



Universidade de Brasília

INSTITUTO DE ARTES - DEPARTAMENTO DE DESIGN

GRADUAÇÃO EM DESIGN

TÉO FABI LECHENSQUE

DESIGN DE MATERIAIS DE DIVULGAÇÃO DO CLã DK DF SWORDPLAY:

Uma experiência de soluções de baixo custo

Brasília, DF

2020



Universidade de Brasília

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

INSTITUTO DE ARTES - DEPARTAMENTO DE DESIGN

GRADUAÇÃO EM DESIGN

TÉO FABI LECHENSQUE

DESIGN DE MATERIAIS DE DIVULGAÇÃO DO CLÃ DK DF *SWORDPLAY*:

Uma experiência de soluções de baixo custo

Trabalho apresentado como exigência parcial do Curso de Bacharelado em Design da Universidade de Brasília para obtenção do grau de Bacharel em Design, Habilitação em Programação Visual. Orientador: Prof. Dr. Evandro Renato Perotto

Brasília, DF

2020

Termo de aprovação de Trabalho de Conclusão de Curso

Para obtenção do grau de Bacharel em Design, Habilitação em Programação Visual, e em cumprimento à exigência parcial do Curso de Graduação em Design da Universidade de Brasília, este Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado **Design de materiais de divulgação do Clã DK DF Swordplay: uma experiência de soluções de baixo custo**, foi apresentado pelo aluno **Téo Fabi Lechensque** na data de 16 de dezembro de 2020 perante a seguinte Banca Examinadora:

Prof. Dr. Evandro Renato Perotto (Orientador)
Universidade de Brasília / Departamento de Design

Prof. Dr. Tiago Barros Pontes e Silva
Universidade de Brasília / Departamento de Design

Prof. Ms. André Camargo Thomé Maya Monteiro
Universidade de Brasília / Departamento de Design



Documento assinado eletronicamente por **Evandro Renato Perotto, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Design do Instituto de Artes**, em 21/12/2020, às 07:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **André Camargo Thomé Maya Monteiro, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Design do Instituto de Artes**, em 21/12/2020, às 09:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Tiago Barros Pontes e Silva, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Design do Instituto de Artes**, em 22/12/2020, às 16:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.unb.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6099299** e o código CRC **4382D010**.

Referência: Processo nº 23106.126871/2020-21

*Dedico esse trabalho a minha amada mãe
e amiga Solange Silva Labrozzi, meu pai
Lucindo Lechensque e a minha namorada
Helenice, que tanto me ajudaram.*

Agradeço imensamente ao clã DK, principalmente a nosso líder Daniel Tornich de Araújo, Andressa da Costa Pimenta, Isabelly Tornich Hypolito Apollinário, Sander Ricardo dos Santos Júnior, Erick Vasconcelos Peixe, Raphael, Guilherme Pimenta Fonseca Rosa, Gabriel Cordeiro Freitas, Fabrício Henrique de Oliveira Duarte, Valentina Plaisant Arcoverde, Laetitia Plaisant Coutinho, Yanco Calixto e Jonathan Emanuel Silva Leal.

Agradeço a minha família que sempre apoiou os caminhos que escolhi seguir.

Agradeço a Lislíe Vieira que me incentivou a entrar nessa carreira.

A Helenice Mota por estar ao meu lado em todos os momentos desse processo e a todos os que contribuíram direta ou indiretamente para esse trabalho.

“O trabalho que nunca se começa é o que mais demora para terminar.”

J.R.R. Tolkien

Resumo

O trabalho consiste na criação de uma peça em vídeo-clip para usar como divulgação do clã de DK DF *Swordplay* e outras peças como pôsteres e postagens para redes sociais.

Todas as peças foram feitas com soluções de baixo custo e adaptações na pré-produção para a captação de imagem, já que, estamos em período de pandemia e reclusão social. Dessa forma o trabalho foi além do previsto, encontrando maneiras criativas de se trabalhar na pré-produção e obteve resultados além do esperado. P

Palavras-chaves

Baixo custo; Divulgação; Poster; Swordplay; Videoclipe.

Abstract

The work consists of the creation of a video clip to use as a promotion for the DK DF Swordplay clan and other pieces such as posters and posts for social networks.

All parts were made with low-cost solutions and adaptations in pre-production to capture the image, since we are in a period of pandemic and social confinement. In this way, the work went beyond expectations, finding creative ways to work in pre-production and obtained results beyond expectations.

Key words

Low cost; Promotion; Poster; Swordplay; Video clip.

Sumário

1 INTRODUÇÃO, OBJETIVO E JUSTIFICATIVA	10
2 PREPARAÇÃO	10
2.1 O que é <i>swordplay</i> DK DF	10
2.2 <i>Briefing</i>	12
2.3 Escolhas e planejamento	13
3 PROCESSO	15
3.1 Pré-produção	15
3.2 Produção	18
3.3 Pós-produção	20
3.4 Refinamento	23
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
5 RESULTADO	31
REFERÊNCIAS	38

1 INTRODUÇÃO, OBJETIVO E JUSTIFICATIVA

O projeto se resume construção de materiais de divulgação de um clã de swordplay, essas peças são a criação de um video clipe com o uso apenas de imagem animadas; A criação de uma musica em portugues para o clipe baseada em uma música já existente, em resumo seria uma adaptação; A criação de peças publicitárias para redes sociais como instagram e facebook e por fim posters ao estilo cinema com cinematics fantásticas se baseando cenas de filmes medievais e afins.

O objetivo deste trabalho é seguir as exigências de um Briefing real de um cliente real, se colocando na posição de entendimento deste cliente e solucionando suas ideias de forma eficaz, Além de organizar a criação do videoclipe com técnicas já utilizadas em produções cinematográficas, contando que todo esse processo foi feito em um período de pandemia, onde a limitação de captação de imagem e som, seria de todo feito de forma planejada e remotamente.

O intuito do trabalho é colocar essas peças em circulação nos canais de comunicação do clã swordplay DK, além de divulgação em canais nacionais de swordplay, como por exemplo na liga nacional de swordplay , um grupo de facebook. Sem contar que a própria DK irá utilizar desse material para apresentações em processo de negociação de futuros eventos, e por fim e o mais importante de acordo com o cliente, o material será usado para estimular e incentivar a vinda de novos membros ao clã.

2 PREPARAÇÃO

2.1 O que é swordplay DK DF

“*Swordplay* é o nome dado ao esporte que simula uma batalha entre combatentes equipados com réplicas de espadas ou instrumentos de combate revestidos com espuma para garantir a segurança dos participantes envolvidos” (GLADIUS,2020). Os praticantes de *swordplay* se dividem em times que são chamados de clãs, já que é um esporte onde se trata os companheiros como família. Um desses clãs de *Swordplay* é o DK, que foi criado em 2012 no Rio de Janeiro com o intuito de divertimento, socialização e saúde. Durante esses anos o DK expandiu para vários estados do Brasil, sendo eles São Paulo, Minas Gerais, Amazonas e Brasília.

O esporte funciona da seguinte forma, seguindo as seguintes regras:

Força física - Os combates do *Swordplay* são essencialmente baseados em toques. Assim, os combatentes devem evitar o uso excessivo de força física. Além de machucar os outros participantes, golpear com muita força pode resultar na quebra ou inutilização de equipamentos.

Honradez: É responsabilidade de cada participante reconhecer quando foi atingido por um golpe válido, e agir de acordo com as regras do jogo de combate em andamento (sair do campo, ir para a área de retorno, voltar para o fim da fila, aguardar o ser salvo, etc.). O uso de arbitros é quase inexistente, se utilizando em apenas casos especiais já que e isso se deve principalmente à honradez dos seus membros e à observação das regras dos jogos de combate.

As regras de combate utilizadas pelas equipes se aplicam ao corpo em áreas de contato válidas, neutras e proibidas, a saber: **Áreas válidas**: Braços, pernas, tronco e costas. Podem ser atingidas normalmente durante um combate. **Áreas neutras**: Mãos e pés. Não contam pontos caso sejam atingidas em combate. **Áreas proibidas**: Cabeça, pescoço, virilha, peitoral (em combatentes mulheres). Não contam pontos caso sejam atingidas, e atingi-las desclassifica ou elimina o combatente que desferiu o golpe.

Figura 01 - Imagem ilustrativa referente às áreas de contato.



Fonte: Gladius *Swordplay* - Regras de Combate

O foco do trabalho é apenas a base de Brasília, DK DF, mas ainda sim existem referências ao clã e sua história como um todo, dando importância aos vários anos de prática desse esporte. O clã DK DF é considerado recente, foi criado em 2018 por Daniel Tornich com a autorização de Richard Jorge, líder da base DK

RJ. O convite ocorreu no encontro nacional de swordplay de Tocantins, em Manaus, quando Clã DK DF ainda se chamava Távola Redonda. Aceitando integrar a DK como filial, passamos a representar o cerrado de brasileiro como DK SF. O clã Távola Redonda possui várias identidades referentes ao período antes de se tornar parte do DK, sendo ao total 3 logos feitos de forma “amadora”. No clipe essa história dos logos é retratada para tentar manter um respeito às origens do clã.

Figura 02 - Da esquerda para direita: 1ª Logo Távola; 2ª Logo Távola; 3ª Logo Távola; Logo Dk DF; Logo DK



Fonte: Compilação do clã DK DF

2.2 Briefing

Inicialmente o projeto foi encomendado por Daniel Tornich, líder do Clã de DK DF *Swordplay*, um grupo de atletas que treinam uma forma de luta medieval com armamentos acolchoados. O *briefing* inicial consistia em criar um clipe se baseando em alguma série de animação japonesa em que o foco fosse o protagonismo heroico, para ser mais exato, o estilo da animação precisava ser da categoria *Shounen*, que é direcionada ao público adolescente masculino (PADILHA, 2020).

Os animes *Shounen* podem ser reconhecidos facilmente pelas lutas entre personagens poderosos. Além da escolha do estilo *Shounen*, o cliente possuía algumas sugestões de animação que poderiam ser usadas para a criação do clipe, que consistia nas seguintes obras: *One Piece* do autor *Eiichiro Oda*; *Black Clover* do autor *Yūki Tabata* e *Boku no Hero Academia* do autor *Kōhei Horikoshi*. Todas essas obras possuíam pontos em comum, todos eram do estilo *Shounen* e eram exibidos atualmente nas emissoras japonesas. Além disso, são grandes nomes na indústria de animes no Japão, sendo bem populares.

Fora as escolhas de referências do cliente, outras informações foram dadas para a criação das peças como pôsteres e posts, a criação de uma peça em formato

de pôster de filme, mas que pudesse ser usada impressa nas proporções 60 x 160 para que eles usassem em um cavalete em que possuíam. Além de exigirem não usar o nome real daqueles que são conhecidos por apelidos dentro do clã, como exemplo a integrante Isabella Tornich que prefere ser intitulada como Bell, Andressa Pimenta conhecida como Pandy, entre outros exemplos dentro dos membros do clã.

A palavra “HONRA” é um bordão de extrema importância para os membros do clã *Swordplay* DK, sendo usado não só para os membros da base de Brasília como em todas regiões em que do clã DK é presente. Então, peças variadas com a palavra “HONRA” precisam estar presentes. E por fim na criação do clipe, Daniel Tornich pediu que criasse uma adaptação da música do clipe escolhido para uma versão em português, já que as músicas das aberturas são criadas na língua japonesa em mescla com o inglês, e não faria muito sentido a letra original com as ideias do clã e a situação em que todos estavam presentes, se referindo assim ao período de pandemia. Resumindo todo o *briefing* em tópicos é preciso ser feito as seguintes peças: Videoclipe; Música do Videoclipe; Peças de imagens que contenham a palavra “HONRA”; Poster 60 x 160 - Posts e pôsteres variados.

2.3 Escolhas e planejamento

O primeiro passo após o *briefing* é saber qual abertura escolher, além de planejar as etapas do trabalho de forma eficaz, já que estaria sozinho na construção do projeto do início ao fim. Então a decisão inicial é criar um cronograma que irá se dividir em **Pré Produção**, que é a parte anterior ao projeto de captação das imagens e como elas seriam feitas para ser trabalhado futuramente, além de saber que a escolha da abertura poderia ser alterada a qualquer momento caso as etapas seguintes não tivessem o resultado esperado.

Em seguida com a **Produção** que é o trabalho mais “braçal” onde todo o material captado passaria por edições e formatações no photoshop e outros programas, para que a imagem possa ser usada de forma limpa, evitando erros como cabelo mal cortado, iluminação incoerente com o cenário, contaminação de cores já que na Pré produção havia chances de usar técnicas como Chroma Key.

A produção é a engrenagem principal de todo o trabalho, se algo dessa etapa der errado a solução na maioria das vezes é recomeçar do zero. Após a produção a etapa seguinte é a **Pós-Produção**, uma etapa de refinamento dos materiais produzidos na etapa anterior, onde seria aplicada técnicas como VFX, também

conhecida como efeitos especiais, exemplos de uso no trabalho são as pedras flutuantes, os granizos e o raio de luz do corte da espada no tempo 01:06 do Videoclipe.

Figura 03 - Exemplo do uso de VFX (efeitos especiais)



Fonte: Videoclipe, tempo 01:06

A última etapa do planejamento é o resultado, ou como chamei, **Revisão**. Essa etapa seria o momento da prova visual e auditiva, onde avaliaria se as técnicas usadas na construção das peças foram eficazes ou não. O que mais me frustrou foi essa etapa, já que o resultado nas primeiras tentativas não obtiveram o resultado esperado fazendo com que o projeto fosse reiniciado mais de uma vez.

Após já possuir as etapas em mente e no papel, o foco seria organizar cada etapa com cada um dos membros do clã DK que iriam participar das peças, ajustando datas e horários buscando atender a disponibilidade de agenda e saúde individual para a captação remota e presencial. Por estarmos em um período atípico, essa etapa de organização do pessoal seria de extrema importância, pois existiam aqueles que não podiam comparecer e o pior: aqueles que não possuíam equipamento adequado para a captação de imagem. Em resumo isso foi bem desafiador, além de que a parte da produção foi sub-dividida em 4 outras etapas.

Enfim, detalharei de forma mais eficiente essas divisões no capítulo posterior, sobre *pré produção*. A captação de imagem foi dividida em duas partes, sendo que a primeira parte foi completamente desconsiderada por causa das limitações de movimento na captação de imagem em Chroma Key. A primeira parte consiste na tentativa de realizar o projeto a partir da abertura de número 14 do anime One

Piece. A segunda parte e tentativa, foi usando a abertura de número 04 do anime Black Clover, sendo que esta inspiração resultou no produto final desse trabalho. Para melhor compreensão, segue abaixo a tabela organizada com horários, etapas e integrantes além das informações de qual programa foi usado em cada etapa.

Figura 04 -Cronograma contendo as duas etapas de escolha do projeto. Primeira tentativa O.P (One piece) e segunda tentativa B.C (Black Clover).

Pré Produção - O.P			Pré Produção - B.C			Produção			Pós Produção		
Erick	03/out	14:00	Erick	07/nov	10:00	Recorte	2º Etapa	2º Etapa	VFX	4º Etapa	4º Etapa
Tina	25/out	10:00	Tina	15/nov	16:00	Limpeza	2º Etapa	2º Etapa	Color Grading	4º Etapa	4º Etapa
Soldado	17/out	17:00	Soldado	14/nov	14:00	Tratamento	2º Etapa	2º Etapa	Render	4º Etapa	4º Etapa
Recruta	08/nov	13:00	Recruta	Remoto	Remoto	Luz	2º Etapa	2º Etapa			
Daniel	31/out	10:00	Daniel	15/nov	14:00	Refinamento	2º Etapa	2º Etapa			
Bell	03/out	16:00	Bell	19/nov	10:00	Inclusão de cena	3º Etapa	3º Etapa	Camera		
Pandy	17/out	14:00	Pandy	08/nov	17:00	Background	3º Etapa	3º Etapa	Adobe Audition		
helenice	18/out	12:00	helenice	19/nov	13:00	Fotografia	3º Etapa	3º Etapa	Adobe Photoshop		
Téo	Remoto	Remoto	Téo	Remoto	Remoto	AUDIO - Recorte	1º Etapa	1º Etapa	Adobe Premiere		
Sander	Remoto	Remoto	Sander	Remoto	Remoto	AUDIO - SFX	1º Etapa	1º Etapa	After Effect & Davinci Resolve		
AUDIO - Helenice	18/out	16:00	AUDIO - Helenice	18/out	16:00						

Fonte: Acervo pessoal

3 PROCESSO

3.1 Pré-Produção

A pré-produção se resume em conseguir captar as imagens dos integrantes de forma eficaz que não atrapalhe ou dificulte a parte de produção, com correções de cores entre outros problemas. Em resumo, eu considero que a frase “a gente corrige na pós” não é aceitável nessa parte do trabalho, então, todo planejamento é essencial. Entretanto, mesmo com todo o cuidado que tomei, tive vários problemas, alguns que até me forçaram a refazer partes do projeto diversas vezes.

Com o cronograma em mãos, montei um pequeno estúdio em minha casa com tecido verde simulando o chroma key e chamei pessoa por pessoa para filmar as cenas, que no primeiro momento era com a abertura de One Piece. Na figura 04 pode-se ver os primeiros testes de ângulos e iluminação com o uso do Chroma Key, é possível visualizar o verde refletindo as roupas, corpo e cabelo de forma bem sutil, não sendo possível perceber antes do tratamento do vídeo

Figura 05 - Etapa de captura de imagem O.P (One Piece).



Fonte: Acervo pessoal

O processo foi um pouco desgastante, pois demorou um mês apenas para conseguir marcar com todos os integrantes, sendo que só poderia ser feito nos finais de semana, período em que eu estaria em casa durante o dia todo. Além disso, existiram alguns integrantes que não poderiam comparecer, esses fizeram as imagens em suas casas com equipamento próprio e instruções específicas dadas por mim.

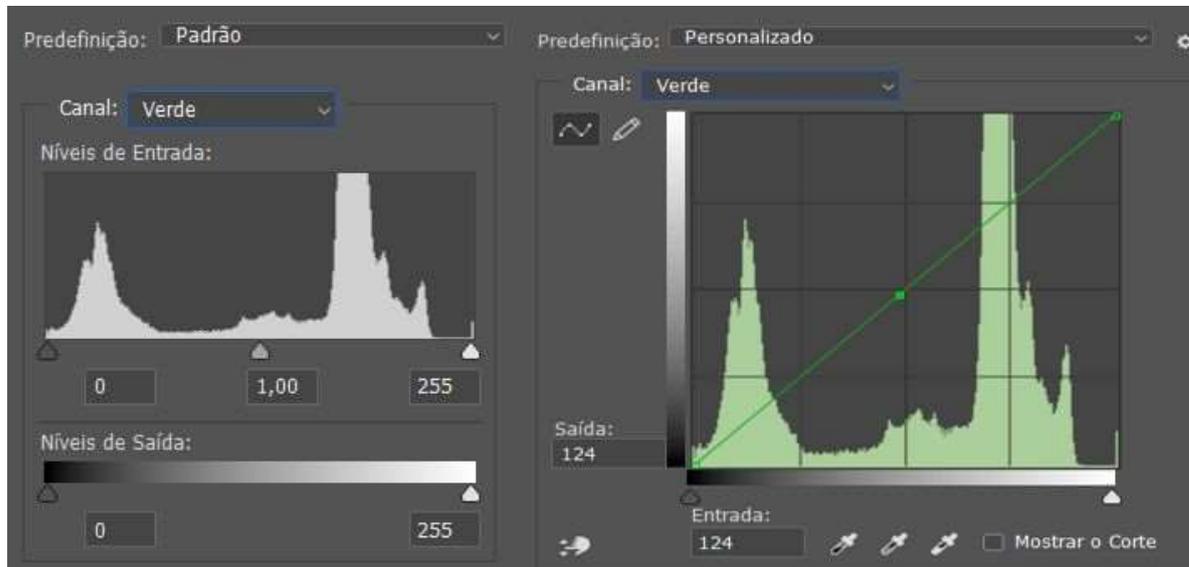
O equipamento para a captura das imagens no estúdio foi uma câmera Lg K50s do celular de marca LG, com a resolução 1080p com filmagem em Full HD a 30 quadros por segundo e a captura de fotos a 13Mp. Fiz uso também de um tripé como apoio para a captura das fotos e um ventilador para não deixar os integrantes com suor excessivo já que o local estava bem quente por ser pequeno e o clima de Brasília ser seco e muitas vezes quente. O Chroma Key foi feito com 10 metros de tecido Oxford comprado a 8 reais o metro, e pregado com Silver Tape, fita adesiva cedida pelo clã DK que é utilizada para revestir os equipamentos e armas utilizadas no esporte.

Após a captura de imagem e vídeo de cada membro e os envios daqueles que fizeram a captura remotamente, o processo de teste para o início da produção foi iniciado. É nesse ponto que começamos a ter os primeiros contratempos. A iluminação do estúdio caseiro não era suficiente para se ter uma captura de cor dos integrantes de forma íntegra, o que ocorria é que o verde do Chroma Key por não possuir uma iluminação própria refletia nos corpos dos integrantes fazendo com que eles ficassem com tonalidades de verde nas roupas, pele e principalmente no cabelo.

Na figura 05, exponho o gráfico de nível e curvas das cores de uma das imagens em RGB focando apenas na cor verde. É possível enxergar um estouro

além do gráfico dos níveis de verde, fazendo com que a cor contamine toda a imagem.

Figura 06 - Gráfico de nível e curvas



Fonte: Acervo pessoal

Esse problema só ocorria nas imagens captadas em vídeos, pois em foto era possível concentrar com facilidade a correção das cores apenas controlando os níveis e a curva do verde na gama de RGB por se tratar de uma imagem de maior qualidade. Já em vídeo a correção só ocorreria de frame a frame, pois a contaminação era superior ao da imagem por estar gravando em uma qualidade inferior a foto, nesse caso o vídeo estava em 1080p e as fotos em 2160p.

Já que o problema central foi a captação em vídeo, a solução que encontrei, por mais trabalhosa que fosse, era recomeçar e focar apenas em fotos. Nesse caso, fui construindo o videoclipe usando técnicas como parallax, que se utiliza de imagens 2D em um campo de profundidade, colocando uma na frente da outra fazendo um pseudo efeito 3D com o foco nessa profundidade de campo.

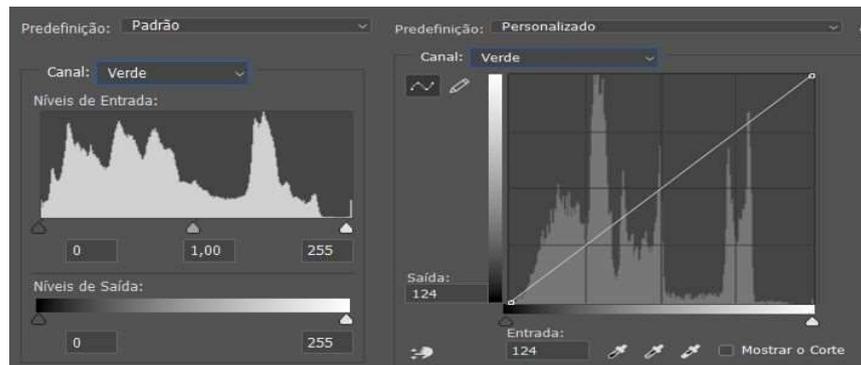
E assim, a procura de outra abertura se iniciou, pois dentro das três sugestões dadas no *briefing* de *Shounens*, *One Piece* não era mais possível pois as aberturas da animação eram muito ricas em movimentação, fazendo com que o Parallax não fosse suficiente. A outra sugestão dada por Daniel, *Boku No Hero Academia*, também se encontrava no mesmo patamar de *One Piece*, tornando inviável o trabalho a partir dessa inspiração. A sugestão que me restou foi Black

Clover, que por incrível que pareça, faz uso de Parallax em suas aberturas constantemente, além de sempre dar bastante destaque aos personagens, poder dos mesmos e união da equipe. Essa soma de fatores foi o que tornou Black Clover a escolha perfeita para esse projeto.

Iniciei novamente a captura de imagem, marcando o horário de cada esportista novamente e tendo o cuidado dobrado com a contaminação do verde. O processo de captura nessa segunda leva foi mais rápido que o anterior, durando apenas duas semanas. Além disso, a parte das capturas remotas foi feita com mais facilidade, já que os integrantes já sabiam o que fazer, e como fazer devido a experiência anterior.

Não trabalhei mais com a captura de vídeo e usei apenas fotos, o que tornou todo o processo mais fluido tanto na captação quanto na edição. A partir daqui o processo foi exatamente o mesmo da tentativa anterior, com exceção da parte do vídeo. Ao testar as cores das imagens capturadas na segunda tentativa, todas poderiam ser corrigidas de forma mais simples, já que não houve a grande contaminação que existia na tentativa anterior (One Piece).

Figura 07 - Gráfico de nível e curvas das cores em RGB de uma imagem da segunda tentativa focando apenas no verde



Fonte: Acervo pessoal

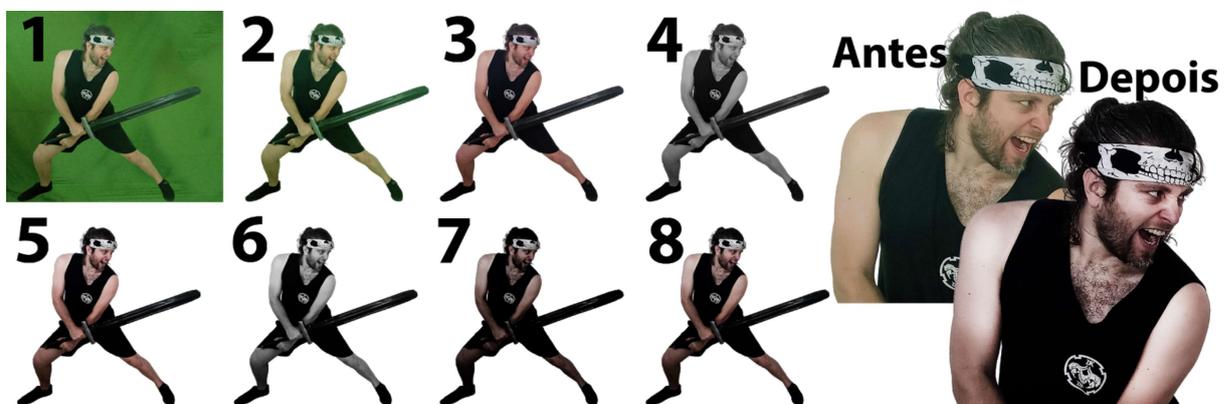
3.2 Produção

A partir desse ponto é a parte mais técnica, onde o uso do software é o diferencial e com toda humildade, é onde eu posso brilhar. Nesse ponto da produção usei o programa Adobe Photoshop onde o tratamento das imagens se iniciava. O meu objetivo era deixar as fotos próximas de uma identidade visual semelhante à animação japonesa, mas sem perder a realidade. Não queria transformar as

imagens em desenho e sim colocar traços que possam lembrar. Seguindo essa ideia, resolvi dar ênfase nas linhas de expressões e na iluminação forte, sem que a imagem ficasse saturada.

O processo era mecânico mas seguia uma certa lógica, eu pegava a imagem crua e recortava as bordas deixando o Background transparente, em seguida, corrigia o nível de cor e retirava qualquer contaminação que o verde pudesse aparecer. Com a imagem limpa eu a duplicava modificando para o preto e branco em que pudesse colocar uma em cima da outra como uma transparência de iluminação intensa com o intuito de deixar as expressões mais fortes. O resultado era uma imagem mais escura dando ênfase nas expressões e nas dobras das roupas. Após esse procedimento eu repetia a parte de duplicar com a transparência e deixando preto e branco, mas o diferencial é que acrescentava o Laranja nas sombras para que as expressões ficassem mais fortes. Assim, eu finalizava com pequenos retoques na iluminação do rosto e nas dobras das roupas. O processo pode ser visto na figura 07.

Figura 08 - Processo usado em todas as imagens do videoclipe, para alcançar a identidade visual mais marcante dando prioridade às linhas de expressões com o uso de iluminação.



Fonte: Acervo pessoal

Após editar todas as fotos de cada integrante, cheguei em um ponto que seria a construção das cenas que foi feito no programa Adobe Premiere: comparar a fotografia da abertura escolhida (que nesse caso seria a Opening 4 de *Black Clover*, *Guess Who Is Back* da cantora japonesa *Koda Kumi*) e recriar a fotografia com as imagens que foram captadas na pré-produção. Esse processo é mais auto explicativo se visto de cena por cena, então irei colocar alguns exemplos abaixo e comentar um por um em como foi feito o processo.

Figura 09 - Fotografia comparativa entre as cenas da Opening 4 e a construção do videoclipe.



Fonte: Compilação, abertura 04 de Black Clover, videoclipe produzido

No primeiro exemplo temos a personagem Noely de cabelos brancos, com uma sombra projetada, e em contrapartida a modelo Helenice está interpretando na mesma posição. Além do procedimento já citado acima foi preciso recriar o background com a sombra projetada e ajustar as sombras onde esconde a parte de trás de Helenice, mostrando apenas o rosto e seus braços que estão iluminados.

No exemplo seguinte temos um plano fechado na expressão, onde é fácil perceber a identidade usada para dar ênfase nas expressões. E por fim temos um plano de imagens com três modelos (Erick, Isabelly e Valentina) onde a imagem de Valentina, que está no meio, foi captada em sua casa, fazendo com que não fosse exatamente igual a posição da personagem acima. E por fim foi acrescentado apenas o background roxo.

Finalizando a parte de produção, após criado cada cena, uma por uma encaixei cada cena com o tempo correto sincronizando com a música e criando a peça de um minuto e trinta segundos.

3.3 Pós-produção

Com o clipe editado, em cada cena o processo de pós-produção se iniciava. Dividida em duas etapas o VFX que seria os efeitos especiais e a correção de cor. Nesse ponto do trabalho a criação de modelos 3D e o uso de alguns modelos pré-prontos foram usados, como por exemplo rochas, fogo, raios, fumaça, flash de luz e energia foram pré moldados no After Effect e refinado de acordo com o

apresentado na abertura Black Clover. Deixo claro que não foram criações feitas totalmente do zero e sim remodelagem dos arquivos pré-prontos que o programa oferece em suas configurações.

Tendo cada arquivo em sua totalidade pré-pronta, o refinamento era algo mais minucioso, moldando tamanho, cor, espessura e principalmente movimento. Por se tratar de um arquivo pré-pronto já possuíam movimentos de quadro a quadro, mas esses movimentos não faziam sentido dentro da fotografia original da abertura, então a solução era reanimar os efeitos citados quadro a quadro tendo um resultado mais próximo do esperado.

Figura 10 - Processo de animação quadro a quadro de uma grande rocha editada no After Effect



Fonte: Acervo pessoal

Além dos efeitos citados acima de rochas, fogo, luzes e etc. uma introdução com o logo da DK *Swordplay* foi criada usando a ideia da sigla “Dark Knight” que no português seria “*Cavaleiro Negro*” ou como internamente é usado entre os membros da DK: “*Cavaleiros da Morte*”. A ideia da morte e sua foice seria a ideia perfeita para uma introdução antes do clipe, e assim usando os elementos 3D Pré concebidos pelo After Effect resultando na animação para suprir a introdução. Na figura 10 pode-se observar trechos deste:

Figura 11 - Animação de introdução ao clipe criada no After Effect com suporte de 3D pré concebido



Fonte: Acervo pessoal

Ao encerrar todas as cenas que precisavam de VFX, sendo elas semelhantes aos exemplos dado acima, o processo de efeitos especiais se encerra chegando à próxima etapa onde o refinamento da fotografia era feito a partir do controle e correção de cores, também chamado de *color grading*. Um dos programas utilizados nesta etapa de refinamento de cores foi Davinci Resolve, focado na correção e graduação de cor.

Apesar do tratamento de imagem já ter sido feito no processo de produção usando o programa Adobe Photoshop, quando a cena estava finalizada com o Background, e os VFX uma incoerência de cores era notável. O procedimento de correção de cor era necessário para ter uma coerência de cenas, um exemplo disso seria nas cenas que envolvem água, na abertura original Black Clover. As partes que continham água eram mais azuladas, pois o arco dos episódios da animação referente a essa abertura é relacionada a uma aventura marítima e optaram por usar o azul como cor principal para demonstrar cenas desse arco marítimo.

Figura 12 - A primeira fileira de baixo para cima é composta pela composição original do videoclipe, a segunda fileira a montagem da cena sem a correção de cor, e a terceira fileira composta pela montagem da cena com correção de cor.



Fonte: Compilação, abertura 04 de Black Clover, videoclipe produzido

3.4 Refinamento

Com a composição completa e as cenas em seus devidos lugares, editadas, corrigidas, com efeitos visuais VFX e correção de cores a parte de sincronia com a música era revisada nessa etapa de resultados e assim voltamos para o início. Para ser mais exato a sub-etapa após a pré produção, a criação e captação da música.

A música escolhida na 4ª abertura de Black Clover é *Guess Who 's Back* da cantora japonesa *Koda Kumi*, segue abaixo a letra e tradução original do trecho que aparece na abertura, retirada do site Letras.

Guess Who's Back
 Tooku made michibikarete
 meian no michi wo buchikowasu made
 Yo, guess who's back? Everybody get down
 Guess who's back? Hey, step up, step up!
 unmei no itazura ni I'm falling down
 kimi to kanadeta harmony wa mada kako ni okizari no mama
 kimi no tsuyoki na kaori wa mada kokoro ni
 hikizutta mama
 matteru dake ja mou tarinai yai yah!
 Hey, guess who is back? negai dakishime
 Guess who is back? asu shimesu roulette
 Guess who is back? hikari tomoshite
 Guess who is back? makkura na meiro de

Guess who is back?
 (...) me no mae no kibou uchikatte (KUMI, 2018 apud Letras, 2020)

Adivinha Quem Está de Volta
 Estamos sendo guiados para longe
 Até estilhaçar se a estrada entre luz e trevas
 Aí, adivinha quem está de volta Todos desçam!
 Adivinha quem está de volta? Ei, levante-se, levante-se!
 Sou derrubado por um truque do destino
 A harmonia que tocava com você ficou esquecida no passado
 Seu cheiro ficou grudado na minha cabeça na minha cabeça
 Não consigo esquecer
 Não consigo mais esperar!
 Ei, adivinha quem está de volta? Me prendo ao meu desejo
 Adivinha quem está de volta? Roleta que guia pro amanhã
 Adivinha quem está de volta? Deixe a luz brilhar
 Adivinha quem está de volta? Nesse labirinto sombrio
 Adivinha quem está de volta?
 (...) Até que eu possa ver a esperança (2020, Letras)

Seguindo a ideia original da letra, e o período atípico de pandemia em que estamos, a frase “Adivinha quem está de volta?” foi substituída por “E eu voltei”, já que na parte original a sonoridade combinaria melhor com “Guess Who 's Back”. A letra foi escrita em conjunto por mim e uma das integrantes do clã DK DF chamada Helenice Mota, segue abaixo a adaptação usada na peça final.

E eu voltei
 Sai do caminho que eu escolhi
 Trevas caíram em mim, mas a luz voltou aqui
 Mas eu voltei e estou aqui para lutar
 Eu voltei se levantem, levantem
 Um empecilho surgiu e eu caí
 O que está vivo em mim, me traz de volta aqui, me impede de dormir e eu não posso parar
 No passado que me dói eu vou contra atacar, com o dobro de poder e vou revidar
 Não posso deixar para depois
 E eu voltei! me prendam ao que desejei
 E eu voltei! Como que me transformei
 E eu voltei! Com luz em meus olhos vi
 E eu voltei! Com sombras vindas de mim
 E eu voltei!
 E tendo esperança eu vou resistir ! (LECHENSQUE & MOTA, 2020)

Após a criação da letra a captação foi realizada com um microfone Samsung simples, usando o programa Adobe Audition, os efeitos presentes na composição final da música foram *Reverbs* para deixar uma voz ecoante semelhante às técnicas

usadas em músicas profissionais. Foi aplicada também modulação de voz, para deixar mais agudo em partes como o refrão “e eu voltei”. Na frase “um empecilho surgiu e eu caí” usei outro tipo de modulação de voz que simula o som de rádio para tentar se aproximar ao máximo dos efeitos da música original.

Confesso que a parte musical não saiu como desejado, o nível de captação com equipamentos apropriados superou a criatividade e correções em uma obra de baixo custo, acredito que se eu tivesse o equipamento de captação de áudio apropriado, os mesmos efeitos inseridos na música teriam surtido melhores resultados.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a música completa e as cenas finalizadas, o que me restava era apenas renderizar o arquivo e ver o resultado. Em alguns quadros considerei necessário adaptar a fotografia da cena para que pudesse inserir melhor a identidade final do projeto.

Com esse trabalho compreendi e vivenciei de forma verdadeira as dificuldades que implicam uma produção de baixo custo. Tive empecilhos que vão além do equipamento. Senti falta de uma direção de atores que pudesse orientar e trabalhar com meus modelos, já que tinham pouca ou nenhuma experiência para posar para fotografias, ainda mais sendo profundamente interpretativas como foram as desse processo.

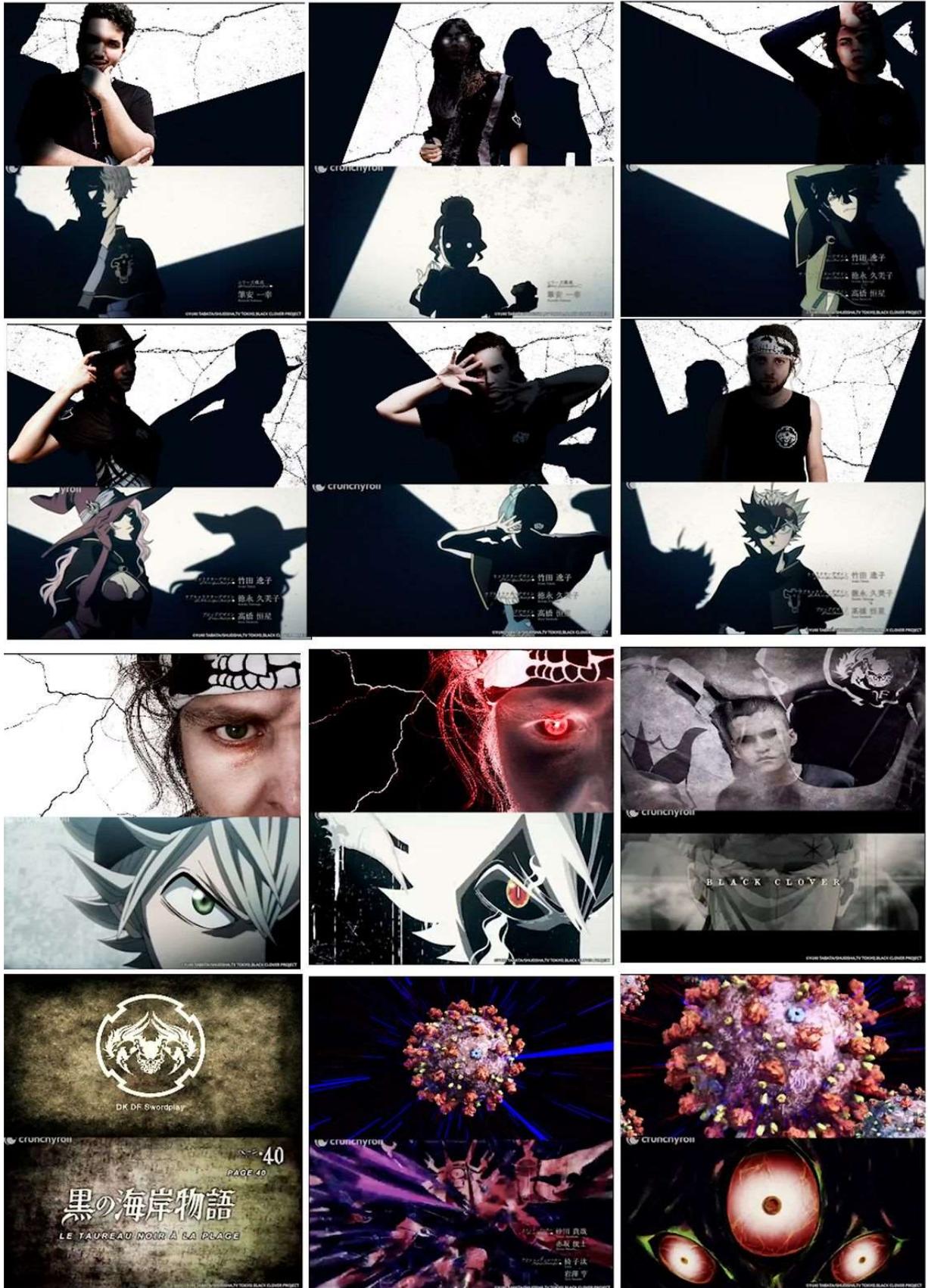
Ao fazer esse trabalho assumi não apenas o papel de design, mas também o de fotógrafo, *cameraman*, ator, diretor, editor de áudio e vídeo e tantos outros que seria extenso descrever todos. Entretanto, chego ao fim desse processo feliz com o resultado que compartilho a seguir:

Figura 13 - Resultado comparativo do videoclipe



Fonte: Compilação, 4ª abertura de Black Clover e videoclipe produzido

Figura 15 - Resultado comparativo do videoclipe 3

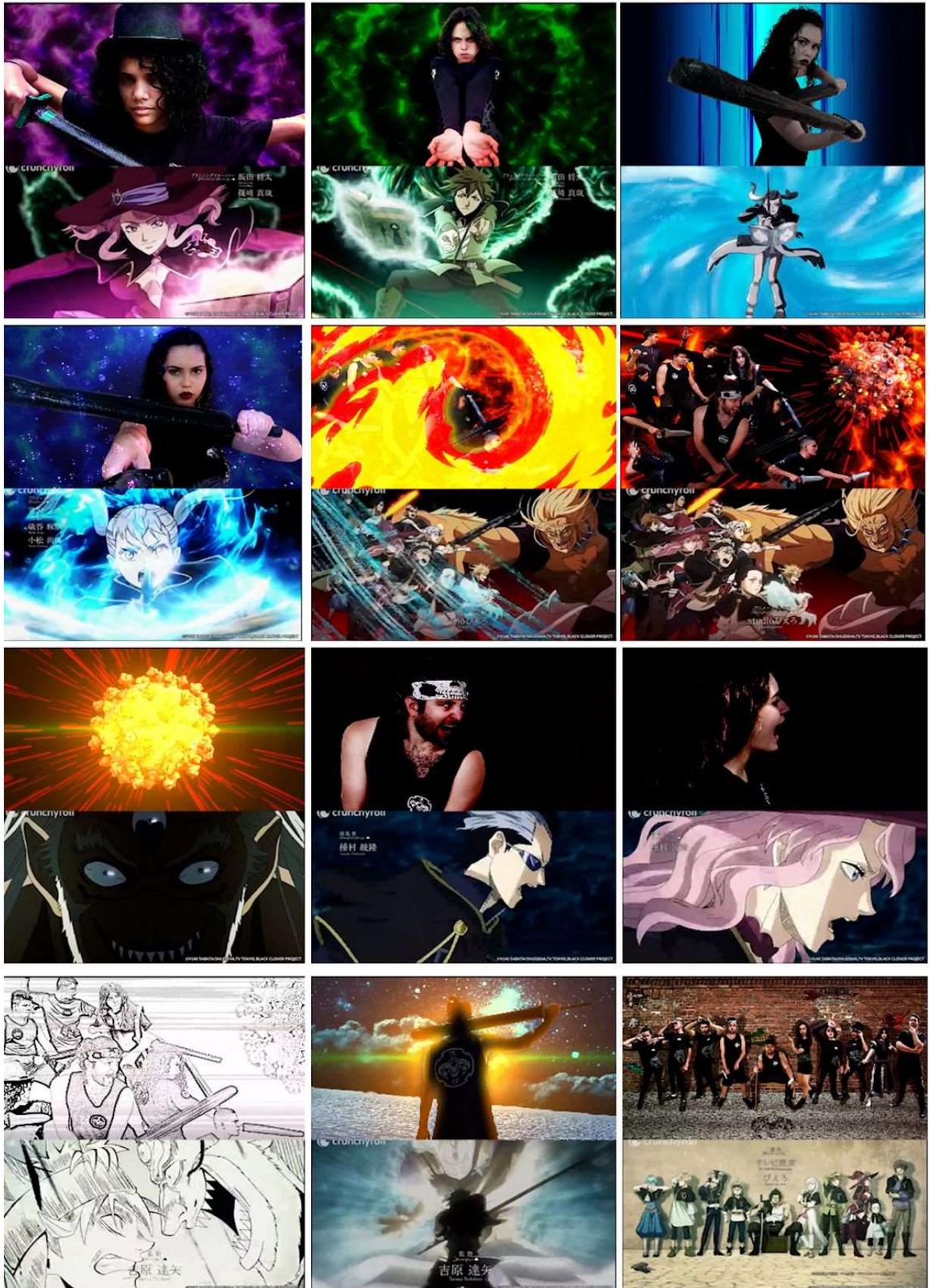


Fonte: Compilação, 4ª abertura de Black Clover e videoclipe produzido

Figura 16 - Resultado comparativo do videoclipe 4



Figura 17 - Resultado comparativo do videoclipe 5



Fonte: Compilação, 4ª abertura de Black Clover e videoclipe produzido

Com esse projeto concluo que qualquer peça sendo ela de vídeo ou imagem pode ser feita com apenas uma câmera, conhecimento e muita força de vontade.

Sei que o equipamento de alto custo possui uma qualidade melhor, que tanto pode facilitar o trabalho quanto produzir com uma melhor qualidade, mas sei que nem todos possuímos no exato momento tais ferramentas ou recursos para tal, e por isso precisamos improvisar e pensar um pouco em como fazer as peças de forma criativa e que ainda possua uma qualidade aceitável.

Procurei em todo projeto melhorar minhas habilidades técnicas usando as ferramentas necessárias para captar, editar e refinar minhas peças. Em nenhum momento acreditei que não era possível, sabia até aonde pode ir minhas capacidades e seguir além dos meus limites. Quero mostrar com esse trabalho que não precisamos alugar um estúdio caro, ou câmeras de mais 2000 mil reais, ou pagar modelos e atores para fazer um vídeo interpretativo.

O foco deste trabalho é a criatividade em como resolver os problemas que irão aparecer, seja ele técnico, de limitações de hardware ou até mesmo o fato da epidemia e não podermos gravar e capturar as imagens para o uso das peças.

Estamos em um momento delicado, onde precisamos nos adaptar, seja você com recursos para isso ou não.

5 RESULTADO

Nesse momento apresento o resultado deste projeto com as peças em imagens com posters e publicação em redes sociais e suas medidas, além do Link para a visualização do vídeo clipe.

Figura 18 - Resultado,8 imagens 1x1 para o uso aplicado no instagram



Fonte: Acervo pessoal

Figura 19 - Resultado, poster com tipografia honra que simboliza a frase de guerra do clã DK.



Fonte: Acervo pessoal

Figura 20 - Resultado, poster com referências ao estilo de produções em filmes.



Fonte: Acervo pessoal

Figura 21 - Resultado, poster com referências a um estilo de mundo fantástico, tipicamente usados em filmes de histórias medievais e contos fantásticos.



Fonte: Acervo pessoal

Figura 22 - Resultado, poster com referências a um estilo de mundo fantástico, tipicamente usados em filmes de histórias medievais e contos fantásticos.



Fonte: Acervo pessoal

Figura 23 - Resultado, poster com referências a um estilo de mundo fantástico, tipicamente usados em filmes de histórias medievais e contos fantásticos. Com o foco no personagem como protagonista.



Fonte: Acervo pessoal

Figura 24 - Resultado, poster com referências a um estilo de mundo fantástico, tipicamente usados em filmes de histórias medievais e contos fantásticos. Com o foco no grupo como protagonistas.



Fonte: Acervo pessoal

Figura 25 - Resultado, Poster promocional com os membros do clã alinhados. Os grafites referentes à parede é uma forma de simbolizar aqueles que não puderam participar do videoclipe e as respectivas peças, pelo motivo de distanciamento social.



Fonte: Acervo pessoal

Figura 26 - Resultado, QR Code para visualizar o Videoclipe pela plataforma Vimeo.

Link: <https://vimeo.com/491802989>



Fonte: Acervo pessoal - Vimeo

REFERÊNCIAS

DK DF swordplay. Acervo de fotografias. Brasília, 2020.

LECHENSQUE, T.F.; MOTA, H.F.S. **E eu voltei**. Anotações. Brasília, 2020.

LETRAS. **Guess who is back**: Kumi Koda. Letras, 2020. Disponível em: <<https://www.lettras.mus.br/kumi-koda/guess-who-is-back/traducao.html>>. Acesso em: 15 de dezembro de 2020.

GLADIUS. **O que é Swordplay?** Gladius, 2020. Disponível em: <<http://www.swordplay.com.br/o-que-e-swordplay/#:~:text=Swordplay%C3%A9%20o%20nome%20dado,a%20seguran%C3%A7a%20dos%20participantes%20envolvidos.>>. Acesso em: 15 de dezembro de 2020

PADILHA, A. **Qual o seu tipo de anime favorito**: Descubra os principais gêneros e saiba identificá-los! Aficionados, 2020. Disponível em: <<https://www.aficionados.com.br/generos-de-animes/>>. Acesso em: 15 de dezembro de 2020.