND:

Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Bode frequency - truth. no kik_drums | Ambiente caseiro / Fala do personagem

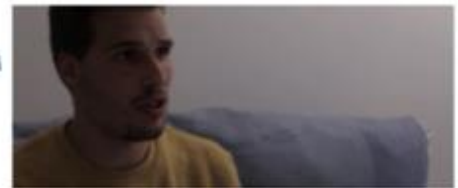
LIGHTING: Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)

SHOT

6.6

*PEDRO CONTINUA A DAR A ENTENDER A BÁRBARA QUE
NÃO GOSTA QUE ELA VÁ OS FINS-DE-SEMANA TER COM A
FAMÍLIA*



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Bode frequency - truth. no kik_drums | Ambiente caseiro / Fala do personagem

LIGHTING: Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)

24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

BÁRBARA PERSISTE UMA ÚLTIMA VEZ NO ASSUNTO

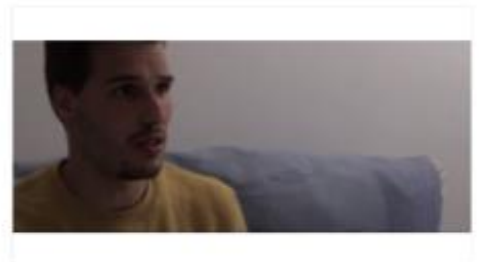
6.7

CAMERA: CAM A**SHOT SIZE:** MCU**SHOT TYPE:** 2-Shot/Eye Level**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Bode frequency - truth. no kik_drums | Ambiente caseiro / Fala do personagem**LIGHTING:** Kit de Pannel de Luz com três baterias incluídas com tripé**LOCATION:** Casa de Alice Paulino (Atriz)

SHOT

PEDRO ACUSA OS PAIS DE BÁRBARA DE NÃO GOSTAREM

6.8

*DELE E DE OS QUEREREM VER SEPARADOS***CAMERA:** CAM A**SHOT SIZE:** MCU**SHOT TYPE:** 2-Shot/Eye Level**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony -Música: Bode frequency - truth. no kik_drums | Ambiente caseiro / Fala do personagem**LIGHTING:** Kit de Pannel de Luz com três baterias incluídas com tripé**LOCATION:** Casa de Alice Paulino (Atriz)

24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

6.9

BÁRBARA DESISTE DA IDEIA E DIZ A PEDRO QUE PASSA O FIM-DE-SEMANA COM A FAMÍLIA NOOUTRA ALTURA



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Bode frequency - truth. no kik_drums | Ambiente caseiro / Fala do personagem

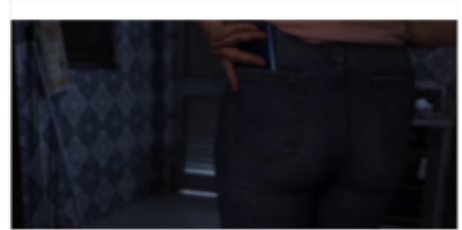
LIGHTING: Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)

SHOT

6.10

BÁRBARA A TIRAR O TELEMÓVEL DO BOLSO PARA LIGAR AO PAI



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCS

SHOT TYPE: Hip Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony -Música: Bode frequency - truth. no kik_drums | Ambiente caseiro / Tirar o telemóvel do bolso

LIGHTING: Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)

24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT
6.11 LIGA AO PAI A AVISAR QUE NÃO VAI PASSAR O FIM-DE-
SEMANA A CASA

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Fala do personagem / Voz telefonica

LIGHTING: Kit de Pannel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT
6.12 BÁRBARA DESLIGA O TELEMÓVEL E SUSPIRA AO MESMO
TEMPO QUE OLHA PARA O LADO

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Fala do personagem / Telemóvel a desligar

LIGHTING: Kit de Pannel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

 Shot Lists

Script: Guião Literário (Basta)
Created: Thu, Jun 24, 2021 @ 1:18pm
Shots: 16



IPCB
Portugal

7 · INT. CASA ALUGADA DE PEDRO - NIGHT

16 Shots

SHOT *BÁRBARA A EDITAR UMA FOTO NO SEU TELEMÓVEL*

7.1

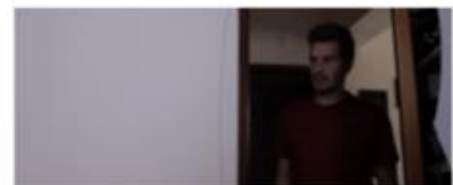
CAMERA: CAM A
SHOT SIZE: AS
SHOT TYPE: Eye Level/Single
MOVEMENT: Static
LENS: Zoom/18mm/50mm
FRAME RATE: 23.98 fps
SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro
LIGHTING: Kit de Pannel de Luz com três baterias incluídas com tripé
LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)

SHOT *PEDRO REPARA QUE BÁRBARA ESTÁ MUITO FOCADA NO*

7.2

TELEMÓVEL

CAMERA: CAM A
SHOT SIZE: MFS
SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level
MOVEMENT: Static
LENS: Zoom/18mm/50mm
FRAME RATE: 23.98 fps
SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Passos
LIGHTING: Kit de Pannel de Luz com três baterias incluídas com tripé
LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

PEDRO TIRA BRUSCAMENTE O TELEMÓVEL A BÁRBARA

7.3

CAMERA: CAM A**SHOT SIZE:** MFS**SHOT TYPE:** 2-Shot/Eye Level**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Fala do personagem / Passos**LIGHTING:** Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé**LOCATION:** Casa de Alice Paulino (Atriz)

SHOT

BÁRBARA ASSUSTADA DIZ A PEDRO QUE ESTAVA SÓ A

7.4

*EDITAR UMA FOTO***CAMERA:** CAM A**SHOT SIZE:** MCU**SHOT TYPE:** 2-Shot/Eye Level**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Fala do personagem**LIGHTING:** Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé**LOCATION:** Casa de Alice Paulino (Atriz)

24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

PEDRO OLHA PARA TELEMÓVEL DE BÁRBARA

7.5

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MFS

SHOT TYPE: 2-Shot/HA

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro

LIGHTING: Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT

PEDRO A MEXER NO TELEMÓVEL DE BÁRBARA

7.6

VFX: Motion Graphics

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: 2-Shot/Hip Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Fala do personagem / Som de mensagem

LIGHTING:

Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

7.7

*EXPRESSÃO DE PEDRO AO LER A MENSAGEM DO MELHOR
AMIGO DE BÁRBARA*

CAMERA: CAM A**SHOT SIZE:** CU**SHOT TYPE:** 2-Shot/Eye Level**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro**LIGHTING:** Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé**LOCATION:** Casa de Alice Paulino (Atriz)

SHOT

7.8

*PEDRO PERGUNTA A BÁRBARA QUEM É O RAPAZ DA
MENSAGEM*

CAMERA: CAM A**SHOT SIZE:** MCU**SHOT TYPE:** 2-Shot/HA**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Fala do personagem**LIGHTING:**

Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)

24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT *BÁRBARA FALA A PEDRO QUE O RAPAZ DA MENSAGEM É*
7.9 *UM AMIGO*

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: 2-Shot/Eye Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Fala do personagem

LIGHTING: Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT *PEDRO AGRESSIVO DÁ UMA CHAPADA NA CARA DE*
7.10 *BÁRBARA*

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/HA

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Fala do personagem / Som da chapada

LIGHTING: Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

BRINCO DE BÁRBARA SAI DEVIDO À CHAPADA DE PEDRO

7.11

CAMERA: CAM A**SHOT SIZE:** CU**SHOT TYPE:** 2-Shot/Ground Level**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Som do brinco a cair no chão**LIGHTING:** Kit de Pannel de Luz com três baterias incluídas com tripé**LOCATION:**

Casa de Alice Paulino (Atriz)



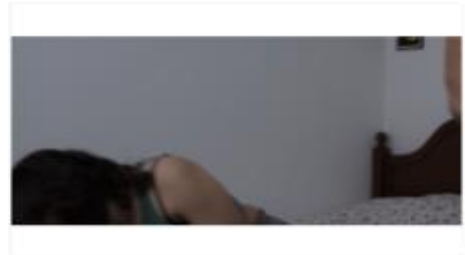
SHOT

DEVIDO À CHAPA DE PEDRO BÁRBARA CAI PARA O LADO

7.12

CAMERA: CAM A**SHOT SIZE:** MS**SHOT TYPE:** 2-Shot/Eye Level**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Fala do personagem / Bárbara a cair na cama**LIGHTING:** Kit de Pannel de Luz com três baterias incluídas com tripé**LOCATION:**

Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

EXPRESSÃO DE PEDRO A EMPURRAR BÁRBARA PARA O

7.13

CHÃO

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: 2-Shot/HA

MOVEMENT: Static

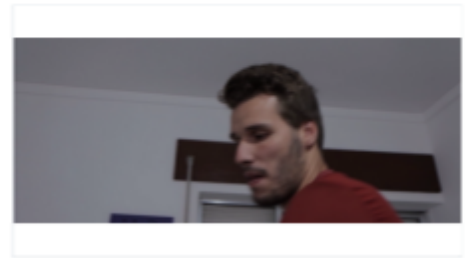
LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro

LIGHTING: Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT

MÃOS DE PEDRO A EMPURRAR BÁRBARA PARA O CHÃO

7.14

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: 2-Shot/Shoulder Level

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

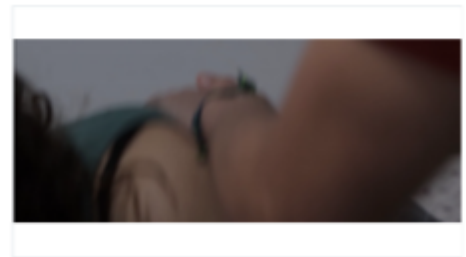
SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Bárbara a cair no chão

LIGHTING:

Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION:

Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

PEDRO A CHAMAR NOMES A BÁRBARA E A DAR-LHE UM

7.15

*SOCO***CAMERA:** CAM A**SHOT SIZE:** MFS**SHOT TYPE:** 2-Shot/Ground Level**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Fala do personagem / Passos**LIGHTING:** Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé**LOCATION:** Casa de Alice Paulino (Atriz)

SHOT

BÁRBARA A TENTAR PROTEGER-SE E A GRITAR

7.16

CAMERA: CAM A**SHOT SIZE:** CU**SHOT TYPE:** 2-Shot/Ground Level**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Fala do personagem**LIGHTING:** Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé**LOCATION:** Casa de Alice Paulino (Atriz)

24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

Shot Lists

Script: Guião Literário (Basta)
Created: Thu, Jun 24, 2021 @ 1:24pm
Shots: 6



8 · INT. CASA ALUGADA DE PEDRO

6 Shots

SHOT *BÁRBARA A ABRIR OS OLHOS POR OUVIR MENSAGEM DE*
8.1 *TELEMÓVEL*

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Alex Mason - Attempts | Ambiente caseiro / Som de mensagem

LIGHTING: Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION:

Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT *BÁRBARA A PEGAR NO TELEMÓVEL*
8.2

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: Ground Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Alex Mason - Attempts | Ambiente caseiro

LIGHTING: Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

8.3

*EXPRESSÃO DE BÁRBARA A VER A MENSAGEM QUE
RECEBEU*

CAMERA: CAM A**SHOT SIZE:** MCU**SHOT TYPE:** Eye Level/Single**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Alex Mason - Attempts | Ambiente caseiro**LIGHTING:** Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripê**LOCATION:**

Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT

8.4

BÁRBARA A LER A MENSAGEM DE RITA

CAMERA: CAM A**SHOT SIZE:** CU**SHOT TYPE:** HA/Single**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:**

Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Alex Mason - Attempts | Ambiente caseiro

LIGHTING: Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripê**LOCATION:**

Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

8.5

BÁRBARA TENTA LIGAR PARA NÚMERO (ASSOCIAÇÃO AMATO LUSITANO) QUE RITA ACONSELHOU, MAS ACABA POR DESISTIR



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: LA/Shoulder Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/40mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Alex Mason - Attempts | Ambiente caseiro / Som de teclas / Som de telemóvel a bloquear

LIGHTING:

Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION:

Casa de Alice Paulino (Atriz)

SHOT

8.6

BÁRBARA VOLTA A POUSAR O TELEMÓVEL NO CHÃO



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: Ground Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/40mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Alex Mason - Attempts | Ambiente caseiro / Som de telemóvel a cair no chão

LIGHTING: Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)

24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

 Shot Lists

Script: Guião Literário (Basta)

Created: Thu, Jun 24, 2021 @ 1:28pm

Shots: 15

IPCB
Portugal

9 · EXT/INT. NA CASA DE PEDRO E A CAMINHO DO SUPERMERCADO - DAY

15 Shots

SHOT

BÁRBARA A DIRIGIR-SE AO ARMÁRIO DA ROUPA

9.1

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MS

SHOT TYPE: Shoulder Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/40mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Som de armário

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION:

Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT

BÁRBARA A ESCOLHER A ROUPA PARA IR AS COMPRAS

9.2

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: Shoulder Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/40mm

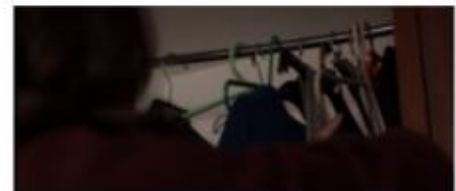
FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Som dos cabides

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION:

Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

9.3

BÁRBARA INDECISA COM A ROUPA QUE VAI VESTIR

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCS

SHOT TYPE: Shoulder Level/Single

MOVEMENT: Static

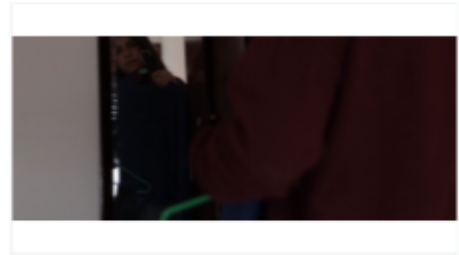
LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Som da roupa

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Pannel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT

9.4

BÁRBARA A TIRAR A LISTA DE COMPRAS DA PAREDE

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Som de papel a descolar da parede

LIGHTING: Natural (da janela) - Kit de Pannel de Luz com três baterias incluídas com tripé

LOCATION: Casa de Alice Paulino (Atriz)



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

BÁRBARA A SAIR PARA IR ÀS COMPRAS

9.5

CAMERA: CAM A**SHOT SIZE:** MS**SHOT TYPE:** Eye Level/Single**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Ambiente caseiro / Passos / Som da porta abrir e fechar / Falá dos personagens**LIGHTING:** Natural (da janela) - Kit de Painel de Luz com três baterias incluídas com tripê**LOCATION:**

Casa de Alice Paulino (Atriz)



SHOT

BÁRBARA A CAMINHO DO SUPERMERCADO

9.6

CAMERA: CAM A**SHOT SIZE:** MFS**SHOT TYPE:** Eye Level/Single**MOVEMENT:** Static**LENS:** Zoom/18mm/50mm**FRAME RATE:** 23.98 fps**SOUND:** Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente / Cidade / Passos**LIGHTING:** Natural**LOCATION:** Perto da Associação de Desenvolvimento - Amato Lusitano

24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

9.7

**BÁRBARA A CAMINHO DO SUPERMERCADO DEPARA-SE
COM UM CARTAZ**

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: FS

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Som ambiente / Cidade / Passos

LIGHTING: Natural

LOCATION:

Perto da Associação de Desenvolvimento - Amato Lusitano



SHOT

9.8

VISUALIZAÇÃO DO CARTAZ

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCS

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Kai Engel - Far From Home | Som ambiente / Cidade / Passos

LIGHTING: Natural

LOCATION: Perto da Associação de Desenvolvimento - Amato Lusitano



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

VISUALIZAÇÃO DOS NÚMEROS PRESENTES NO CARTAZ

9.9

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Kai Engel - Far From Home | Som ambiente / Cidade

LIGHTING: Natural

LOCATION: Perto da Associação de Desenvolvimento - Amato Lusitano



SHOT

FECHA OS OLHOS E TEM RECORDAÇÕES DE MOMENTOS
DA SUA RELAÇÃO

9.10

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: LA/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Kai Engel - Far From Home | Som ambiente / Cidade

LIGHTING: Natural

LOCATION: Perto da Associação de Desenvolvimento - Amato Lusitano



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

ABRE OS OLHOS DEPOIS DAS RECORDAÇÕES DA SUA

9.11

RELAÇÃO

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: CU

SHOT TYPE: LA/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND:

Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony -Música: Kai Engel - Far From Home | Som ambiente / Cidade

LIGHTING: Natural

LOCATION: Perto da Associação de Desenvolvimento - Amato Lusitano



SHOT

TIRA O CARTAZ QUE ESTÁ NA PAREDE

9.12

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: MCU

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony Som ambiente / Cidade

LIGHTING: Natural

LOCATION: Perto da Associação de Desenvolvimento - Amato Lusitano



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

BÁRBARA TOMA A SUA DESIÇÃO FINAL E DIRIGE-SE À

9.13

ASSOCIAÇÃO AMATO LUSITANO

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: FS

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Andy G. Cohen - A Human Being | Som ambiente / Cidade

LIGHTING: Natural

LOCATION: Perto da Associação de Desenvolvimento - Amato Lusitano



SHOT

BÁRBARA A CAMINHO DA ASSOCIAÇÃO AMATO LUSITANO

9.14

CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: FS

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Static

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Andy G. Cohen - A Human Being | Som ambiente / Cidade

LIGHTING: Natural

LOCATION: Perto da Associação de Desenvolvimento - Amato Lusitano



24/06/2021

StudioBinder: Storyboard & Shot List

SHOT

9.15

BÁRBARA A CAMINHO DA ASSOCIAÇÃO AMATO LUSITANO



CAMERA: CAM A

SHOT SIZE: LS

SHOT TYPE: Eye Level/Single

MOVEMENT: Pan

LENS: Zoom/18mm/50mm

FRAME RATE: 23.98 fps

SOUND: Gravador externo Zoom /Dois Lapela Sony - Música: Andy G. Cohen - A Human Being | Som ambiente / Cidade

LIGHTING: Natural

LOCATION: Perto da Associação de Desenvolvimento - Amato Lusitano

Anexo III - Storyboard



CENA 1



CENA 2

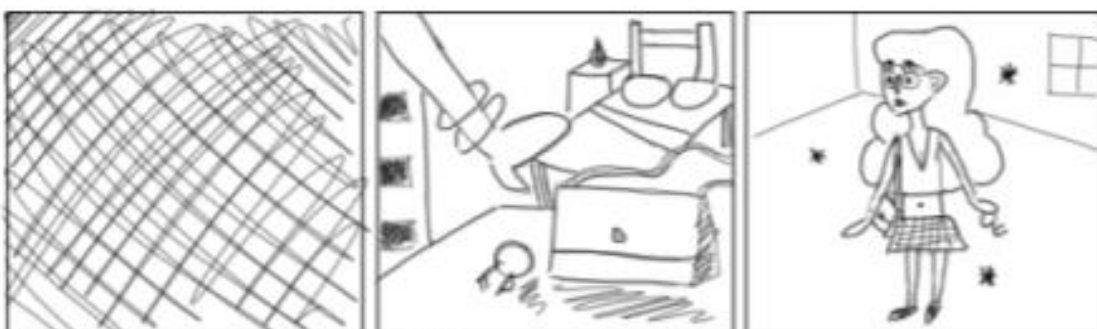
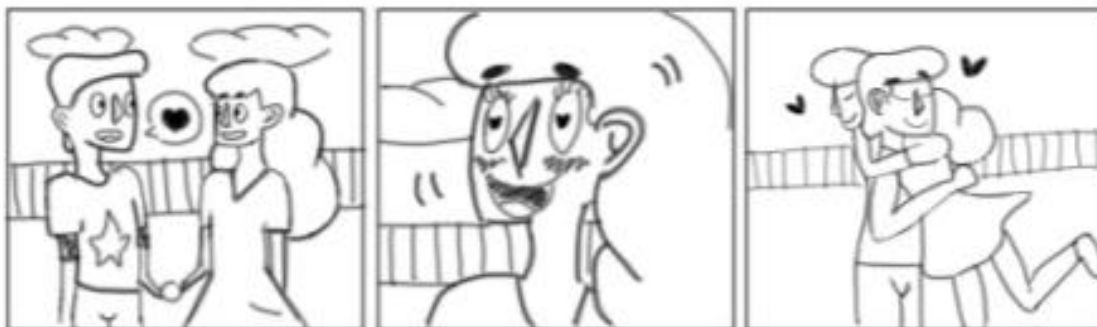






CENA 4





CENA 5





CENA 7



CENA 8



CENA 9



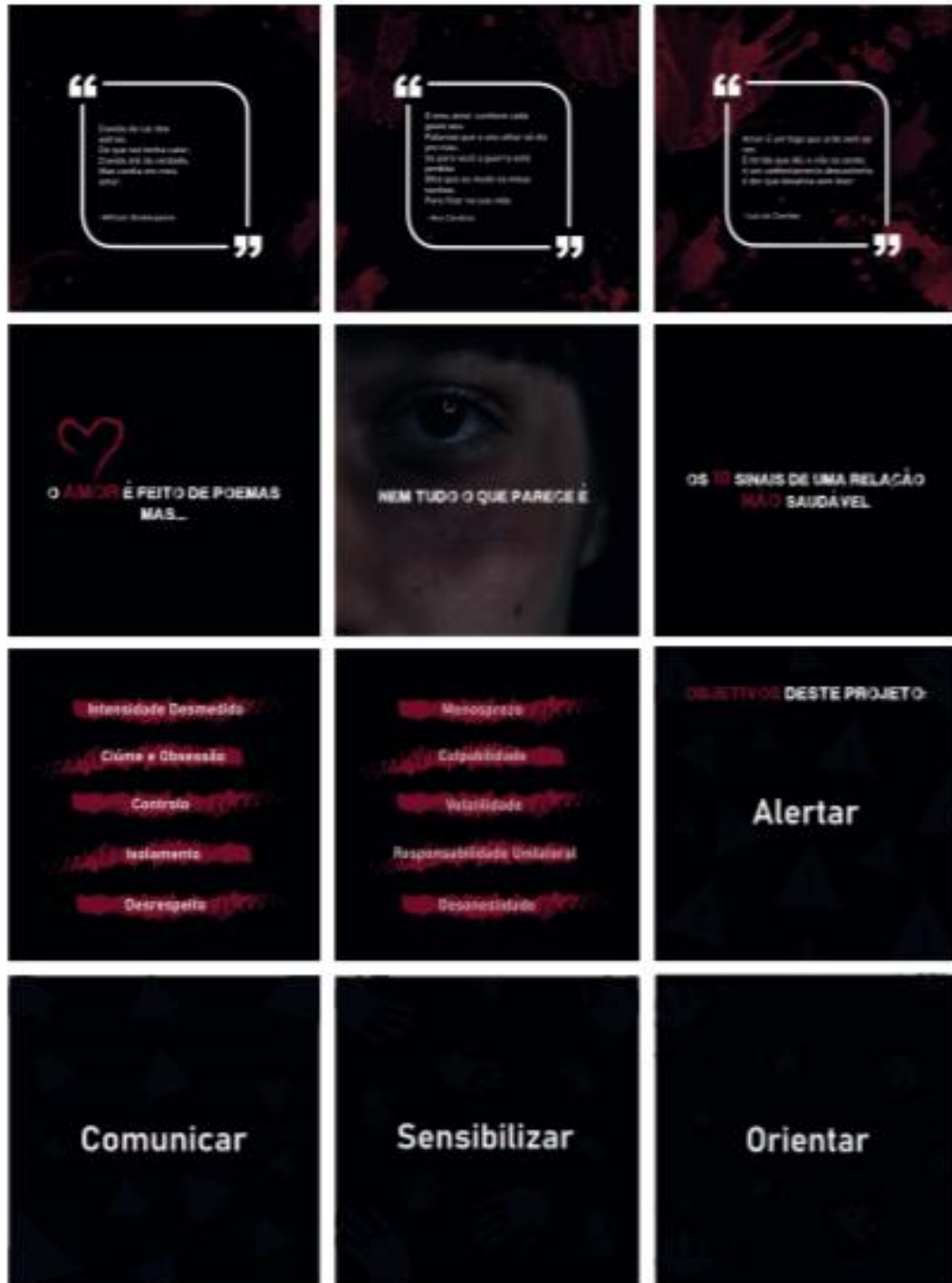
CENA 10



Anexo IV - Making-of



Anexo V - Publicações e Stories do Instagram



<h1>Educar</h1>	<h2>PORQUE INTERVIR NESTE TEMA:</h2> <ul style="list-style-type: none">Para dar visibilidade a esta problemática.Porque é importante alertar para as suas consequências.Porque queremos relações saudáveis entre jovens e entre pais.Para comunicar de forma a conseguir orientar os vítimas ou suas famílias por ajuda.	<h2>TIPOS DE VIOLÊNCIA NO NASCIMENTO</h2>  <ul style="list-style-type: none">Verbal (head)Psicológica (brain)Física (hand)Social (clock)Digital (phone)Digital (tablet)
<h2>TIPOS DE VIOLÊNCIA VERBAL</h2>  <ul style="list-style-type: none">InsultarHumilharOfenderManipularEstigmatizar	<h2>TIPOS DE VIOLÊNCIA PSICOLÓGICA</h2>  <ul style="list-style-type: none">IsolarIntimidarControlarBlamear/Querer malProibir	<h2>TIPOS DE VIOLÊNCIA FÍSICA</h2>  <ul style="list-style-type: none">BaterAtaques físicos, assalto e sequestroLesões com objetos, carterias ou perfurantesSobremedicação, drogas, álcool, medicamentos, intoxicaçãoQueimaduras
<h2>TIPOS DE VIOLÊNCIA SOCIAL</h2>  <ul style="list-style-type: none">Impedir ir para a escola ou ao trabalhoExclusão e isolamento de gruposTratar e permitir em casa	<h2>TIPOS DE VIOLÊNCIA DIGITAL</h2>  <ul style="list-style-type: none">Bater em comentários de Facebook, Instagram, etc.Perseguição por textoCompartilhar de modo indevido	<h2>QUAL O IMPACTO DA VIOLÊNCIA NAS VÍTIMAS</h2> <ul style="list-style-type: none">InsegurançaIsolamentoMedoFalta auto-estimaAversãoTraumaCulpaTratamento
<h2>FICA ATENTO/A!!!</h2> <p>Se a tua relação de família está...</p> <ul style="list-style-type: none">Abnormalmente tensa e destróica.Cada vez mais isolado dos amigos e familiares.Não te sentes seguro ou segura no comportamento do teu familiar.Com motivos não justificados e mal explicados, como náuseas, dores, náuseas ou queimaduras.	<h2>O QUE NÃO FAZER</h2> <ul style="list-style-type: none">Ignorar a tua intuição que fala. A intuição é sempre de alerta.Querer ser que fosse desculpado ou não fazer o que te dizem de não fazer ou se sentir culpa e ignorar.Fazer confidências que possam prejudicar a vítima ou ser vítima.	<h2>O QUE NÃO FAZER</h2> <ul style="list-style-type: none">Ignorar ser "medoço" sobre a vítima e a agressor.Confrontar a agressor porque pode ser perigoso para ti e também para a vítima. <p>Se a tua relação de família está a ser violada, de imediato de imediato procura ajuda!!</p>

