E se fosse a *tua marca?*

Como construir um filme de marca a partir de uma conversa.



00:00 / O primeiro plano coloca os dois interlocutores frente a frente.

Uma partida de xadrez, uma ida ao cinema e uma pergunta final. Acompanha o filme e usa estas cinco páginas para escrever, dirigir e montar uma peça para a tua própria marca.

02 Guião 03 Planos 04 Estilo visual 05 Montagem

01 / ESCRITA

Da ideia ao guião

Fixa uma pergunta a que o filme possa responder com imagens. No exemplo, o tabuleiro dá às personagens algo para fazer enquanto conversam.



00:14 / A mão e a peça no salão.



00:26 / A dupla na sala de cinema.

01 **Escolhe o que queres mostrar.**

Completa «Quero que quem vê perceba que…». Para o teu exercício, imagina um estúdio que transforma ideias em filmes. A promessa pode ser «uma conversa dá origem a uma cena que conseguimos ver».

02 **Dá uma intenção a cada voz.**

Uma pessoa faz a pergunta de quem vê. A outra responde e aponta para uma ação. Experimenta «Como mostras uma ideia?» e a resposta «Senta-te. Deixa-me mostrar-te.» Lê as duas falas em voz alta.

03 **Escolhe um fecho.**

Decide o que a pessoa deverá fazer depois da última imagem. O original chega a «SEGUE-ME!». Para o teu filme, escreve uma única frase que dê continuidade à promessa.

Os tempos identificam fotogramas da versão publicada. Os exercícios e as falas de exemplo são propostas para criares outra peça.

02 / REALIZAÇÃO

Filmar a conversa

Desenha uma linha entre as duas cadeiras. Coloca a câmara sempre do mesmo lado dessa linha. Assim, os olhares continuam a encontrar-se quando cortas entre as duas personagens.



00:02

O conjunto



00:04

O interlocutor



00:10

A resposta

Plano de conjunto

Vê-se o casaco vermelho à esquerda e o fato escuro à direita. Guarda um fotograma com a posição da mesa e das cadeiras. Quando regressares ao salão, repõe esta disposição.

Campo e contracampo

Enquadra primeiro uma personagem sobre o ombro da outra e depois recolhe a resposta. Para o exercício, começa com um plano médio à altura dos olhos. Aproxima apenas para uma reação ou um gesto importante.

Plano de pormenor

Filma a mão a pegar na peça. Marca a casa do tabuleiro, a cor da peça e a mão que a segura. Se precisares de refazer a tomada, começa um instante antes do contacto.

PROMPT / PLANO DE RESPOSTA

Usa a referência do salão. Mostra o interlocutor do fato escuro a escutar, com o ombro do casaco vermelho desfocado à esquerda. Câmara estável à altura dos olhos. Deixa uma pausa antes de ele responder.

03 / IMAGEM COM IA

Da sala ao cinema

O filme muda de cenário e passa uma das personagens para animação. As cores da roupa, os óculos e as posições nas poltronas ajudam a reconhecer as pessoas.



00:26 / Dois espectadores.



00:32 / Um deles já está em 3D.

1. Prepara duas imagens.

Faz primeiro o enquadramento com os dois espectadores. Guarda uma cópia. Na segunda, estiliza apenas a pessoa da direita. Conserva a altura dos olhos, o balde de pipocas e as costas das cadeiras.

2. Pede movimento.

Usa essas imagens como início e fim, se a ferramenta o permitir. Pede uma respiração ou um ligeiro rodar da cabeça. Faz uma versão curta e compara os limites dos óculos fotograma a fotograma.

PROMPT / VARIAÇÃO DE ESTILO

Usa o plano aprovado da sala de cinema. Mantém a personagem de casaco vermelho à esquerda. Transforma a pessoa à direita numa personagem de animação 3D expressiva. Preserva a direção do olhar, o balde de pipocas e a posição dos óculos. Conserva o enquadramento e a luz do projetor.

Se o balde ou a poltrona mudarem de forma, começa pela imagem de referência e repete só esse plano. No plano seguinte, retoma o enquadramento de conjunto aprovado.

04 / MONTAGEM NO CAPCUT

Dar ritmo ao filme

Abre um projeto horizontal em 16:9 e importa os planos. A versão de referência dura 50,375 segundos, mede 1280 × 720 e foi codificada a 24 fotogramas por segundo.

00:02	**Salão**	O plano aberto estabelece quem está de cada lado.
00:14	**Peça de xadrez**	O gesto cria um ponto de corte entre os rostos e a mesa.
00:20	**Mostrador**	Um pormenor interrompe a conversa antes da mudança de cenário.
00:32	**Cinema**	O plano com os dois mostra a mudança de estilo.
00:44	**Regresso**	O rosto em plano próximo antecede o título final.

Monta primeiro as vozes.

Coloca as falas pela ordem do guião. Corta para quem escuta quando uma reação acrescenta sentido. Experimenta deixar a voz continuar brevemente sobre o plano seguinte.

Confere o regresso ao salão.

Compara um plano inicial com outro de regresso. Verifica lugares, direção do olhar, roupa e posição das peças. Ouve a conversa no altifalante do telemóvel e ajusta os sons que tapem palavras.

Exporta e vê a peça completa.

Para igualar o formato do exemplo, exporta em MP4 a 720p e 24 fps. Vê o ficheiro do princípio ao fim. Confirma que o texto e o nome do perfil continuam legíveis até ao último fotograma.

Ver o filme e o manual

nelsonfavas.pt/biblioteca/filme-de-marca