

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Departamento de Cinema e Artes dos Media

Briefing

Projeto Transversal 2º Semestre 2018/2019

“Contar Histórias com o Mar e sobre o Mar”

Gestão de Projetos e Programas (AGPP 2019)

Enunciado e Regras

Ode Marítima

Sozinho, no cais deserto, a esta manhã de Verão,
Olho pro lado da barra, olho pro Indefinido,
Olho e contenta-me ver,
Pequeno, negro e claro, um paquete entrando.
Vem muito longe, nítido, clássico à sua maneira.
Deixa no ar distante atrás de si a orla vã do seu fumo.
Vem entrando, e a manhã entra com ele, e no rio,
Aqui, acolá, acorda a vida marítima,
Erguem-se velas, avançam rebocadores,
Surtem barcos pequenos de trás dos navios que estão no porto.
Há uma vaga brisa.
Mas a minh'alma está com o que vejo menos,
Com o paquete que entra,
Porque ele está com a Distância, com a Manhã,
Com o sentido marítimo desta Hora,
Com a doçura dolorosa que sobe em mim como uma náusea,
Como um começar a enjoar, mas no espírito.

Álvaro de Campos

(Heterónimo de Fernando Pessoa)

Revista Portugal, nº15, Out. 1890

Súplica

Agora que o silêncio é um mar sem ondas,

E que nele posso navegar sem rumo,

Não respondas

Às urgentes perguntas

Que te fiz.

Deixa-me ser feliz

Assim,

Já tão longe de ti como de mim.

Perde-se a vida a desejá-la tanto.

Só soubemos sofrer, enquanto

O nosso amor

Durou.

Mas o tempo passou,

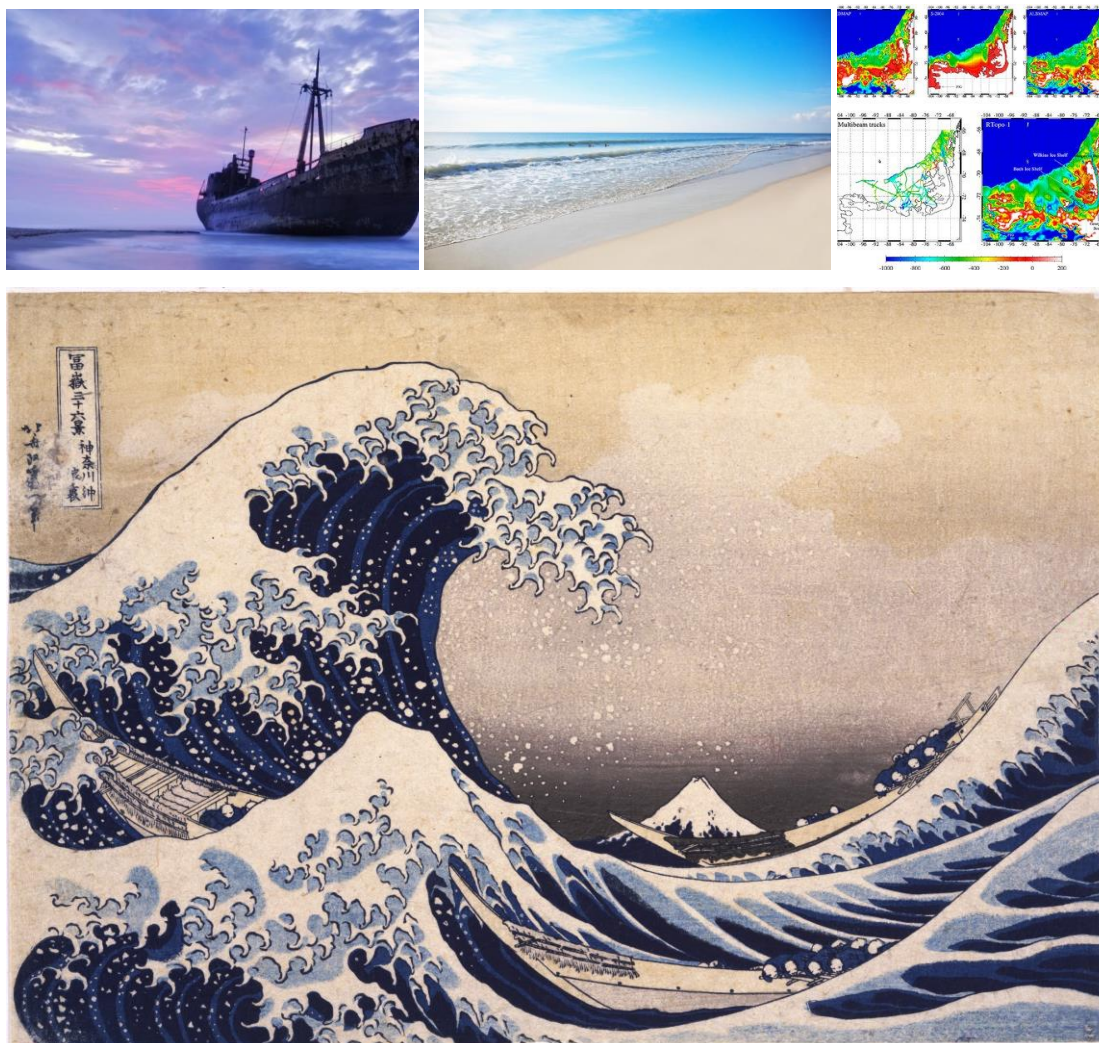
Há calma...

Não perturbes a paz que me foi dada.

Ouvir de novo a tua voz seria

Matar a sede com água salgada.

Miguel Torga



O Mar é uma referência central da nossa história e da de muitos outros povos marítimos, simultaneamente um elemento natural facilitador de viagens e descobertas e um espaço imaginado recheado de elementos misteriosos e desconhecidos. Ao longo da história, o Mar serviu de inspiração a incontáveis autores e esteve no centro de algumas das mais importantes referências literárias e artísticas da nossa cultura. São incontáveis as histórias – dramas, tragédias, epopeias, grandes romances ou breves reportagens em torno de pedaços do real – que encontram no Mar um motivo central e que constituem um elemento central da nossa herança cultural que importa explorar criativamente.

O projeto transversal “Contar Histórias do Mar e sobre o Mar” consiste num projeto transversal a todas as unidades curriculares do segundo ano da licenciatura em Cinema, Vídeo e Multimédia, envolvendo também unidades curriculares do curso de Ciência e Tecnologia do Som. O tema central do projeto está alinhado com o tema

deste ano letivo - “O Mar” - e propõe-se uma exploração livre do tema em linha com as diferentes perspetivas enunciadas nos fragmentos textuais e visuais apresentados ao longo deste enunciado, mas também com aquelas a apresentar durante a semana de reflexão sobre o tema, onde serão visualizados diversos projetos em torno deste tema e realizadas duas visitas de estudo exploratórias.

A única regra conceptual é que todas as propostas tenham como unidade temática o conceito de Mar, seja como elemento natural, simbólico ou dramático, devendo idealmente ser privilegiada uma abordagem onde um acontecimento, objeto ou referência associada ao Mar, serve como ponto de partida para a narrativa – “histórias sobre e histórias com o Mar”.

Pretende-se que a partir de um acontecimento, objeto, local ou referência real e concreta, os alunos sejam capazes de idealizar uma proposta para um projeto de ficção transmedia para o formato de base minissérie destinado a distribuição em múltiplas plataformas digitais. Cada proposta será desenvolvida por uma equipa com no máximo três alunos, sendo posteriormente produzidas quatro das propostas selecionadas no final das várias fases de seleção. Para além da riqueza conceptual da proposta, também constituem elementos de avaliação, a capacidade demonstrada pelos alunos de explorar o núcleo narrativo através de diferentes plataformas.

O principal objetivo do projeto é promover nos alunos a capacidade de conceber, executar e apresentar um projeto completo a ser submetido a um eventual comprador/ operador, mas também desenvolver a capacidade de explorar criativamente e tecnicamente um único objeto conceptual.

Requisitos

O desafio consiste em preparar um projeto transmedia multiplataforma para ser submetido a uma nova iniciativa do vosso cliente que tem como objetivo dinamizar a área de conteúdos de entretenimento e ficção autónomos em digital, onde o foco esteja na geração *Millennial* (jovens adultos), que são hoje os jovens. Pretende-se que em redor destes e dos jovens adultos se consiga despoletar a trama onde o Mar seja o elo central.

Como motivo inspirador para o projeto o cliente definiu as alíneas abaixo que correspondem a requisitos conceptuais do projeto, a saber:

- 1) O projeto tem de permitir uma exploração de diferentes dimensões do conceito de Mar aliando o mesmo a uma dimensão concreta – ex. o Mar como local de

prática de desportos; o Mar como bem económico e fonte de riquezas ou o Mar como elemento trágico. Podem ser seguidas três opções diferentes de desenvolvimento criativo:

- A. A partir de um acontecimento histórico real (Ex. “Tarde Demais” de José Nascimento, 2000) desenvolver uma narrativa ficcional;
- B. Considerar um objeto específico da coleção do Museu a visitar na semana de introdução ao tema como ponto de partida da narrativa ficcional (exemplo “Crónica dos Bons Malandros” de Fernando Lopes, 1984, baseado no livro homónimo de Mário Zambujal, sobre um assalto falhado ao Museu Gulbenkian)
- C. Considerar os elementos espaciais de uma localização ou espaço museológico a visitar durante a semana de introdução como cenários principais da narrativa ficcional (exemplo “O Sangue” de Pedro Costa, 1989 - cena no Aquário Vasco da Gama).

Outros requisitos são:

- O núcleo narrativo deve ser reduzido para limitar as gravações a um número muito reduzido – idealmente 1 – de localizações;
 - Na extensão do formato poderão ser exploradas quaisquer tipos de formatos de imagem: animação, fotografia, grafismos, etc.;
 - O desafio é procurar quais os elementos narrativos que podem ser explorados e em redor de que núcleo humano/ personagem, bem como temáticas, e para cada um deles qual a extensão no digital mais ajustada e de que forma potenciando a mesma para alavancar o envolvimento das audiências;
- 2) Na abordagem criativa os alunos podem e devem privilegiar um forte grau de inovação ao nível da linguagem explorando diferentes formatos – ex. documentário, fotografia – tecnologias – ex. VR – e géneros – thriller; comédia; drama.
 - 3) Face a estas premissas, o cliente estabeleceu como target específico os jovens adultos, de classes sociais transversais (A, B, C1, C2, D e E) urbanas, com gosto por ficção e por temas com uma envolvimento social.

A estratégia de distribuição e a articulação entre as diferentes plataformas constituem elementos essenciais de avaliação da qualidade do projeto, sendo que é extremamente

crítica a exploração do potencial comercial de cada plataforma que vier a ser feito (p.e. uma ligação via mapas e navegadores digitais para conteúdos documentais sobre a região representada).

O uso de múltiplas plataformas é obrigatório, sendo obrigatória a integração de web (ambiente desktop) com ambientes móveis e redes sociais.

Como formato exige-se que seja considerado o formato minissérie de ficção, nomeadamente em ordem à exploração alternativa do formato. Definições de género e estrutura de interação entre plataformas estão em aberto.

Assim, o **projeto consiste num projeto multiplataforma que tem de obrigatoriamente integrar:**

1. Um **piloto para televisão/ SVOD** com a duração mínima de 5 minutos, que correspondem a um piloto de um episódio diário com 5 partes de 5 minutos (para um episódio curto semanal de 25') ou de 5 partes de 10' (para um episódio semanal de 50')
2. **Versão 'native' do episódio para distribuição em redes sociais** (nomeadamente insta-stories ou igTV)
3. **Website** de distribuição, publicitação e promoção e conceito de app para distribuição;
4. **“Bíblia” do formato preenchida tendo por base os requisitos a fornecer pelos profs. Jorge Paixão da Costa e Possidónio Cachapa;**
5. **Elementos narrativos estruturados de base** (argumentos para totalidade dos episódios)
6. **Elementos gráficos** de apresentação do projeto – logótipo e poster
7. **Possibilidade de o núcleo central poder derivar em banda musical**
8. **Possibilidade de instalação em VR**
9. **Eventual extensão documental com abordagem editorial**
10. **Dossier conceptual e de promoção e estratégia de distribuição** (por equipa).
 - a. Este dossier deve obrigatoriamente integrar:
 - i. Apresentação do conceito e do mundo em exploração com identificação de contexto histórico e conceptual para que o trabalho remete. Os elementos apresentados no início deste enunciado têm

um fim exclusivamente inspiratório e não devem ser considerados como uma limitação;

- ii. Apresentação de elementos gráficos e de comunicação do projeto;
- iii. Modelação do mecanismo de interação (descrição de como cada elemento do projeto se articula com os outros) e mapa de distribuição (como cada conteúdo deve ser sequenciado e respetiva função);
- iv. Descrição da estratégia de distribuição;
- v. Definição de elementos base de marketing: público-alvo; posicionamento;
- vi. Descrição de todas as variáveis do formato: duração; especificações técnicas; plano de meios e *pricing*

11. - **Dossier de produção** com elementos de gestão e conceção seguintes (por equipa):

- i. - Cronograma completo de produção com diagrama de Gantt;
- ii. - Orçamento para piloto;
- iii. - *Check list* de investigação: descrição e inventariação de todos os elementos que inspiraram o projeto (ex. livros; casos concretos...);
- iv. - Registos audiovisuais de toda a produção (fotografia e *making-of*);
- v. - Descrição e apresentação ambientes; personagens; decisões estéticas; *storyline* por plataforma;
- vi. - Esquema de interação – diagrama de descrição da interação entre os vários elementos (TV; web; mobile);
- vii. - Folhas de atores com foto e bio e sugestão de atores;
- viii. - Descrição de localizações com inventariação, justificação de escolha e, quando apropriado, relevância das mesmas em termos de formato;
- ix. - Idem relativamente à escolha dos desportos e personagens;
- x. - Elementos gráficos e fotográficos de visualização do projeto e sua adequação a um ambiente multiplataforma;
- xi. - Descrição de decisões de decoração e desenho de produção;
- xii. - Apresentação de decisões de guarda-roupa e outras opções estéticas de cenografia relevantes para o formato;

- xiii. - Descrição e elencação de opções técnicas (meios e adequação a ambiente multiplataforma);
- xiv. - Planeamento e calendário final;
- xv. - Descrição sumária da estratégia de distribuição e plano de meios que será aprofundado no dossier de promoção e distribuição.

12. - Blog individual

- i. O Blog individual constitui o principal instrumento de avaliação individual de cada aluno. Este blog deve ser criado durante a segunda semana de aula e tem de incluir os seguintes elementos:
- ii. - Plano de objetivos individuais – 1 página tnr 12, 1 espaço, onde o aluno indica os seus objetivos pessoais no projeto e nas funções que escolheu;
- iii. - relatório de avaliação – relatório de duas páginas em tnr12, 1 espaço, onde o aluno realiza a autoavaliação de todo o seu envolvimento no projeto.

13. Dossier: Contratos e Registos. Contratos de direito de autor e de direitos conexos: Desenvolvimento, produção, promoção e distribuição de obras.

Contratos de cedência de direitos de imagem.

Registo de direitos, contratos, marcas e logótipos

Outros contratos e protocolos: (patrocínio, mecenato, outros direitos pessoais).

Dossier a desenvolver na UC de Direito

Regras para pilotos (conteúdos podem parcialmente sobrepor-se) deve haver ganchos de ligação entre elementos.

1. Gravação de um programa de ficção para televisão ou Internet em estúdio e/ou em exterior. Pode ser com recurso ao modelo multicâmara (máximo 3 câmaras), para uma melhor gestão e aproveitamento dramático da cena e para captar vários pontos de vista simultaneamente.
2. Especificações técnicas para TV:
 - a. Formato de Vídeo: 1080/I/25 (1080 linhas ativas por 1920 pixels/entrelaçado / 25 FPSsegundo)
 - b. Aspect Ratio : 16/ 9
 - c. Vídeo: Colour bars 100%

- d. Luminância: 100% Saturação
- e. Áudio: Stereo
- f. Níveis de áudio: 18dB (PPM4)
 - i. Os níveis de conversação devem rondar os +/- 2dB
 - ii. Sussurros etc. devem andar à volta dos -8dB
 - iii. Explosões, tiros etc. devem rondar, sem nunca exceder, os +8dB

- g. Pistas de Audio
 - i. Audio track 1: Stereo left (full mix)
 - ii. Audio track 2 : Stereo right (full mix)
 - iii. Audio track 3 : Musica & Efeitos
 - iv. Audio track 4 Musica & Efeitos
- h. Equipamento de gravação aceite: FS7, Sony A7 ou RED

Quatro momentos nucleares:

- Apresentação briefing e contacto com o tema (visitas de estudo aos museus envolvidos/ sessões de visionamento de filmes – Edmundo Cordeiro, Célia Quico e Nuno Cintra Torres definirem final) - 18 Fevereiro
- Apresentação briefings a toda a turma - 25 Fevereiro
- Primeiro *pitching* e seleção primeiro conjunto projetos – 4 Março
- Workshop de desenvolvimento com Ric Gibs – 11 a 21 Março
- Segundo *pitching* – 21 Março
- *Pitching* final – *green light* produção – 8 Abril
- Sessão de pitching final/ APRESENTAÇÃO PÚBLICA – 26 JUNHO.

Detalhe:

Semana de introdução ao tema com apresentação de projetos referência (filmes e séries) e visitas de estudo – Semana 18 Fevereiro

Primeiro *pitching* (grupos de 3) - 4 de Março

Até às 24h do dia 10 de Março – Constituição das equipas para cada projeto e distribuição de funções enviada por PDF para os três professores/ Submissão Moodle (projetos seleccionados para desenvolvimento)

Cada equipa/projeto constitui uma unidade de produção/ realização com o seguinte plano:

- a) Até às 24h do dia 4 de Março - Ideia desenvolvida, apresentada na UC de gestão (concebida na UC de argumento). Este processo implica a seleção de histórias na UC de argumento e de conceitos na UC de gestão que irão posteriormente ser desenvolvidos no caso daqueles que passam a produção, em workshop dedicado com o convidado Ric Gibs (UCLA).
- b) Até às 24h do dia 11 de Março a UC de argumento fica responsável por assegurar a produção dos argumentos do piloto que irão servir de base workshop. O módulo de produção da UC de Gestão irá assegurar a produção da “bíblia” do projeto tendo como base os projetos selecionados no *pitching* de dia 21 de Março (resultado workshop).
- c) Até às 24h do dia 24 de Março - Entrega do guião aprovado no *pitching* de 21 de Março pelos professores de gestão e de argumento e prof. convidado, enviado por PDF para todos os professores – este será a base de produção.

Nota: Férias da Páscoa de 15 de Abril a 27 de Abril.

Até às 24h do dia 5 de Abril. Entrega em ficheiro digital do dossier com a pré-produção por áreas, do trabalho final. Deve constar para além da equipa e cargos, a nota de intenções, o guião, os planos e requisições previstas para as respetivas áreas (realização, iluminação, camara, som, cenografia, arte etc.).

Dia 8 de Abril – *pitching* de *greenlight* produção (profs AGPP)

Entrega final dossier de produção com Plano de Gravações (no caso de serem aprovados 4 projetos para produção) – De quinta a terça: 5 dias de rodagem + 1 dia p/ o levantamento e entrega do equipamento. 8 Abril

Nota: As quartas ficam reservadas para a gestão do armazém

Datas provisórias

Projeto 1 – de 10 a 15 Maio

Projeto 2 – de 17 a 22 Maio

Projeto 3 - de 24 a 29 Maio

Projeto 4 - de 31 Maio a 5 Junho

Plano de Edição

- Projeto 1 – de 16 a 25 Maio
- Projeto 2 – de 23 a 1 Junho

Projeto 3 - de 30 Maio a 8 Junho

Projeto 4 - de 6 a 15 Junho

Plano de 1º Visionamento com os professores (em hora a definir)

* Para TODOS os PROJETOS: O Visionamento dos episódios piloto de AGPP será no dia 18 Junho 2019, das 9 às 11h, no auditório Agostinho da Silva, onde serão feitos os visionamentos de todos os projetos e será tudo testado.

Entrega final dia 22 de Junho em suporte WEB via Moodle (ficheiros carregados em VIMEO com password e envio de URL e pass em ficheiro. Filmes com a menor compressão possível (AVI ou MOV. Não com a codificação DVD) e submissão via VIMEO com envio aos professores de password para acesso projetos. Com o protocolo da ULHT (capa + ficha técnica etc.).

Datas dos Pitching intercalares – 4 de Março; 21 de Março; 8 Abril

DATA APRESENTAÇÃO FINAL – 26 de Junho

MAPA DE TRABALHOS DAS GRAVAÇÕES - TIPO

- Dia #1 (quinta) – Levantamento de equipamentos e rodagens
- Dia #2; #3, #4 e #5 (segunda) – Rodagens
- Dia #6 (terça) Entrega do equipamento no armazém

Se a produção do projeto quiser utilizar o estúdio F (+ régie) terá de fazer a reserva junto da coordenação. As paredes cenográficas também terão de ser solicitadas e reservadas pela produção ao prof. Tony.

Os suportes de disco ou cartão terão de ser adquiridos pelos alunos.

Todos os outros meios (cabos de vídeo e áudio, microfones, iluminação, pilhas, intercomunicação, monitores, etc.) têm de ser previamente requisitados ao armazém.

Parte multimédia concluída de acordo com mesmo cronograma e entregas.