

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA: AMBIENTES MIDIÁTICOS E
TECNOLÓGICOS

ALEX VISSOTO

ASA BRANCA POR SMARTPHONES:
Uma proposta interdisciplinar do uso de *smartphone*
como agente facilitador da produção audiovisual.

Bauru

2018

ALEX VISSOTO

**ASA BRANCA POR SMARTPHONES:
Uma proposta interdisciplinar do uso de *smartphone*
como agente facilitador da produção audiovisual.**

Trabalho de conclusão de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, da Faculdade Júlio de Mesquita Filho (Unesp) Faculdade de arquitetura, artes e comunicação Campus de Bauru, para obtenção do título de Mestre em Mídia e Tecnologia, sob a orientação do Prof. Associado Denis Renó.

Bauru

2018

Vissoto, Alex.

ASA BRANCA POR SMARTPHONES:

Uma proposta interdisciplinar do uso de smartphone como agente facilitador da produção audiovisual/Alex Vissoto, 2019 89 f. : il.

Orientadora: Maria Cristina Gobbi

Dissertação (Mestrado)-Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2019

1. Mídia e tecnologia. 2. Smartphones. 3. Mobilidade. 4. Música. 5. Vídeo. I. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. II. Título.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Câmpus de Bauru



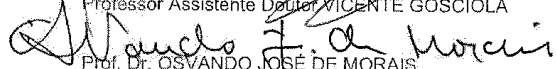
ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE Mestrado de ALEX VISSOTO, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 26 dias do mês de fevereiro do ano de 2019, às 09:00 horas, no(a) Auditório da Secretaria de Pós-Graduação da FAAC, reuniu-se a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelos seguintes membros: Prof^ª. Associada MARIA CRISTINA GOBBI - Orientador(a) do(a) Departamento de Comunicação Social / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - FAAC - UNESP - Bauru/SP, Professor Assistente Doutor VICENTE GOSCIOLA do(a) Programa de Pós-Graduação em Comunicação / Universidade Anhembi Morumbi, Prof. Dr. OSVANDO JOSÉ DE MORAIS do(a) Departamento de Comunicação Social / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a arguição pública da DISSERTAÇÃO DE Mestrado de ALEX VISSOTO, intitulada **ASA BRANCA POR SMARTPHONES: UMA PROPOSTA INTERDISCIPLINAR DO USO DE SMARTPHONE COMO AGENTE FACILITADOR DA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL**. Após a exposição, o discente foi arguido oralmente pelos membros da Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final: Aprovado. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da Comissão

Examinadora.


Prof^ª. Associada MARIA CRISTINA GOBBI


Professor Assistente Doutor VICENTE GOSCIOLA


Prof. Dr. OSVANDO JOSÉ DE MORAIS

ALEX VISSOTO

**ASA BRANCA POR SMARTPHONES:
Uma proposta interdisciplinar do uso de *smartphone*
como agente facilitador da produção audiovisual.**

Área de concentração: Ambientes Midiáticos e Tecnológicos.

Linha de pesquisa: Gestão Midiática e Tecnológica.

Banca Examinadora:

Presidente/Orientadora Prof. Associada Prof. Associada Maria Cristina Gobbi

Prof. 1: Vicente Gosciola

Instituição: UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

Prof. 2: Osvando José de Moraes

Instituição: FAAC-UNESP/BAURU

Resultado: Aprovado

Bauru, 26/02/2019

À minha família: Pricila, Angus, Edna, José, Douglas e Fabiana.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos amigos de carona, Mari, Fran e Jeff, sem vocês o caminho seria bem mais árduo literalmente. Agradeço também ao Denis Renó, sem o apoio e orientação não saberia por onde começar essa pesquisa.

Eu vi coisas que vocês não imaginariam. Naves de ataque em chamas ao largo de Órion. Eu vi raios-c brilharem na escuridão próximos ao Portão de annhäuser. Todos esses momentos se perderão no tempo, como lágrimas na chuva. Hora de morrer (BLADE RUNNER, 1982).

RESUMO

A cultura móvel é uma característica da sociedade contemporânea (AUGÉ, 2008), e isso contamina cada vez mais as atividades culturais, artísticas e midiáticas. Com essas influências, o projeto Playing for Change realiza, desde 2002, produções musicais colaborativas a partir de tecnologias audiovisuais móveis. Essa dissertação apresenta, a partir da interdisciplinaridade entre música, tecnologia móveis e audiovisual, um estudo de cinco clipes produzidos pelo projeto Playing for Change, o que possibilita a produção, de caráter experimental, de um videoclipe experimentando o *smartphone* como agente contribuinte da produção de conteúdo autoral. E por fim, o trabalho contribui com os métodos para futuras produções seguindo os mesmos moldes propostos pelo projeto inicial analisado, o Playing for Change.

Palavras-chave: mídia e tecnologia, smartphones, mobilidade, música, vídeo.

ABSTRACT

Mobile culture is a feature of contemporary society (AUGÉ, 2008), and this increasingly contaminates cultural, artistic and media activities. With these influences, since 2002, the Playing for Change project has been producing collaborative musical productions using mobile audiovisual technologies. This dissertation presents, from the interdisciplinarity between music, mobile and audiovisual technology, a study of five clips produced by the Playing for Change project, which allows the experimental production of a video clip experimenting the smartphone as a contributing agent of the production of content. And finally, the work contributes to the methods for future productions following the same molds proposed by the initial project analyzed, Playing for Change.

Keywords: media and technology, smartphones, mobility, music, video.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA	15
1.1 Evolução dos meios: das mídias convencionais às novas mídias.....	15
1.2 O projeto “ <i>PLAYING FOR CHANGE</i> ”	19
1.3 Rede colaborativa	21
1.4 Análise de narrativa e produção dos vídeos no Youtube.....	21
1.5 Apontamentos pós-análise	29
2 <i>PLAYING FOR CHANGE</i> À BRASILEIRA: ASA BRANCA POR <i>SMARTPHONE</i>	39
2.1 Mobilidade: gravando com <i>smartphones</i>	39
2.2 Pré-produção: a escolha da música e o desenvolvimento do experimento	40
2.3 Pré-produção: escolha dos músicos.....	41
2.4 Pré-produção: escolha dos lugares	43
2.5 Pré-produção: roteiro	48
2.6 Composição fotográfica: enquadramentos do videoclipe.....	53
2.7 Cuidados para a produção	54
2.8 Produção: relato das gravações.....	55
2.9 Pós-produção: montagem dos vídeos.....	67
2.10 Exibição e veiculação	69
2.11 O experimento: vantagens da mobilidade na gravação com <i>smartphones</i>	70
3 AUDIOVISUAL POR <i>SMARTPHONES</i> : COMO GRAVAR	73
3.1 Pré-produção.....	73
3.2 Produção	74
3.3 Pós-produção	83
4 CONSIDERAÇÕES	85

INTRODUÇÃO

Em 1973, foram comprovadas as teorias sobre redes de telefonia móvel/celular que vinham sendo pesquisadas desde 1947. Foi naquele ano que a primeira chamada de um telefone móvel para um telefone fixo foi efetuada. A empresa Motorola foi pioneira em mostrar um aparelho móvel (chamado DynaTAC) funcionando, embora fosse somente um protótipo e não estivesse à venda para o público. O primeiro modelo liberado comercialmente nos EUA demorou dez anos após o referido teste, ou seja, tendo sido lançado o Motorola DynaTAC 8000x somente no ano de 1983.

A primeira geração de telefonia celular não contava com aparelhos tão portáteis assim: a maioria era desenvolvida para ser acoplada em carros; aqueles aparelhos pesavam em média 1kg e tinham a dimensão de 30 centímetros de altura. Dessa forma, a tendência era reduzir de tamanho e aumentar as funções desses dispositivos. No início da década de 90, as fabricantes já tinham se preparado para o lançamento de novos aparelhos com tamanhos e pesos menores. A segunda geração de telefones móveis não traria apenas novos aparelhos, mas também aderiria a novos padrões de comunicação. As principais tecnologias que imperaram nessa época foram: TDMA, CDMA e GSM. Essa segunda geração de aparelhos celulares trouxe as seguintes novidades: SMS, o serviço de mensagem de texto (a primeira mensagem enviada foi no ano de 1993, através de uma operadora finlandesa) limitado a poucos caracteres e não permitia a utilização de acentos ou caracteres especiais; outra novidade foram os *ringtones* monofônicos e polifônicos personalizados, substituindo as campainhas da primeira geração. As novidades mencionadas anteriormente mostraram avanços em textos e áudio, mas e as imagens? Os dispositivos monocromáticos não transmitiam tudo o que nossos olhos podiam perceber, assim as fabricantes introduziram visores com escala de cinza, recurso que permitia a distinção de imagens. Apesar da possibilidade de distinguir uma imagem, essa não parecia tão real, de maneira que o próximo passo foi o desenvolvimento de um celular com distinção de quatro mil cores: era uma tecnologia grande para um aparelho tão pequeno. Diante desse cenário, foi evoluindo para *displays* de 64 mil cores e depois para visores com até 256 mil cores de modo que suas imagens já pareciam reais e imperceptível a falta de outras cores. A evolução não parou e, atualmente, os

aparelhos possuem cerca de 16 milhões de cores, recurso fundamental para aparelhos que produzem e reproduzem imagens de alta resolução.

Tendo a possibilidade de visualizar imagens coloridas, os celulares passaram a ter o recurso de transmitir mensagens multimídia (MMS), possibilitando, assim, até o envio de vídeos. Em um comparativo direto, a troca de mensagens via telefonia móvel estava equiparada à troca de *e-mails* via Internet não em quantidade, mas em possibilidade. O próximo avanço era a Internet no celular. A princípio, o que era possível ser acessado não se parecia nada com a Internet acessada via computadores. Para isso mudar, foi preciso que os portais criassem páginas próprias pensadas para a tecnologia móvel (WAP), tendo como principais características o conteúdo reduzido e poucos detalhes.

Dessa forma, foram então apresentadas todas as características de celulares na era 2G. Entretanto, antes dos celulares passarem para a terceira geração (3G), houve uma fase intermediária: os chamados de 2,5G. Esses aparelhos caracterizaram-se pela implementação de câmeras (fato esse que pode ser considerado revolucionário) que, além de fotografarem, alguns possibilitavam a gravação de vídeo. Outra característica foi o suporte e reprodução de arquivos de música em MP3. Algumas fabricantes disponibilizaram outros formatos de áudio como ACC e WMA, além de incluírem equalizadores e suportes de listas de reprodução.

Após essa fase intermediária, os avanços chegaram à terceira geração de celulares (3G) que, por sua vez, aprimorou a transmissão de dados e voz, ofereceu velocidades maiores de conexão, implementou recursos como vídeo-chamadas e recepção de sinal televisivo. Os celulares passaram a ser chamados de inteligentes, isso porque os chamados *smartphones* possuem núcleos de processamento, similares aos utilizados em computadores de mesa. Com isso, os celulares passaram a possuir as mesmas funcionalidades que os computadores tinham, em um nível similar e com a facilidade de ser móvel, ou seja, todas as funções que se fazia no computador estavam disponibilizadas em um dispositivo móvel no momento e local desejados. Para tanto, foi necessário principalmente o aumento da banda e suporte por parte das operadoras.

A atual geração dos aparelhos móveis, o 4G, funciona com a tecnologia LTE (*Long Term Evolution*), uma tecnologia de transmissão de dados baseada na WCDMA

e GSM. No entanto, já que atualmente a transmissão de dados é bem mais comum que a transmissão de voz, a tecnologia 4G prioriza dados de Internet, sem descartar as ligações por voz. A tecnologia LTE pode sustentar entre 300 a 400 acessos simultâneos à rede de tráfego de dados, ou seja, praticamente o dobro da quantidade que a tecnologia 3G suportava.

Neste mesmo momento, existe outra mudança comportamental da sociedade, que a partir de 2005 a maneira de assistir vídeos é alterada. Até então tinha-se experiências e alternativas como: alugar filmes, comprar dvds e um pouco adiante baixar vídeos na internet (o que na época era uma eterna demora), mas com o surgimento do Youtube, com sua interface de fácil uso, tornou-se possível a qualquer um que usa um computador a assistir, a qualquer momento, qualquer vídeo disponível na plataforma. E também, qualquer pessoa pode postar seu vídeo, gerando assim uma ascensão de “prosumidores” (que produzem, postam e podem ter seus vídeos vistos por milhões de pessoas em poucos minutos). A grande variedade de tópicos cobertos pelo Youtube, tornou o compartilhamento de vídeo uma das mais importantes partes da cultura na internet.

Neste contexto histórico do avanço da tecnologia móvel, a partir do momento que os celulares possibilitaram a criação e produção de imagens e em um segundo nível, a distribuição e compartilhamento das mesmas, além do surgimento de uma plataforma de distribuição mundial de vídeos (Youtube), os usuários passaram a ter um comportamento não só de consumidor de comunicação, mas também de produtores.

O uso dessa TIC (tecnologia de informação e comunicação) reconfigurou o modo de acesso à vídeos, como também mudou a experiência de apenas assisti-los e consumi-los, dando possibilidades para a produção autoral, tudo mais interativo com as potencialidades da web. Este fato enfraquece de certo modo os meios convencionais de produção de conteúdo, justificando a necessidade de repensar a maneira de como produzir conteúdo autoral para a internet.

No primeiro capítulo desta dissertação, encontra-se uma pesquisa bibliográfica que serviu como base de entendimento de como a evolução tecnológica dos meios de comunicação interferiram no modo como as pessoas se relacionam entre si e a sociedade. Deste modo foi analisado a maneira como as pessoas utilizam estes meios como consumidores ou produtores de conteúdos na era da internet.

Ainda no primeiro capítulo, mostra-se uma investigação experimental de caráter aplicado de cinco vídeos do canal *Playing for Change*, a partir de uma análise narrativa dos vídeos: *Stand by me*, *Redemption Song*, *Words of wonder / Get up stand up* e *Celebration*. Essa análise serviu para que fosse possível verificar como os videoclipes do *Playing for Change* são realizados (técnica e esteticamente) e qual uso o projeto faz da mobilidade.

No segundo capítulo, apresenta-se um estudo de caso múltiplo, em que foi produzido uma espécie de *Playing for Change* à brasileira, o diferencial é que nesta produção foram usados apenas *smartphones* para captação do áudio e do vídeo. Nesse capítulo, situam-se todas as etapas de preparação para a produção do vídeo clipe intitulado de “Asa Branca por *Smartphones*”, desde a pré-produção, escolha dos músicos, escolha dos aparatos técnicos, estudo do local entre outros, bem como a produção, uma espécie de diário de bordo, dos dias em que os clipes foram gravados no centro da cidade de Ribeirão Preto.

No terceiro capítulo revela-se, como contribuição, o método para se produzir um videoclipe nos moldes propostos anteriormente pelo projeto. Sendo apresentado todos os cuidados das etapas de pré-produção, produção e pós-produção, espera-se que assim futuros clipes possam ser gravados aos moldes propostos por esta pesquisa.

Nesta dissertação, apresenta-se a possibilidade, através da interdisciplinaridade entre música, tecnologia móveis e audiovisual, de se utilizar *smartphones* em produções audiovisuais independentes e autorais. Observa-se uma revisão de autores sobre a evolução dos meios de informação e comunicação, bem como uma análise de videoclipes *on-line* no intuito de identificar qual o uso da mobilidade em obras desse tipo na Internet. Por fim, revela-se ser possível a produção independente utilizando apenas *smartphones* através de um videoclipe produzido como trabalho prático que contribui para a dissertação final dos resultados obtidos.

1. DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA

1.1 Evolução dos meios: das mídias convencionais às novas mídias

A mídia convencional é aquela que tem o controle editorial de suas informações e divulgações, ou seja, aquela que escolhe o que será publicado ou transmitido em seus canais e meios. Dito assim, pode parecer coisa do passado, uma vez que no século 21 a Internet está à disposição para pesquisa e publicação de tudo que possa interessar. No entanto, não é bem assim. *Sites* de jornais estão sujeitos ao crivo editorial de seus jornais físicos, até mesmo as plataformas como a Amazon e i-Tunes lidam com editoras e não consumidores para a maioria de seus livros (LEVINSON, 2013), embora isso venha mudando. Atualmente, é muito mais fácil um consumidor, que decide escrever um livro e não tem o apoio de uma editora, lançar seu livro em uma plataforma Kindle, por exemplo. Plataformas são como blogs e mídias sociais – Youtube, Facebook, Twitter – e permitem que qualquer um exponha sua criação ou convicção e, nesse cenário, leitores e autores são as mesmas pessoas. Como pontua Levinson (2013) em seu livro *New New Media*:

Um consumidor/produtor pode agora chegar a centenas de milhões de pessoas em todo o mundo. É por isso que eu chamo esses meios não apenas de "novos", mas de "novos novos", para distinguir a falta de poder que as novas mídias como a Amazon e o New York Times dão aos produtores contra o enorme poder que os novos novos meios, incluindo Facebook, Twitter e youtube, colocam nas mãos de todos¹ (LEVINSON, 2013, p. 2).

Levinson (2013) defende a ideia de que todo mundo pode ser produtor. Qualquer pessoa que lê um blog pode instantaneamente iniciar o seu próprio. Com isso, a informação vai se proliferando por meio da web, de forma que uma informação que é atualizada no Wikipedia, pode ser replicada no Twitter e, logo mais, na linha do tempo do Facebook, fazendo assim com que a disseminação do conteúdo seja maior do que nas mídias convencionais, onde a informação fica restrita à quem paga por tal assinatura da revista ou jornal. Em contrapartida, dentro das "*new new media*", Levinson (2013) traz a ideia de que você tem aquilo por que não paga, pois geralmente são grátis tanto para os consumidores quanto para os produtores.

¹ Livre Tradução – Levinson 2013, p.2.

Para Levinson (2013), essas novas novas mídias são uma forma de produção mais horizontal, ou seja, uma maneira colaborativa de lidar com a produção de conteúdo. Plataformas *wikis* na Internet podem corrigir e melhorar mais textos do que as editoras (*gatekeepers*) escolhendo o que irão publicar ou não. Pode-se dizer que essa visão de Levinson (2013) é otimista em relação à mídia eletrônica, pois acredita que essa permite uma maior liberdade para os autores conseguirem atingir diretamente o seu público final, sem dependerem dos meios tradicionais de propagação, tornando-se o autor, dessa forma, o meio. Nessa posição, constata-se uma inversão (ou até uma atualização) da teoria apresentada por Marshall McLuhan (1964) que defendia que o meio é a mensagem. McLuhan (1964) tinha como mídia eletrônica a televisão e assim a comparava como uma ferramenta de forte manipulação de massa quando comparada à escrita, por exemplo. O conteúdo de um livro quando escrito estava restrito a quem soubesse ler e conseguisse o acesso físico ao seu exemplar. Já a televisão está propagando para todos, passando a informação de maneira direta e, com isso, manipulando conforme o molde que ela deseja. O meio é a mensagem, ou seja, o meio molda a mensagem e molda quem consome a mensagem.

Este fato apenas serve para destacar o ponto de que “o meio é a mensagem”, porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas. O conteúdo ou usos desses meios são tão diversos quanto ineficazes na estruturação da forma das associações humanas. Na verdade, não deixa de ser bastante típico que o “conteúdo” de qualquer meio nos cegue para a natureza desse mesmo meio (MCLUHAN, 1964, p. 23).

A visão de McLuhan (1964) para com a mídia pode ser considerada pessimista ao afirmar em entrevista que estuda a tecnologia para saber a hora de apagar a luz. McLuhan (1964) parece enxergar a televisão como uma mídia de manipulação e, por conseguir comunicar para uma grande quantidade de pessoas, teme ser uma manipulação de populações inteiras (massa). Quando diz que manipula, defende que a mídia influencia e programa todo o ambiente ao redor dos indivíduos e não somente o espectador. A imagem na era da mídia eletrônica ganha uma (enorme) nova importância independentemente de onde ela está vinculada. Nesse sentido, tudo não passa de uma dramatização que está diretamente ligada ao interesse de quem investe para que ela exista, de modo que uma partida de algum esporte depende do público; se não tem plateia, não passa de um treino.

Para compreensão das convicções de McLuhan (1964), é importante destacar que ele é um dos principais teóricos da ecologia dos meios e que defende que toda tecnologia se torna um ambiente, ou seja, transforma-se em um ordenador social e cultural e, além disso, essas tecnologias vêm afetar corpos e mentes. A emergência de uma nova tecnologia é uma reprogramação sensorial; elas forjam as formas de ver o mundo, de representar as coisas e de perceber a própria vida.

Os meios de comunicação são como espécies que vivem em um mesmo ecossistema e estabelecem relações entre si. Os meios não adquirem seu significado em existência solo, mas sim em interação constante com outros meios. Um meio é uma tecnologia dentro da qual se desenvolve uma cultura. E a ecologia dos meios existe para promover o conhecimento de onde se encontra a humanidade bem como a moralidade de seus atos em suas vidas.

Os meios são ambientes, são dinâmicos, agem como e com o que está em torno, não simplesmente como uma linha reta entre dois pontos. Assim, a tecnologia não é apenas uma extensão do homem, mas também uma extensão da natureza. Todos os seres se adaptam aos seus entornos para sobreviver e também modificam os seus entornos para torná-los mais habitáveis.

Dentro dessa ecologia dos meios, a evolução tecnológica é recorrente. Com o surgimento dos primeiros computadores, a interatividade com diversas mídias simultaneamente passa a ser possível. Essa interatividade é então nomeada como multimídia e dentro dela podem ser encontrados elementos de diversos outros meios. Porém, as novas invenções são tão importantes e influentes que deve-se repensar em chamá-las apenas de elementos e pensar nelas como novas plataformas de mídias (MANOVICH, 2013). Um bom exemplo disso são os celulares ou plataformas de mídia móvel como Android e IOS, por meio dos quais podem ser utilizados GPS, web, música, vídeos e fotos. Manovich (2013) traz a ideia de que o computador, ao abrigar muitas mídias, permite o surgimento de novas mídias a partir do hibridismo entre elas:

Uma vez que os computadores se tornaram um lar confortável para um grande número de mídias simuladas e novas, é lógico esperar que eles começassem a criar híbridos. E isso é exatamente o que vem ocorrendo neste novo estágio na evolução da mídia. Tanto os tipos de mídias simuladas e novas - texto, hipertexto, fotografias vídeo digital, animação 2D, animação 3D, espaços 3D navegáveis, mapas, informações de localização e ferramentas de *software* social -

funcionam como blocos de construção para muitas novas combinações de mídia (MANOVICH, 2013, p. 163)².

Com a evolução tecnológica, não se pode descartar a presença dos dispositivos móveis como ferramenta midiática na era contemporânea, uma vez que existem casos que são o principal bem de consumo dentro de lares. Em todos os lugares que se pode frequentar hoje em dia – escolas, centros comerciais, parques e casas – encontra-se alguém utilizando um *smartphone*, seja para checar suas mídias sociais, estudar, fazer um trabalho didático ou apenas para tirar uma nova foto. A presença do aparelho é um fato e não pode ser ignorado: ele faz parte do cotidiano das pessoas e muitas vezes funcionam até como extensões do corpo de seus usuários (RENÓ, 2011 *apud* SCOLARI, 2015).

Nesse contexto, a produção audiovisual se encontra presente em mídias sociais que priorizam tal linguagem e que permitem que os usuários possam produzir seus conteúdos, muitas vezes relatos e registros de seu cotidiano de maneira documental. Em uma analogia direta, os primeiros vídeos produzidos pelos irmãos Lumière, inventores do cinematógrafo, eram fatos cotidianos e rotineiros como a saída de trabalhadores da fábrica, um bebê comendo ou um trem chegando à estação. Independente do conteúdo, o fato é que as pessoas estão produzindo e se divulgando através da linguagem audiovisual, sendo que essa traz proximidade e empatia para os que consomem, uma vez que é a linguagem que mais se aproxima do natural (RENÓ, 2011).

Uma vez que a mobilidade oferece ferramentas e recursos cada vez mais avançados para produções audiovisuais, estes podem ser aproveitados como uma possibilidade de divulgação de trabalhos autorais, bem como uma maneira de artistas criarem seus próprios vídeos e músicos seus videoclipes podendo se divulgarem sem a necessidade de ter uma equipe complexa de audiovisual por trás de tal produção.

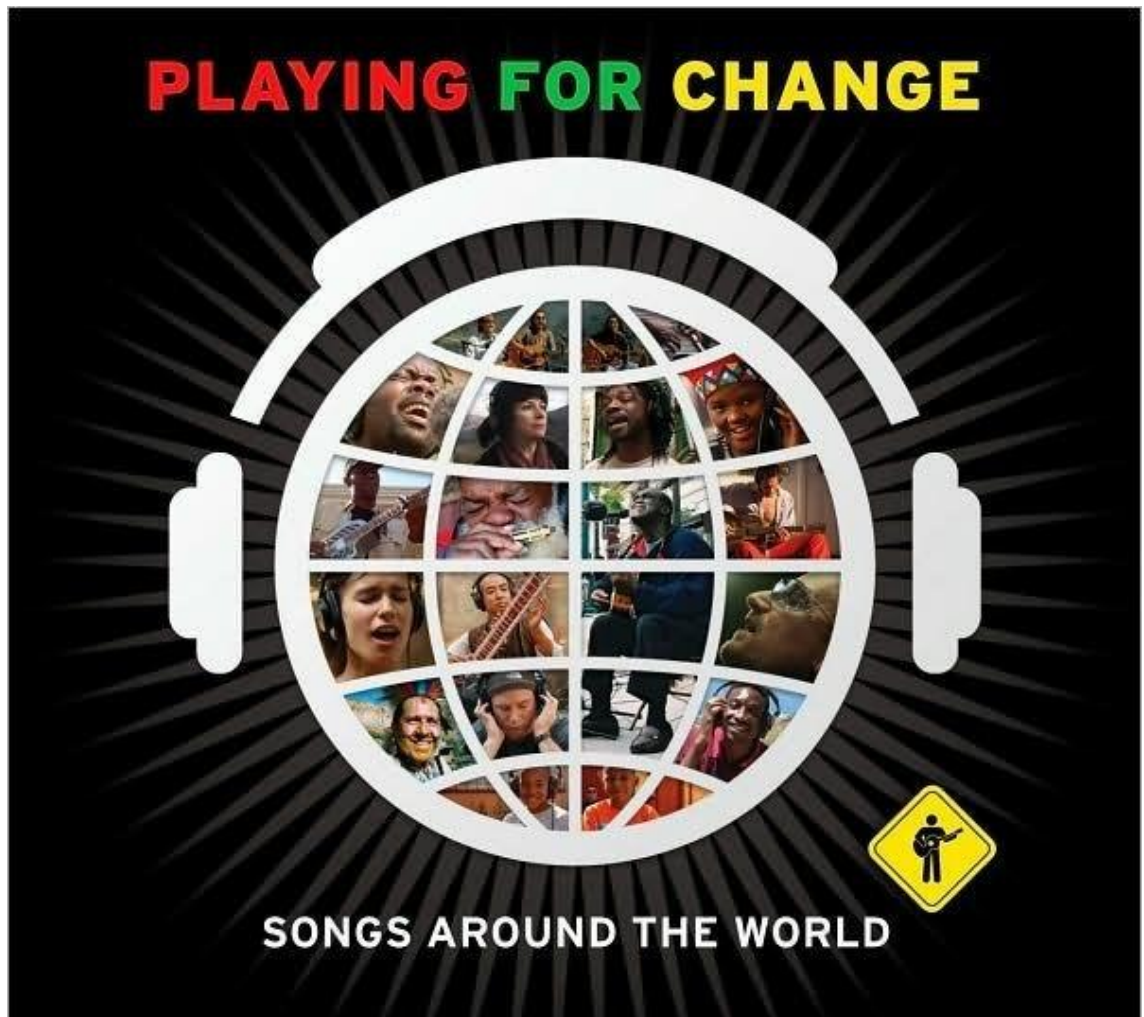
Os diversos autores apresentados apontam caminhos que os meios de comunicação tomaram em determinada época e como tais caminhos influenciaram e influenciam a vida dos que convivem com eles. Através das perspectivas dos meios como extensões dos seres apresentada por McLuhan (1964) – e também das variações e hibridismo de mídia que surgiram com a evolução desses meios, defendido por Manovich (2013), até o conceito de novas novas mídias apresentado

² Livre tradução – MANOVICH, 2013, p.163.

por Levinson (2013) –, este trabalho analisará como as novas mídias podem contribuir para a produção de videocliques, uma vez que ao pensar em novas novas mídias também pode-se pensar em novos novos usos das mesmas, buscando assim novas formas de relacionamentos com elas.

1.2 O projeto “*PLAYING FOR CHANGE*”

Diariamente, a cacofonia urbana se mistura às notas musicais vindas de artistas de rua que ali tocam, sem hora marcada ou público definido, esperando que alguém pare por um breve momento de seu dia para apreciar “o show” e, quem sabe, retribuir de alguma maneira, seja com doações de roupas, comida, dinheiro ou até simplesmente dançando ou aplaudindo após cada música. Foi em uma dessas pausas cotidianas que Mark Johnson e Whitney Kroenke tiveram a ideia de viajar pelas ruas da América e registrar diferentes músicos. Dessa viagem, surgiu o documentário: “*A cinematic discovery of street musicians*”. Em uma das ruas, ao ouvir Roger Ridley artista de rua – cantando *Stand by me* –, idealizou a proposta de fazer uma canção ao redor do mundo e convidou Ridley para participar do projeto.

Songs around the world

Fonte: *playingforchange.com*, 2018.

O projeto tomou forma e ganhou um sentido maior quando, ao ser questionado por Mark Johnson do porquê de cantar nas ruas, Roger Ridley respondeu que fazia aquilo por prazer e que gostava de estar próximo das pessoas. Com o ideal de inspirar e conectar o mundo pela música, a equipe do *Playing for Change* tem viajado o mundo todo gravando e filmando músicos, criando canções e construindo uma família global.

Com a crença de que a música tem o poder de quebrar fronteiras e superar distâncias entre as pessoas, o projeto foi amadurecido e se transformou em uma banda real formada por músicos de diferentes partes do mundo. A *Playing for Change Band* faz turnês com o intuito de espalhar a mensagem de amor e esperança para o público de todos os lugares que passam e já lançaram três discos até o momento. Muito além de levar a música desses artistas de rua para o conhecimento mundial, o

movimento *Playing for Change* tem como proposta de retorno ao povo a criação de escolas de música e arte para crianças carentes ao redor do mundo, razão pela qual foi criada a *Playing for Change Foundation*, uma organização sem fins lucrativos. Com a popularização do projeto aumentaram as iniciativas de colaboração de diversas maneiras, inclusive com a participação de artistas mundialmente famosos em vídeos do canal. A banda Maroon 5 fez um clipe em parceria seguindo os mesmos princípios do projeto e o lucro do disco a partir da música referente ao clipe foi doado para a fundação. Por fim, assinaturas mensais de conteúdo exclusivo, pessoas de qualquer lugar do mundo puderam ser um membro apoiador do projeto.

1.3 Rede colaborativa

Nesta investigação, entende-se o projeto colaborativo como uma ação social em que os participantes estão ligados em torno dos mesmos objetivos, como observa Silva (2004): “a noção de rede colaborativa compreende o entrelaçamento de iniciativas sociais, articuladas em torno de propósitos comuns”. Tal reticulação baseia-se na ação das células, organizações de natureza similar ou diversa que se propõem a aglutinar esforços de maneira cooperativa, produzindo complementaridade aos trabalhos que vão sendo desenvolvidos.

Projetos culturais têm adotado a forma de redes como maneira organizativa capaz de promover interações entre as várias células que podem estar interligadas de diversas maneiras. O alcance dos resultados esperados através do funcionamento das redes depende da configuração implementada, capaz de produzir a troca de informações e a articulação para a realização de objetivos comuns (SILVA, 2004).

Nota-se que a ação *Playing for Change* transformou-se em um projeto multimídia colaborativo, que hoje muito além de viajar e registrar os artistas de rua em suas diferentes localidades, culturas e particularidades: atua como agente transformador social ensinando e produzindo música.

1.4 Análise de narrativa e produção dos vídeos no Youtube

Analisar um filme é prática comum para todos os que assistem. Em geral, as pessoas gostam de discutir desde cenários, atuação, temática, roteiro e elementos técnicos. Não há, evidentemente, receita para se compor uma boa análise ou critérios

rígidos que devam ser seguidos. Ao contrário: qualquer análise (ou interpretação) tem uma finalidade (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1992). A análise dos videoclipes do projeto *Playing for Change* tem como principal finalidade verificar como os vídeos são compostos tecnicamente – enquadramentos, apresentação dos músicos e montagem.

Atualmente, o canal do Youtube, *Playing For Change*, conta com 194 vídeos que totalizam milhares de visualizações. Para a análise proposta neste trabalho, foram escolhidos cinco vídeos, tendo como critério as diferentes linguagens que são empregadas em suas produções. O vídeo *Stand by me*, publicado em 6 de novembro de 2012, possuía até o momento da escrita 12.907.706 visualizações³, iniciou e popularizou o projeto e foi construído em cima da seguinte linguagem observada.

Stand by me



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=oiPzU75P9FA>

Primeira cena é uma preparação, bastidores da equipe técnica montando a aparelhagem, enquanto uma voz explica sobre do que se trata a música que será cantada.

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Us-TVg40ExM>, acesso em 26/9/2017.

A cena seguinte revela o portador da voz, um músico de rua que começa a tocar no violão (*Stand by me*) e cantar - câmera varia de um primeiro plano do rosto cantando para um plano de detalhe das mãos dedilhando o violão. A mesma câmera (através do uso de zoom) muda para um plano mais aberto, geral, revelando vários equipamentos da produção para captar o áudio. A câmera, de vez em quando alterna entre o músico e uma plateia de pessoas assistindo e dançando na rua. Dando sequência ao vídeo, em nova cena, com um novo músico, primeiramente vê-se uma cena de *making of* da equipe técnica monitorando a captação e, posteriormente, um plano fechado do músico cantando. Nessa ocasião, a cena alterna entre um cantor e um percussionista, ambos na rua. Aos dois minutos de vídeo, surge uma cena de avião decolando, passando a ideia de transição para músicos de outros lugares. Na oportunidade, aparece um cantor de Amsterdam em plano geral, intercalado com uma tribo indígena do Novo México tocando percussão. Na oportunidade, vê-se mais de um plano, possivelmente filmado com mais de uma câmera: um muito evidente é o do cacique ouvindo a música ou metrônomo original nos fones de ouvido para marcar o tempo da tribo. Os planos do músico de Amsterdam se alteram através de movimento de zoom e aproximações do próprio cinegrafista, dando a ideia de ter sido gravado apenas com uma câmera. Após esse momento, surgem inserções de imagens de músicos de outros países tocando instrumentos que colaboram para a base da música: pandeiro-França, cavaquinho-Brasil e violoncelo-Rússia. Em determinados momentos, há o uso de mosaicos na edição mostrando que estão cantando simultaneamente.

Após o solo de violão, entra um solo de gaita e as cenas intercaladas de músicos do mundo todo tocando instrumentos que compõem a base da música: violão, baixo-Caracas, bateria-Congo, baixo acústico-África do Sul e percussão-Espanha. Após o solo de gaita, entra coral da África do Sul cantando o refrão. A edição de imagens segue o caráter de ilustrar o que se pode acompanhar da música, ou seja, conforme um instrumento é inserido em determinada parte da música, ele é mostrado em imagem no filme.

Outro vídeo analisado foi o “Clandestino”, publicado em 16 de abril de 2014 e com 4.103.541 visualizações⁴ até a escrita desta dissertação e que tem como principal particularidade a participação do compositor da canção original: Manu Chao. Logo no

⁴ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Wm0hI0aJanc>, acessado em 28/9/2017.

início do vídeo, surgem cenas de músicos e seus instrumentos tocando o *riff* e a base da música – violão, sanfona e rabeca. Essas cenas estão como um pré-vídeo.

Clandestino



Clandestino | Playing For Change | Song Around The World

Fonte: [youtube.com/watch?v=Wm0hI0aJanc](https://www.youtube.com/watch?v=Wm0hI0aJanc)

Início da música com um instrumento marroquino, intercalado com instrumentos que fazem a base, como violão e percussão. Ao iniciar a parte cantada, iniciam cenas de cantores, todas em cenários externos; as cenas dos cantores são intercaladas com inserções de cenas dos instrumentos de base. Após um minuto de vídeo, aparece Manu Chao, compositor da versão original da música, também em ambiente externo, como os demais músicos do vídeo. Durante o solo de cordas, o vídeo permanece focado no instrumento marroquino, outros instrumentos de acompanhamento e base são inseridos sonora e visualmente. Nesse momento, há uma predominância de instrumentos percussivos. As cenas se intercalam entre cantores e cenas dos instrumentistas de base. A música traz instrumentos eruditos de cordas, tocados por um quarteto húngaro e intercalado com violinistas *mariachis* do México, complementados ainda por um trio de cordas da Sérvia e pela rabeca do

Nepal (a mesma do início do vídeo). O vídeo finaliza com imagens e som da sanfona argentina, fazendo a melodia da música até o encerramento.

Esse vídeo não mostra nenhuma cena de bastidores e, em alguns planos, parece haver mais de uma câmera. A edição segue na narrativa de apresentação dos instrumentos e instrumentistas conforme o som é agregado à música.

Já no vídeo *Redemption Song*, publicado em 7 de fevereiro de 2011, totalizava 19.194.500 visualizações⁵ até o momento da escrita. A música inicia no Japão, com o *riff* sendo tocado por um instrumento oriental de cordas.

Redemption Song



Fonte: [youtube.com/watch?v=Wm0hI0aJanc](https://www.youtube.com/watch?v=Wm0hI0aJanc)

Ao entrar a parte cantada, o vídeo também mostra seus respectivos cantores. Sempre ao entrar novos instrumentos na música, o vídeo passa a intercalar cenas de seus instrumentistas tocando-os em lugares, que de alguma maneira, representam seus países. Em 1'16", a parte cantada no vídeo mostra Stephen Marley, terceiro filho de Bob Marley, compositor da versão original da música com suas imagens intercaladas por outros instrumentos que tocam a base da música. Após dois minutos de clipe, surge um vídeo (de arquivo) de Bob Marley cantando ao vivo. O áudio do show é mixado à base da versão criada pelo *Playing For Change* e sua imagem é

⁵ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=55s3T7VRQSc>, acessado em 30/9/2017

intercalada com cenas de danças de diferentes partes do mundo. Após isso, a canção e o vídeo retornam à imagem dos cantores e instrumentistas de acordo com a cadência musical. No decorrer de todo o vídeo, são apresentadas inserções de cenas de Bob Marley ao vivo.

O solo da música é feito por um instrumentista italiano, com violão de cordas de aço e, dessa vez, ele está tocando numa praia com o pôr do sol ao fundo. O *riff* final da música é intercalado entre um violão espanhol e uma flauta indiana. O vídeo se encerra com a imagem de uma placa com a seguinte frase de Bob Marley: “*We’ll free the people with music*” (libertaremos as pessoas com música). O vídeo, apesar de conter poucos instrumentos, não se limita aos instrumentos da versão original, tendo acrescentado instrumentos orientais, indianos e espanhóis nessa nova versão: o diferencial na música e na imagem é a presença do falecido músico Bob Marley, compositor da versão original. O que dá um caráter transmídia⁶ ao projeto, considerando a obra musical apresentada por Stuart Saunders Smith que mesclou diversos instrumentos na composição de uma nova narrativa musical, muitos teóricos consideram esse fato como a origem da narrativa transmídia. Nesse vídeo, cenas de ações são usadas como linguagem, que em uma análise semiótica podem remeter à liberdade: como danças ao redor do mundo, um garoto sorrindo ao andar de bicicleta e imagens em silhueta contra a luz do sol. Artistas famosos passaram a participar do projeto contribuindo com suas atuações artísticas em vídeos do canal, como o caso do vídeo do Manu Chao (analisado anteriormente). Um outro caso é o de artistas tocando ou cantando músicas de outro artista como observado no vídeo “*Words of wonder / Get up stand up*”, publicado em 30 de abril de 2014, com 2.475.329 visualizações⁷ até a ocasião.

⁶ O assunto referente à transmídia será abordado com maior profundidade na página 40 desta dissertação.

⁷ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=biGm7nUgisA>, acesso em 2/10/2017.

Words of wonder

Fonte: youtube.com/watch?v=biGm7nUgisA

O vídeo inicia com um músico que utiliza a própria voz para emitir sons melódicos. Segue para uma sequência de instrumentos percussivos como tambor e chocalho. No decorrer da música, surgem violões e imagens introduzidas apenas em planos de detalhes. Ao iniciar a parte vocal, pode ser visto Keith Richards, músico dos Rolling Stones, cantando. O vídeo segue com a introdução de novos instrumentos, à medida que aparecem na canção. Após um minuto de vídeo, a cantora Titi Tsira da África do Sul divide os vocais com Keith Richards. O vídeo segue com cenas de instrumentos de base para a música, tambores, guitarras, baixo, voz, trompetes e metais. Após dois minutos e meio de vídeo, Keith Richards inicia um solo no violão, intercalado com um solo vocal de Keith e Titi alternadamente, com o recurso de mosaico para mostrar essas cenas simultaneamente. O vídeo segue com cenas que representam os instrumentos que aparecem sonoramente. Após quatro minutos de música, existe uma transição sonora: instrumentos começam a base de outra música (com isso outros instrumentistas são introduzidos ao vídeo). O vocal é assumido por Keb'Mo' (L.A USA). É inserido o Digeridu, um instrumento de sopro, sonora e visualmente entre outros instrumentos como cavaquinho e violão. Sherita Lewis

(Jamaica), que já havia aparecido fazendo *back vocal*, assume os vocais. Nesse momento, ela aparece em primeiro plano, dando mais destaque a ela. Suas cenas são entremeadas por cenas dos instrumentos de base e por outros cantores fazendo *back vocal* (entre eles, Keith Richards). Natali Pa'apa'a (Austrália) passa a cantar junto dos outros vocalistas e as imagens dos vocalistas se intercalam conforme cada um assume uma parte da letra e o vídeo segue com cenas dos instrumentos e vocais que fazem parte da música. O vídeo, apesar de ter a presença de Keith Richards, não dá um destaque maior a ele: sua participação em cenas e musicalmente é tão bem distribuída e equilibrada com os demais músicos do mundo que tocam nesse vídeo. Isso traz à tona o conceito de unidade e igualdade pregada pelo movimento *Playing for Change*. Claro que sua participação agrega potencial e diz muito aonde o projeto chegou.

Seguindo a proposta de musicalização para crianças ao redor do mundo, o canal também apresenta o vídeo “*Celebration*”, publicado em 15 de dezembro de 2015 e que na ocasião contava com 1.734.680 visualizações⁸.

Celebration



Celebration | Playing For Change | Song Around The World

Fonte: [youtube.com/watch?v=8Lu41LulQos](https://www.youtube.com/watch?v=8Lu41LulQos)

⁸ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=8Lu41LulQos>, acesso em 4/9/2017.

O vídeo inicia com crianças brincando com copos pelo mundo todo. A brincadeira gera uma sequência rítmica/musical. Junto ao mosaico da brincadeira, uma guitarra, também tocada por uma criança, inicia o *riff* da música. O vídeo segue com a linguagem de demonstrar em imagens os instrumentos que aparecem musicalmente: uma pandeola, um trombone, bateria e órgão – todos tocados por crianças. As vozes começam por um coral infantil de Uganda e suas imagens são intercaladas por cenas de instrumentos e de crianças brincando e dançando. Os vocais são cantados por diferentes crianças do mundo, com apoio do coral nos *back vocals*. Após um minuto e meio de vídeo, o ritmo muda com a entrada de um quarteto de cordas argentino, também formado somente por crianças e o vídeo segue com cenas das crianças tocando, dançando e cantando. A brincadeira percussiva com copos do início do vídeo está presente a todo o momento como parte do arranjo musical. Os corais sempre aparecem dançando enquanto cantam. O vídeo “*Celebration*” foi feito para comemorar o dia internacional das crianças. Nele, a narrativa segue a mesma linha de apresentação de cenas ilustrando a narrativa sonora, embora na edição desse vídeo tenha sido verificado um uso maior de mosaicos, inclusive como transição, deixando assim o vídeo bem dinâmico e lúdico.

1.5 Apontamentos pós-análise

Ao analisar os vídeos, constata-se que têm como processo narrativo o arranjo sonoro ditando a narrativa fílmica. A cada novo instrumento que aparece na harmonia sonora, este é inserido em imagem no vídeo como forma de ilustrar a presença do instrumento, bem como de quem está tocando e do local onde se encontra, uma vez que os ambientes geralmente são externos (rua e em locais por meio dos quais se pode identificar a nacionalidade de quem está tocando). Em alguns vídeos, existe o uso de mosaicos na edição no lugar da montagem paralela, tanto para mostrar simultaneamente dois ou mais músicos, quanto para dar dinamismo e caráter lúdico em determinados momentos. Além de imagens dos artistas que estão tocando, verificam-se também, cenas de pessoas dançando, andando de bicicleta, rindo, brincando; todas elas colocadas em momentos certos de acordo com a mensagem que a letra da música passa.

Durante os vídeos, nota-se que algumas cenas foram filmadas apenas com uma câmera. Isso fica perceptivo pelo número de enquadramentos utilizados na

edição daquela cena específica e pelo uso de movimentos de câmera como aproximação (*dolly in* e *out*) e em alguns momentos de movimentos de lente (*zoom*) durante a execução do *take*. Já em outras cenas, a variação de ângulos demonstra o uso de mais de uma câmera, algumas vezes até revelando o outro cinegrafista, tendo assim uma maior variedade de ângulos e planos para serem usados na edição.

Em alguns vídeos, usa-se o recurso de mixar áudios e cenas de arquivo de músicos falecidos com as cenas dos músicos do projeto *Playing for Change*, todos tocando e cantando a mesma música (aumentando a características transmídia do projeto). Outros vídeos, por sua vez, caracterizam-se pela presença de músicos famosos e reconhecidos tocando suas próprias músicas junto aos músicos do mundo todo em novos arranjos ou esses mesmos músicos cantando/tocando músicas de outras artistas complementando o projeto. O interessante desses casos é que mesmo os artistas sendo já reconhecidos não são supervalorizados publicitariamente no vídeo, mas sim aparecem de forma equilibrada junto aos demais músicos do projeto.

Analisando-se tecnicamente a forma de produção, nota-se logo no primeiro videoclipe a presença de três microfones para captação do áudio do músico: um cardioide apontado para a boca do cantor para gravar a voz; e dois unidirecionais, sendo um apontado para a acústica do instrumento para captação do violão e o outro próximo à boca do músico também, provavelmente sendo uma segunda fonte de captação da voz e ao mesmo tempo podendo captar o ambiente em volta do músico. O violão também está ligado por cabo diretamente à uma mesa de som, assim sendo gravado também diretamente além do microfone. Nota-se também, o uso de espumas e filtros de vento nos microfones, o que auxilia numa melhor captação de áudio em externos, evitando ruídos causados por vento.

Microfones em *Stand by me*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=oiPzU75P9FA>

Devido à grande quantidade de microfones, percebe-se a preocupação com a fidelidade e a qualidade de captação do áudio emitido pelos músicos e cantores, podendo, assim, evitar ruídos ou interferências indesejáveis.

No mesmo momento do videoclipe em que o músico californiano está sendo gravado, pode-se constatar o uso constante de movimentos de lente (*zoom*) da câmera, mudando assim o enquadramento sem que na montagem tenha sido usado um corte, chamado assim de plano sequência, técnica utilizada para mostrar diferentes ângulos sem que precisem ser gravados simultaneamente. Entende-se que nesse momento apenas uma câmera está gravando o músico, o que fica evidenciado quando a câmera, em um movimento de panorâmica, revela uma plateia de rua dançando ao som tocado.



O uso de diversos microfones e de apenas uma câmera para captação do videoclipe em questão demonstra uma maior preocupação pelo áudio que será gravado do que pela imagem em si (uma preocupação comum em documentários e recentemente também em vídeos na Internet), uma vez que o discurso falado é importante e quem assiste e ouve, geralmente consegue relevar poucas imagens ou até imagens não tão nítidas, mas dificilmente assistem até ao fim conteúdos em que os áudios não são possíveis de entender.

Percebe-se também que em todos os vídeos analisados, os músicos aparecem usando fones de ouvido, o que se leva a duas possibilidades: a gravação foi realizada de forma simultânea e os músicos estariam ouvindo uns aos outros pelos fones e, dessa forma, gravaram como se estivessem em um estúdio ou show, tocando todos ao mesmo tempo; outra possibilidade seria a de que, caso as gravações não tenham sido feitas simultaneamente, os músicos precisariam de um áudio guia para que fosse possível tocar no mesmo andamento a música e poder assim juntar os áudios na pós-produção.

Fones de ouvido 1



Fonte: [youtube.com/watch?v=Wm0hI0aJanc](https://www.youtube.com/watch?v=Wm0hI0aJanc)

Fones de ouvido 2



Fonte: [youtube.com/watch?v=Wm0hI0aJanc](https://www.youtube.com/watch?v=Wm0hI0aJanc)

Fones de ouvido 3



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=oiPzU75P9FA>

As imagens anteriores mostram que em todos os videoclipes analisados, os diversos músicos do mundo estão usando os fones de ouvido durante a gravação. Na última imagem (fones de ouvido 3), quando a tribo indígena aparece tocando seu instrumento percussivo, constata-se que apenas um representante está usando o *fone* (diferente do exemplo dos demais clipes), porém este é quem conduz o andamento da música, marcando o compasso para que todos estejam sincronizados.

A partir disso, torna-se perceptível a importância desse áudio-guia para a gravação de uma mesma música por diferentes músicos em diferentes lugares, tanto de forma simultânea quanto em diferentes dias.

Percebe-se também ao analisar os vídeos que apesar dos enquadramentos usados serem variados, em maioria o uso de planos gerais, abertos, é recorrente. Para dinamismo (como já apresentado anteriormente), o *zoom* é muito utilizado também, permitindo o entendimento de que as câmeras e cinegrafistas não estão próximos dos músicos, não aparecendo, portanto, em cena.

Broadcast 1



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=oiPzU75P9FA>

Isso só é possível com uma gravação de áudio e vídeo de suporte *double system*, que consiste em dois sistemas separados de captação: uma câmera de vídeo responsável pela coleta de imagens e um gravador externo de áudio independente da câmera. Se optassem por gravar em um único suporte (*single system*), como áudio direto da câmera, por exemplo, o microfone embutido da câmera precisaria estar mais próximo dos músicos, dificultando assim os planos abertos.

Broadcast 2



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=oiPzU75P9FA>

Pode-se notar pelas imagens anteriores, o uso de câmeras *broadcast*, ora no tripé e ora na mão. Pelas cenas mostradas nos videoclipes analisados, o uso de câmera na mão é recorrente: as cenas demonstram uma certa “tremida”, porém de forma bem orgânica quase imperceptível, posto que somente com equipamentos mais pesados isso é possível de ser evitado, pois com equipamentos leves ficaria mais difícil de estabilizar as cenas somente na mão, sem o uso de tripés ou estabilizadores.

Ainda em relação a enquadramentos e fotografia, os músicos sempre aparecem em posições a favor do sol/luz e em ambientes de sombra. Isso para evitar imagens estouradas ou silhuetas em que não fique bem definido a imagem que está sendo apresentada.

Músico - sombra 1



Fonte: [youtube.com/watch?v=Wm0h10aJanc](https://www.youtube.com/watch?v=Wm0h10aJanc)

Ainda no que concerne à questão de posicionamento e lugares em que os músicos estão tocando, a proposta é que todos fossem realizados em ambientes externos (trazendo a ideia da música de rua, livre, não restrita) e em lugares que, de alguma forma, mostrassem a diferença cultural de cada instrumento e região, com exceção do primeiro videoclipe “*Stand By Me*” que mostra os músicos em ambientes bem movimentados, com pessoas ao fundo e até dançando e interagindo com a cena do músico sendo gravada, como pode-se observar na Figura (colocar o número da figura).

Lugar cheio 1



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=oiPzU75P9FA>

As demais gravações priorizaram por ambientes isolados em maioria, possivelmente para evitar maiores ruídos e interferências, tanto sonoras quanto visuais na estética do vídeo final.

Isolado 1



Fonte: [youtube.com/watch?v=Wm0hl0aJanc](https://www.youtube.com/watch?v=Wm0hl0aJanc)

Isolado 2



Fonte: youtube.com/watch?v=Wm0h10aJanc

O projeto *Playing for Change* faz uso adequado das tecnologias, bem como dos novos ecossistemas midiáticos para propagação de conteúdo, incentivando a prática solidária e o ensino de música. A partir da análise da linguagem aplicada aos vídeos do canal no Youtube, verificou-se uma característica recorrente na hora da edição/montagem dos vídeos em prol de uma melhor narrativa musical. Entretanto, em relação à produção e à captação de imagens, é notável a falta de padrão em número de câmeras e enquadramentos, bem como a dependência de uma equipe técnica especializada (o idealizador e realizador do projeto é engenheiro de som) para a produção do mesmo.

Conclui-se que os videoclipes oferecem uma nova versão das músicas originais, construídas a partir da mistura de diversos músicos de diferentes lugares do mundo, o que se reflete, após a montagem final, em uma interpretação composta por inúmeros culturas e lugares apresentados a partir de um videoclipe musical.

2 PLAYING FOR CHANGE À BRASILEIRA: ASA BRANCA POR SMARTPHONE

Analisando-se tecnicamente os vídeos do canal *Playing for Change* no capítulo anterior, foi possível levantar um modelo de como fazer uma produção de videoclipes de músicos de rua nos moldes do canal referenciado. Essa produção não tem a pretensão de recriar fielmente um vídeo do projeto *Playing for Change*, mas sim seguir os mesmos moldes para uma nova produção se baseando no modelo que eles seguem no canal. Tendo em vista o apresentado anteriormente, é apresentada a seguir a proposta de produção de um videoclipe, com músicos de rua, gravado apenas por *smartphones*.

2.1 Mobilidade: gravando com *smartphones*

A criação de tecnologias digitais permitiu uma migração do processo de filmagem, previamente feito com sal de prata para revelação em filmes analógicos, para combinações binárias que, por sua vez, permitiram ferramentas de gravação cada vez menores. Com o avanço dos celulares e o surgimento de aparelhos com câmeras e acesso à Internet, foi possível uma maior participação da sociedade em termos de produção e exibição de conteúdo, pois esses aparelhos passaram a oferecer qualidade adequadas para produção autoral independentes. Segundo Renó (2011):

A partir do desenvolvimento das tecnologias digitais, o comportamento da sociedade em relação aos processos comunicacionais passou a contar com uma nova característica: a participação, que, por necessidade, sugere uma reformulação na linguagem audiovisual. Ao mesmo tempo, surgiram novos dispositivos de captura e exibição de arquivos audiovisuais, com destaque ao telefone celular, que em alguns modelos oferece razoável qualidade de definição de imagens inclusive para exibição em aparelhos de televisão. Trata-se de uma nova realidade para a produção independente, que difunde de forma viral entre os adeptos deste tipo de produção. Além disso, com a produção através de tais dispositivos, a linguagem audiovisual passa a contar com uma mobilidade superior à obtida em produções com dispositivos tradicionais de registro, como as câmeras [...] (RENÓ, 2011, p. 98).

A partir da análise de Renó (2011) e dos costumes da cidade de Ribeirão Preto-SP, através das mídias sociais, pode-se presumir que a propagação de conteúdo

criado e distribuído por aparelhos celulares democratizou a comunicação em si. Democratizou, pois tornou acessível o que antes se prendia aos meios de comunicação, com exigências técnicas de formatos e mídias (o meio é a mensagem). Nesta oportunidade que portanto se revela o cerne deste trabalho: apresentar o telefone celular, *smartphone*, como uma ferramenta de produção audiovisual, um aliado aos produtores independentes, uma possibilidade para artistas de rua poderem criar, editar e divulgar seus trabalhos sem dependerem de agentes externos como produtores e técnicos da área.

2.2 Pré-produção: a escolha da música e o desenvolvimento do experimento

Para o experimento proposto por este trabalho, foi escolhida a música Asa Branca, de autoria de Luiz Gonzaga. Tal escolha baseou -se na popularidade da música e por trazer uma temática brasileira; ainda que de uma certa região do país, ela tem um teor de nacionalidade e pertencimento. Também se levou em consideração essa escolha o fato de que futuramente o experimento poderia levar a uma nova etapa de produção, em que músicos de diferentes regiões do país fossem gravados e assim contribuíssem para o projeto de maneira nacional. Um outro fator considerado foi a simplicidade musical da composição, uma vez que tem caráter popular a canção possui andamento e acordes simples para execução, podendo os músicos realizarem arranjos e adaptações para suas versões apresentadas nesse trabalho. Para chegar mais próximo da proposta do projeto *Playing for Change*, foi definido que seriam usados instrumentos não presentes na versão original, dando assim uma nova roupagem à versão do experimento proposto. Com isso, foram escolhidos três músicos devido aos instrumentos que os mesmos tocam na rua rotineiramente: um violão que fará a parte melódica da música, um contrabaixo que fará a base grave da música e um *cajon* que será responsável pela parte percussiva da música. Os músicos foram gravados em locais da cidade em que comumente se apresentam de maneira informal ao público.

Posteriormente à gravação dos três músicos separadamente, todos os vídeos foram publicados em separado no Youtube e ainda uma primeira versão editada. Porém, o domínio do canal foi aberto para que qualquer um futuramente pudesse agregar mais instrumentos à obra ali apresentada ou até mesmo reeditar conforme sua percepção. A intenção foi surtir assim um efeito de coautoria, em que qualquer

um pudesse recriar a obra da maneira que julgar mais adequada, dando novas visões e interpretações pessoais, gerando diversidade à narrativa do clipe.

Foi escolhido para o clipe uma linguagem mais próxima do documental, pois na narrativa de roteiro clássico cinematográfico a história se define em três atos: apresentação, desenvolvimento e resolução. No caso adotado, os músicos foram gravados em seus ambientes cotidianos, locais da cidade em que comumente se apresentam como artistas de rua, ou seja, no centro da cidade, em uma analogia ao projeto *Playing for Change*, uma vez que representam o local em que se passa a gravação.

O método ora proposto leva em consideração que a trilha musical é a responsável direta pela condução da obra, posto que conduzirá a ordem de entrada das cenas dos músicos, em determinados momentos, de acordo com o que se apresenta sonoramente. Entendendo que isso possa ter um caráter subjetivo, a opção de deixar o canal aberto no Youtube para que qualquer possa reeditá-lo ou complementá-lo, abre espaço para essa subjetividade em que cada coautor possa agregar novas características ao resultado final.

É importante salientar que a escolha do Youtube não tem a pretensão de criar uma obra interativa complexa, em que a pessoa pudesse assistir separadamente trechos e optar por qual cena ver em determinada ordem. Pretende, no entanto, deixar à disposição o conteúdo completo dos instrumentistas separadamente e, dessa forma, uma primeira proposta de edição que oportunizasse uma obra em constante produção e aperfeiçoamento, propondo que outras pessoas de outras localidades pudessem gravar músicos de rua com seus aparelhos celulares e alimentassem essa plataforma (canal do Youtube), gerando assim a possibilidade de uma obra colaborativa.

2.3 Pré-produção: escolha dos músicos

A partir da análise dos vídeos do *Playing for Change*, verificou-se que os videoclipes têm (em maioria) apenas um enquadramento por artista de rua. Entretanto, os vídeos possuem diversos músicos ao redor do mundo, o que contribui para que, na montagem, seja possível dar dinamismo ao vídeo final. A ideia original para este trabalho era a de fazer com diferentes músicos ao redor do Brasil, podendo ser um em cada região nacional, tocando um instrumento típico de sua região, o que mostraria a riqueza e a diversidade musical e cultural do país. Porém, por falta de

tempo hábil e por conveniência, optou-se por produzir um videoclipe com apenas três músicos em três pontos diferentes da cidade de Ribeirão Preto, podendo assim essa dissertação verificar a possibilidade de tal produção.

Foi considerado três o número mínimo de participantes para que a obra pudesse ter dinamismo e se aproximar da estética dos videoclipes do *Playing for Change*, bem como a escolha dos instrumentos para compor a base de uma música, sendo o violão, responsável pela melodia (uma vez que não há cantores), o contrabaixo, dando a sustentação para a base com tonalidades mais graves, e a percussão que marca o ritmo e tempo da música.

Antes de serem definidos os músicos finais que participariam do projeto, outros foram convidados outros (inclusive de outros instrumentos), embora tivessem respondido negativamente ao convite por falta de tempo ou interesse para contribuir com o projeto. Dessa forma, foram escolhidos três músicos: Vitor Zafer, Ricardo Gordo e João Pedro Castro. Victor é violonista, guitarrista e violinista, formado em música e, além de arranjador, também atua como técnico de estúdio no Vitaphone Estúdio de Música. É professor no conservatório musical Contraponto em Ribeirão Preto e apresenta-se se solo como violonista e cantor e é músico também da banda Sambrazuca. Ricardo Gordo, baterista e percussionista autodidata desde os 12 anos, toca em bandas de rock da cidade de Ribeirão Preto e faz apresentações sozinho como percussionista. É formado em Audiovisual e especializado em Captação de áudio. Finalmente, João Pedro Castro, contrabaixista, iniciou seus estudos musicais aos 12 anos e formou-se no conservatório aos 18. Atualmente, é baixista da banda autoral Slasher, The Hounds e M.I.L.A.

A escolha d esses três músicos deveu-se ao fato de serem músicos de profissão e por terem relação com a arte de rua, ou seja, já tiveram experiência tocando nas ruas da cidade. Uma outra preocupação era que o músico entendesse o propósito da dissertação, bem como a ideia de se autodivulgar através de seu celular, aumentando assim o interesse de participação e contribuição com a pesquisa. Para isso, após a escolha, os três profissionais passaram por uma reunião individual prévia, oportunidade em que foram apresentados os vídeos analisados do *Playing for Change*, explicado o caráter da pesquisa acadêmica e, por fim, pormenorizada a proposta de participação. Após o aceite os músicos, os profissionais apontaram os instrumentos que usualmente tocavam na rua e os lugares da cidade em que ficariam para as apresentações.

2.4 Pré-produção: escolha dos lugares

Os músicos elencaram pontos da cidade que costumam se apresentar e, com isso, foi feito um mapeamento de possíveis locações para a gravação dos videoclipes. Após esse mapeamento, foi feita uma visita técnica, junto com cada músico nos locais apontados. O primeiro local era o quarteirão paulista: ponto turístico ribeirão-pretano, de fácil reconhecimento. No entanto, o músico comumente se apresentava embaixo da esplanada do Theatro Pedro II que, por ser grande, projeta muita sombra. Assim, verificou-se, durante a visita técnica, que as imagens do músico naquele local ficariam escuras e os *smartphones*, ao compensarem essa baixa luminosidade, estouravam a luminosidade do fundo, razão pela qual não haveria sombras, restando tudo branco, sem definição e imagem.



Com essa análise, optou-se por buscar um posicionamento que não descaracterizasse o local, porém com maior luminosidade e, ao mesmo tempo, que compusesse melhor a fotografia do filme. Com isso, foi definido que a gravação ocorreria em frente ao teatro, com o músico encostado em um relógio da praça, podendo, dessa forma, que o músico estivesse a favor da luz e a fotografia pudesse

então mostrar o arredor do profissional com o famoso teatro da cidade ao fundo, bem como contemplar as pessoas que circulavam em alguns momentos no enquadramento.



A outra visita técnica foi com o contrabaixista João que apontou três lugares distintos para que, após visitados, fosse possível escolher o que melhor se adequava ao experimento. O primeiro local foi próximo à um terminal de ônibus, em uma praça localizada em frente a um grande shopping da cidade de Ribeirão Preto. O local tem bastante circulação de pessoas o que contribui para as apresentações do músico, segundo o mesmo. Entretanto, notou-se que a praça estava mal cuidada e com pouco atrativos para composição da imagem, somente o terminal em si seria aproveitado. Outrossim, com teste de áudio, no mesmo dia da visita técnica, verificou-se uma grande interferência de ruídos dos freios e motores dos veículos e ônibus que paravam no referido terminal. Apesar da imagem dos ônibus circulando parecerem atrativas para o vídeo em si, o áudio não seria possível de ser captado dando destaque ao contrabaixo: os ruídos urbanos dos veículos tomavam todo o volume do ambiente constantemente, motivo por que foi descartada essa primeira locação.



A segunda locação apontada pelo músico foi a praça XV de Novembro, em que está localizado o marco zero da cidade. O músico costuma se posicionar em um dos bancos da praça, onde fica o calçadão da cidade, próximo a uma banca de revistas. Constatou-se que o local era atrativo como ponto urbano, com bastante circulação de pessoas e representativo do centro comercial da cidade. Entretanto, as músicas que as lojas de eletrodomésticos exibiam para chamar atenção das pessoas que por ali transitavam representavam uma interferência significativa que impossibilitaria a gravação no local, muito embora o volume dessas músicas variasse conforme o horário e, dessa forma, possibilitasse a adequação da gravação de acordo com esses horários.



O terceiro local sugerido pelo músico foi um quiosque localizado na Praça 7 de Setembro em frente à uma sorveteria famosa da cidade também. No entanto, o local estava em condições infraestruturais ruins: orelhões destruídos, bancos gastos e o quiosque, em si, cheio de moradores de rua. Mesmo tendo circulação de pessoas, o local não contribuiria para a fotografia do vídeo final.



Assim, optou-se pela segunda proposta do músico: o calçadão da cidade. Porém, após revisita ao local, definiu-se que o vídeo seria gravado em frente à fonte de água, que é o marco zero da cidade. Ainda que não estivesse funcionando, o local

é bem arborizado o que permite uma fotografia adequada ao vídeo e, por ser um pouco mais distante das lojas de departamento, o som das mesmas não interfeririam diretamente no áudio gravado para o videoclipe.



Para a terceira gravação, do percussionista, o músico Ricardo foi bem direto e objetivo, apontando um local bem em frente à biblioteca Padre Euclides, também no centro de Ribeirão Preto. O músico apontou que ali, por haver um ponto de ônibus central, representa comumente uma grande circulação de pessoas, o que seria interessante para a sua apresentação, muito embora pudesse representar empecilho sonoro para a gravação. N sequência, foi realizada uma visita técnica e verificou-se que era possível gravar o áudio com pouca interferência de trânsito, desde que o *smartphone* permanecesse posicionado mais próximo ao músico. Assim, foi definido que ali seria a locação, pois fotograficamente a fachada da biblioteca contribuía para o enquadramento, uma vez que a partir da distância dada com o outro celular, em um plano bem aberto, todo ambiente seria contemplado.



Tendo definido as três locações e com as visitas técnicas feitas, foi possível verificar as melhores posições dos músicos em relação à fonte de luz, composição fotográfica e para a captação do áudio com pouca interferência. Dessa forma, o próximo passo do experimento foi a montagem do cronograma de filmagem, bem como a estruturação de um pré-roteiro documental das cenas.

2.5 Pré-produção: roteiro

Como já mencionado anteriormente, o roteiro tradicional de cinema segue uma estrutura de três atos quando se trata de uma narrativa convencional de início, meio e fim. Neste trabalho, mesmo adotando uma linguagem documental, o roteiro foi imprescindível para poder organizar o que deveria ser gravado para o conteúdo da obra final, posto que direcionaria a sua produção, bem como ajudaria cada participante a projetar, em suas interpretações, como seria o vídeo concluído. Mesmo que ele fosse alterado por imprevistos no decorrer da produção, o roteiro foi o documento inicial que guiou todo processo da pré-produção até à pós-produção. Ao confeccionar roteiros, existem pré-definições e até manuais de como devem ser feitos:

Com relação à confecção do roteiro, cada roteirista segue seu estilo de desenvolvimento do texto, no que diz respeito à formatação do mesmo. Um dos estilos é o literal, definido por nome da cena, áudio e vídeo presentes na mesma, assim como as observações sobre o que

é desenvolvido em cada uma delas, quando necessário (RENÓ, p. 88, 2011).

Para a produção do trabalho proposto, foi criado o roteiro por músico a ser gravado, sendo ele composto da seguinte maneira:

Roteiro – Asa Branca – *Playing for Change* à brasileira

Músico 1: Violonista – Frente do Theatro Pedro II – Dia

Enquadramento 1: plano geral – músico encostado no relógio em frente ao Theatro Pedro II; em primeiro plano, o músico tocando violão em pé e, ao fundo, em segundo plano, a fachada do teatro localizado no quarteirão paulista da cidade Ribeirão Preto.



Enquadramento 2: plano detalhe do instrumento – plano fechado nas cordas do violão em que as mãos do músico tocavam a melodia da música. Esse enquadramento foi pensado para contribuir com a gravação do áudio emitido pelo violão, uma vez que o fato de o *smartphone* estar mais próximo do instrumento, a captação de áudio da música foi mais satisfatória por não captar os áudios ambientes ao redor.



Músico 2: Percussionista – Ponto de ônibus próximo à biblioteca Altino Arantes – Dia

Enquadramento 1: plano geral – músico sentado no *cajon* próximo ao ponto de ônibus e orelhão em frente à biblioteca; o celular permaneceu do outro lado da rua, de maneira a enquadrar a rua e o músico em primeiro plano, bem como a biblioteca ao fundo. Intervenções como carros passando e ônibus parando no ponto são bem-vindas para trazer autenticidade das apresentações do artista de rua.



Enquadramento 2: plano detalhe – mão do músico no instrumento de percussão, plano bem fechado em que possibilitou acompanhar o toque do músico no instrumento.



Músico 3: Baixista – praça com fonte de água – Dia

Enquadramento 1: plano geral – músico sentado à esquerda do enquadramento; no restante do quadro foi contemplada a parte arbórea da praça, bem como a fonte de água ao fundo.



Enquadramento 2: plano médio – meio corpo do músico com instrumento no colo, o braço do instrumento conduzindo o enquadramento.



Paralelamente à produção do roteiro, foram feitas reuniões via Skype com os músicos para que fossem definidas datas de ensaio e de gravação do videoclipe. Porém, a montagem desse cronograma foi de grande dificuldade, pois cada músico dependia diretamente de agenda, estando cada dia em uma cidade para apresentações. Outra dificuldade foi em relação à agenda de aulas daqueles que eram professores, bem como as condições climáticas, considerando as locações externas escolhidas. Devido às dificuldades expostas, optou-se pela alternativa de gravar separadamente os músicos nos diferentes pontos da cidade, podendo, assim, cada músico ser gravado de acordo com sua agenda e depois sincronizá-los a partir da montagem do vídeo na pós-produção. Outra alternativa seria gravá-los simultaneamente mesmo que em diferentes locais da cidade utilizando de recursos e plataformas que os *smartphones* oferecem como vídeo chamadas e áudios conferências. Entretanto, embora viável para um novo experimento, essa alternativa foi descartada em virtude do cronograma do projeto.

Com o roteiro pronto, como guia do que deveria ser produzido, foi possível o planejamento das gravações de acordo com a disponibilidade de cada músico e condições climáticas, uma vez que dependiam diretamente de dias ensolarados para suas apresentações em locais públicos. Com o roteiro em mãos, foram mais segura e simples a produção, bem como mais rápido o posicionamento e a gravação no dia escolhido, mesmo que imprevistos pudessem ter ocorrido e pequenas alterações fossem feitas no roteiro para viabilizar a realização da obra final.

2.6 Composição fotográfica: enquadramentos do videoclipe

Foram adotados dois enquadramentos por músico. Em um plano geral, o músico era mostrado de corpo inteiro e, ao fundo, um ponto de referência da cidade. Esse plano foi importante para contextualizar o músico junto ao seu local, bem como revelar, como um todo, o ponto da cidade em que o artista está localizado. Essa perspectiva possibilitou situar o músico como agente urbano naquele espaço, interagindo com as possibilidades do local. Para tanto, o celular foi posicionado do outro lado da rua, podendo assim abranger uma área maior de enquadramento, como é possível ver na Figura (número):

Percussão – plano 1



Fonte: *Alex Vissoto, 2018*

O outro enquadramento usado é um plano de detalhe do instrumento. Este, além de trazer proximidade ao espectador que assistir ao vídeo, também permite o celular mais próximo do músico e, dessa forma, facilita a gravação do áudio, pois uma vez mais perto do instrumento, o gravador do celular se priorizaria os sons que

estivessem em um primeiro plano de distância do mesmo, tal como observa-se na Figura ___:

Percussão - plano 2



Fonte: Alex Vissoto, 2018

Além dos enquadramentos, como já explicitado anteriormente, durante a visita técnica estudaram-se as possibilidades de composição fotográfica para que o músico e o ambiente ficassem harmônicos em cena e, concomitantemente, fosse possível o posicionamento de um *smartphone* mais próximo ao músico para a captação e áudio. Na ocasião, analisou-se ainda o posicionamento do sol em relação ao músico para que ficasse posicionado de maneira adequada.

2.7 Cuidados para a produção

Toda obra de conteúdo audiovisual exige uma série de cuidados para que sua realização seja adequada à proposta inicial do filme, de maneira que alguns desses cuidados básicos foram adotados nessa produção. O primeiro deles concerne à

resolução da gravação. Para tanto, adotou-se o padrão *fullhd* 1080p 30 quadros por segundo, em um formato que compreende uma resolução de 1920x1080 linhas de gravação (pixel), formato hoje considerado padrão em telas de celulares, televisores e monitores de computadores e *notebooks*.

Outro ponto considerado foi o da plataforma Youtube suportar arquivos com essa resolução, ou seja, tidos como arquivos de alta resolução e de grande nitidez. Nesse contexto, importante mencionar que mesmo com o baixo custo de um *smartphone*, foi possível a gravação na resolução proposta.

O posicionamento de luz foi outro aspecto observado, uma vez que por se tratar de luz natural, foi tido como necessário evitar o contra luz para que o músico não aparecesse só como silhueta na gravação.. Essa consideração está dentro do universo da fotografia fílmica – enquadramentos e movimentos de câmera – já descritos anteriormente no roteiro de cada músico. Nessa oportunidade, foram adotados dois enquadramentos como ponto de partida: um plano geral que contextualiza o músico no ambiente público em que ele se apresenta como artista de rua e um plano detalhe em que aproxima o músico de seu instrumento e este, por sua vez, agrega sonoramente à obra final. Os enquadramentos fotográficos também foram pensados de maneira a favorecer o posicionamento dos *smartphones*, para que os aparelhos pudessem captar da maneira mais adequada possível os áudios.

Considerou-se também a maneira de sincronizar os áudios dos músicos como se fossem em tempo real. Para isso, os músicos tocaram em cima de uma base originada a partir da primeira gravação com o violonista, tornando-se então o ponto de guia de andamento e condução das outras gravações, evitando, assim, cada músico tocasse em uma velocidade, o que dificultaria a edição e criação da música e do videoclipe final.

Diante dessa perspectiva, é notável a importância de um planejamento antes das gravações, tendo em vistas as dificuldades enfrentadas durante a produção e o seu resultado final. O planejamento – pré-produção – permitiram portanto que os riscos durante a produção fossem menores e a realização da obra, por conseguinte, mais eficiente.

2.8 Produção: relato das gravações

Definido que a obra seria composta por três músicos que gravariam em diferentes dias de forma que a montagem e a sincronização seriam realizadas posteriormente à pós-produção, foi criado um cronograma de uma diária para cada músico, de acordo com a data pré-estabelecida pelo mesmo. A seguir é apresentado o relato de cada uma dessas diárias:

Diária 1 – Violão – Dia – Frente Theatro Pedro II – Externa

O primeiro músico gravado foi o da melodia tocada em violão. Para tanto, foram utilizados dois *smartphones* e a gravação realizada na praça de Ribeirão Preto em frente ao Theatro Pedro II, para que assim o trabalho pudesse analisar a possibilidade de os músicos poderem produzir sem dependerem de alguma equipe extra ou algum suporte além de seus celulares. Foi escolhido o centro de Ribeirão Preto, na praça em frente ao referido teatro, no conhecido quarteirão paulista: lugar em que diversos artistas de rua se manifestam artisticamente e de fácil reconhecimento da cidade de Ribeirão Preto. O músico indicou o dia que preferiria a gravação e horário, segundo sua rotina de apresentações.

Violão



Fonte: Alex Vissoto, 2018

Foram utilizados dois *smartphones* da marca Motorola, modelo 5g, por conveniência, e por serem celulares de custo acessível, possibilitando resoluções adequadas de gravação de áudio e vídeo (câmera de 5 megapixels, resolução 1080p e microfone interno de áudio – gerando arquivos em mp4, comumente aceitos em diversos computadores e plataformas). Para a gravação foram utilizados acessórios que permitiram estabilização da imagem, como um tripé com suporte para celular, utilizado no plano geral da gravação, conforme Figura __:

2 – Violão – Theatro Pedro II



Fonte: Alex Vissoto, 2018

Da mesma forma, foi utilizado um suporte de *smartphone* para vidro de carro, com ventosa que, adaptado ao violão, permitisse a esta gravação em um plano de detalhe do violão, bem como possibilitasse a gravação do áudio do violão com maior proximidade, captando assim com maior nitidez o som emitido pelo instrumento e menos ruídos externos a esse, como apresentado na Figura ___:

3 – Violão plano 2



Fonte: Alex Vissoto, 2018

No entanto, no dia durante a primeira gravação, constatou-se que o uso da ventosa não daria certo, pois o objeto não aderiu à superfície do violão como esperado. Mesmo com a opção de ser utilizada uma fita adesiva, o resultado ficou visualmente agressivo e assim realizada uma mudança no roteiro, de maneira que o enquadramento 2, para o qual era previsto um plano detalhe do violão, foi substituído por um plano médio gravado de maneira angular ao enquadramento 1. Dessa forma, esse novo enquadramento focou assim músico e instrumento ao mesmo tempo, embora esse não revelasse todo o ambiente em volta do músico, posto que o enquadramento 1 já se propusera a fazer e, assim, manter a intenção de mostrar o instrumento e o músico como protagonistas.

O músico, com o uso de fones de ouvidos, tocou a música com suporte de um metrônomo que marcava o tempo correto da música para que essa pudesse ser montada com os outros instrumentos tocados e gravados separadamente.

Dessa maneira, foi possível gravar a mesma música tocada diversas vezes, alternando a posição do *smartphone* para que ele gravasse diversos ângulos. Entretanto, essa técnica não foi adotada devido à dificuldade para a autogravação por parte do músico.

Diária 2 – Percussão – Dia – Frente da Biblioteca Altino Arantes – Externa

O segundo músico convidado para gravação foi Ricardo Gordo, percussionista, que costuma se apresentar com *cajon* e outros instrumentos de percussão para apoio. O profissional tinha à sua disposição tanto o metrônomo quanto a melodia gravada no violão e, assim, podia usar qualquer uma que pretendesse. Por opção do músico, usou a melodia da primeira gravação e, através de fones de ouvido, escutava a música e a acompanhava concomitantemente com sua percussão. O local escolhido pelo músico foi em frente à biblioteca Altino Arantes, onde tem um ponto de ônibus, ou seja, trata-se de um lugar de grande circulação. No dia escolhido, apesar da grande movimentação, a chuva protelou o início das gravações e os instrumentos acondicionados embaixo do telhado do ponto de táxi à frente. Após algumas horas e melhora das condições climáticas, o músico apontou que já era possível montar seus instrumentos e tocar. Com isso, os celulares foram posicionados um do outro lado da rua, de frente à biblioteca, sendo responsável pelo enquadramento 1, ou seja, o plano geral que contextualiza toda ação e localização.

4 - Percussão



Fonte: Alex Vissoto, 2018

Por sua vez, o outro celular ficou mais próximo do músico para que pudesse gravar um plano detalhe das mãos do músico e, assim, com mais fidelidade o áudio da percussão.

Tendo a chuva representado a primeira dificuldade do dia, a segunda foi em relação à gravação do áudio. A percussão possui um som mais forte e de volume elevado e, dessa forma, o celular mais próximo estava gravando de maneira que o volume ficava estourado. Assim, foi decidido um plano um pouco mais aberto em que é possível ver as mãos e os pés do percussionista enquanto tocava e, com esse afastamento do celular, o áudio foi gravado de forma mais regulada.

5 – Percussão – plano 2



Fonte: Alex Vissoto, 2018

O músico optou por tocar duas versões diferentes que imaginou para a versão da música: uma com o *cajon* e um *cowbell* e outra utilizando o *cajon* e uma panderola. Apesar de parecidas, segundo o músico cada uma marcava diferentemente o tempo da música, com acentuações específicas de cada instrumento. Porém, ao final das

duas gravações, identificou que o *cowbell* não estava ajudando a marcação do tempo para tocar e gravar concomitantemente à música já gravada no violão. Finalmente, foi escolhido que a versão final seria a do *cajon* com a panderola. A escolha da versão, devido aos seus instrumentos, favoreceu o enquadramento também, pois os instrumentos ajudaram a preencher melhor o quadro do celular 2.

6 – Percussão e biblioteca



Fonte: *Alex Vissoto, 2018*

Outro ocorrido do dia foi que nas imagens do celular 1, posicionado do outro lado da rua em que o músico estava, observaram-se várias interferências urbanas, como carros passando, pessoas atravessando a rua, ônibus parando no ponto e encobrindo completamente a imagem do músico, bem como pessoas aguardando o ônibus e algumas se protegendo da garoa em um orelhão.

7 – Percussão – plano 1



Fonte: *Alex Vissoto, 2018*

Tais cenas não foram compreendidas como dificuldade, pois mostraram, de maneira factual, como são as apresentações desses músicos em seus dia a dia. Sendo assim, as interferências foram consideradas bem-vindas.

Diária 3 – Baixolão – Dia – Praça frente à fonte – Externa

A terceira e última gravação, dentro da proposta de videoclipe, foi realizada com o músico João Pedro Castro, baixista de Ribeirão Preto, que eventualmente faz apresentações acústicas com seu baixolão em locais da cidade. O local escolhido pelo músico foi em meio à Praça XV de Ribeirão Preto, local em que está o marco zero da cidade. Entretanto, no dia da gravação, a fonte não estava ligada e a gravação realizada a pedido do músico no período da tarde após uma manhã chuvosa na cidade.

Seguindo os mesmos moldes das gravações anteriores, o músico tinha à sua disposição a gravação da melodia do violão e da percussão. O instrumentista optou pela melodia do violão para escutar via fones de ouvidos enquanto tocava seu

instrumento. Posicionou seu banquinho em frente à fonte de água, mesmo que não estivesse funcionando, de modo que o celular 1 fosse posicionado em frente ao músico e assim contemplasse toda a rotatória de pedestres toda e assim contar com possíveis participações de pessoas que transitavam pelo calçadão.

8 – Baixolão – plano 1



Fonte: Alex Vissoto

Como nos vídeos anteriores, o enquadramento foi escolhido para contextualizar o músico no ambiente em que está tocando. Por estar mais distante do músico, o celular captou de forma muito baixa o som, não podendo ser considerado como a principal fonte de captação para o mesmo. Para isso, o segundo celular foi posicionado mais próximo do músico no enquadramento previsto.

9 – Baixolão – plano 2



Fonte: Alex Vissoto, 2018

A principal dificuldade desse dia foi a interrupção de um morador de rua que diversas vezes conversava com o músico em meio às tentativas de gravação de sua parte da música. Cogitou-se então a possibilidade de o morador eventualmente saber tocar o instrumento para que fosse aproveitada a oportunidade. No entanto, em virtude da negativa, as gravações foram pausadas e retomadas posteriormente sem as interrupções do referido cidadão que não mais se encontrava no local

Por ter sido uma manhã chuvosa, o centro estava pouco movimentado, de forma que, fora a interrupção por parte do morador de rua, não houve outras interferências por parte de pedestres e afins, como observado nos outros vídeos. Tendo em vista que a gravação foi realizada no calçadão, já era previsto que as interferências seriam menores. Contudo, nesse caso, as aparições de pessoas externas ao músico no vídeo foram nulas.

No caso do vídeo 1, do violonista, também gravado em uma região de maior concentração de pedestres e pouco movimento de carros, foi possível observar nas imagens realizadas pessoas passando atrás do músico, um pipoqueiro servindo pipocas a pedestres e demais fatos do cotidiano. Já no vídeo 2, com o percussionista, além das pessoas passando por ele, como o posicionamento contemplou uma distância maior, foi possível observar carros e ônibus passando na frente do músico, a ponto de encobri-lo totalmente em determinados momentos. Esses fatos, além de terem retratado o factual das apresentações dos músicos, trouxeram dinamismo para o videoclipe final. Segundo o baixista João, a gravação foi comprometida pela chuva e pela ausência de pessoas que, em seu dia a dia, conferem mais movimento ao local.

Dessa maneira, foi finalizado o cronograma das gravações, composto por três diárias, sendo uma para cada músico participante do experimento, tendo sido os dias subsequentes destinados à montagem.

2.9 Pós-produção: montagem dos vídeos

Após a gravação dos três músicos em suas respectivas diárias e localizações, o próximo passo foi a montagem de quatro vídeos para um canal específico criado no Youtube. A edição foi realizada no *software* Adobe Premiere, por conveniência e por permitir exportar o vídeo final em um formato adequado e com a taxa de *bitrate* compatível com plataformas *on-lines* de veiculação. Para tanto, foi utilizada uma versão de teste do referido *software* (gratuita) e consideradas duas diárias para o

cronograma de montagem: sendo uma para sincronização dos áudios e outra para a montagem dos vídeos.

Os quatro vídeos montados contemplaram: um vídeo para cada músico, sendo um para o baixista, um para o percussionista e um para o violonista, e um quarto vídeo para a junção dos três, formando apenas um videoclipe (produto final deste experimento), em que as cenas se complementam de acordo com a entrada de cada instrumento na melodia.

O primeiro vídeo a ser editado/montado foi o do violonista. Nele, há somente o som tocado no dia e como foi gravado em dois ângulos, a montagem priorizou conferir dinamismo ao vídeo, de modo que para cada nova intenção sonora na melodia tocada pelo violão, a câmera muda de enquadramento.

O vídeo da percussão foi o segundo a ser editado e nele também usado somente o som captado no dia da gravação, prevalecendo assim as batidas do *cajon* e da panderola. Como no dia em questão ocorreram algumas interferências urbanas, estas foram aproveitadas na montagem, visto que além do som da percussão, verificam-se sons de carros, bem como imagens de pessoas andando que contribuíram para o dinamismo natural dos ambientes externos e urbanos.

Como foi o último a ser gravado, o vídeo do baixista também foi último a ser editado/montado. Visto que nesse dia não ocorreram participações ou interferências de agentes externos, como pedestres e transeuntes durante a gravação dos vídeos finais, a montagem se deu afim de dar dinamismo ao vídeo através da intercalação dos dois enquadramentos gravados.

Por fim, no intuito de fazer um videoclipe de caráter documental, foi feita uma montagem com a sobreposição dos três vídeos anteriores. Nesta, verificam-se três faixas de música, uma para cada instrumento, que começam separadamente, uma em cada momento, trazendo progressão à canção. Juntamente à parte sonora, podem ser verificadas a entrada de imagens referentes aos instrumentos que são ouvidos, em cada momento da música. A partir do instante em que todos os instrumentos podem ser ouvidos, as imagens passam a se intercalar, a fim de dar dinamismo ao vídeo final, entre elas a passagem de carros e de pessoas nas cenas, de forma a retratar o ambiente como realmente é.

Esse último vídeo é o experimento proposto por este trabalho, seguindo a referência do projeto *Playing for Change*, por meio do qual foi possível apresentar uma versão brasileira de músicos de rua da cidade de Ribeirão Preto, tocando

separadamente uma mesma melodia. Posteriormente, unindo as três gravações em um único videoclipe final, foi possível contemplar tanto os músicos e seus respectivos instrumentos, quanto locais da cidade em que os músicos vivem e interagem. Além do videoclipe final proposto por esta dissertação, foram disponibilizados os três outros vídeos individuais de cada músico para que assim outros profissionais possam se inspirar e gravar suas versões com seus instrumentos da música Asa Branca. A ideia futura (e não aqui pretendida no tempo da entrega deste trabalho) é de que esse canal se expanda, seja retroalimentado por outros músicos de outras regiões, tocando seus diversos instrumentos e colaborando para uma maior diversidade de sonoridades dentro do canal do Youtube, criado paara a pesquisa e divulgação do clipe.

2.10 Exibição e veiculação

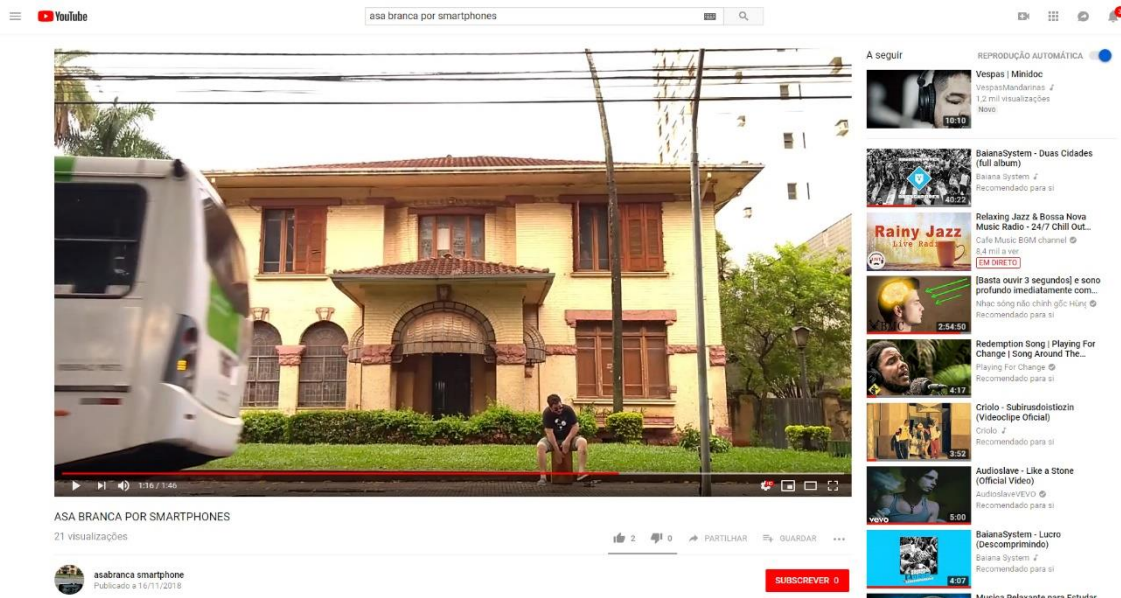
Tendo em vista as possibilidades de propagação e rápida visualização dos ambientes digitais, como mídias sociais, o formato final dos vídeos criados no projeto é de até 60mb, podendo assim ser veiculado em qualquer mídia social que comporte vídeo em alta resolução. No entanto, o canal oficial utilizado pelo projeto foi a plataforma de *vídeo on demand* do Youtube, posto que lá os vídeos poderiam ser acessados, baixados, reeditados e “subidos” novamente com novas características, como já mencionado anteriormente.

Considerando o vídeo final como uma obra específica, com resultado final definido, o vídeo exportado em resolução adequada pode ser exibido em diversas plataformas de veiculação, como televisão, sala de cinema, projetores e Internet. Entretanto, neste caso, a obra toma como acabada o conteúdo já finalizado e sem a possibilidade de reedição. Já ao se considerar a obra como um conteúdo em constante produção, qualquer um pode alterá-la a fim de agregar mais instrumentos e novas percepções, razão pela qual plataformas digitais são essenciais para que a obra seja acessada, reeditada e reinserida em canal específico e, dessa forma, estar em constante mutação.

O canal que inicialmente contém os quatro vídeos finalizados citados neste trabalho pode ser acessado através do *link*: <https://youtu.be/tgnws2EPVL4>.

2.11 O experimento: vantagens da mobilidade na gravação com *smartphones*

Com a produção do experimento do videoclipe, verificaram-se vantagens de se utilizar *smartphones* em produções audiovisuais, como a acess



ibilidade, posto que o investimento em equipamentos de produção nem sempre são o objetivo de artistas e comunicadores. Contudo, um aparelho de celular é pra muitos um item básico e portanto mais acessível. Por acessibilidade também considera-se a facilidade a partir do uso de aplicativos adequados, de se planejar, produzir, pós-produzir e divulgar usando apenas o aparelho celular.

Outra vantagem observada é a da discrição que os *smartphones* permitem, uma vez que uma grande produção, com pessoas e equipamentos para a gravação e um músico em meio a uma praça, acarretaria em um grande número de pessoas curiosas para saber o que está acontecendo, podendo atrasar o assim cronograma da produção. Já uma produção com celulares não gera esse estranhamento, uma vez que as pessoas estão acostumadas em se gravarem e verem pessoas gravando rotineiramente com seus aparelhos pelos ambientes públicos.

A evolução tecnológica presente nos *smartphones* também foi uma vantagem verificada nesta pesquisa, considerando que alguns aparelhos apresentam sensores de imagem muito mais sensíveis e de maior resolução do que câmeras profissionais e, muitas vezes, com um custo mais acessível que as mesmas.

Outra vantagem verificada é a mobilidade em si. Um aparelho fácil e leve de carregar oferece recursos que possibilitam produções audiovisuais suficientes para a propagação de conteúdos em plataformas *on-line*, sem que para isso seja necessário

uma grande equipe ou uma grande quantidade de equipamentos de gravação de áudio e vídeo.

Outra vantagem, não foi experimentada neste trabalho de dissertação, mas que pode ser considerada em outras pesquisas, é a possibilidade de uma gravação simultânea, utilizando tecnologias e plataformas *on-line*. Para isso, a experimentação dependeria de tecnologia de acesso remoto à Internet e poderia ter como dificuldade um atraso entre a comunicação dos músicos dependendo do local e das condições desse acesso.

2.12 O experimento: dificuldades da mobilidade na gravação com *smartphones*

Ao fim do experimento, observaram-se em contrapartida algumas dificuldades se comparado a uma produção audiovisual mais robusta com equipamentos profissionais. Verificou-se, por exemplo, que a ausência de um microfone direcional limita o posicionamento do *smartphone*. Como o microfone interno do celular é omni direcional, ou seja, capta tudo o que está à sua volta sem direcionar para um ponto específico, fica mais difícil priorizar algo específico na presença de muitos sons no mesmo ambiente. Com um microfone de áudio e um gravador profissional, seria mais fácil de se obter o direcionamento a gravação isolada somente do instrumento, por exemplo.

Outra desvantagem observada foi a falta de versatilidade, uma vez que a objetiva do celular é fixa e o movimento de *zoom* só existe de maneira digital. Esse fato ocasiona perda de qualidade, considerando que o *smartphone* sempre precisava estar perto do assunto gravado para que pudesse fazer um enquadramento com plano de detalhe. Em grandes produções, uma filmadora poderia estar distante do objeto e com um *zoom* faria um enquadramento próximo ao músico.

Notou-se também que a falta de comandos manuais de fotometria no celular impossibilitou correções durante a gravação do videoclipe. Mesmo que alguns modelos de *smartphones* possuam comandos manuais, esses só são acessados pelas configurações e não enquanto se está gravando uma cena, recurso este que câmeras profissionais possibilitariam.

Outra dificuldade verificada é a de alta profundidade de campo na fotografia. A objetiva fixa presente nas câmeras dos celulares tendem a focar tudo, deixando pouco

espaço para linguagens estéticas de baixa profundidade de campo, recurso esse que muitas objetivas profissionais poderiam oferecer.

Constata-se que apesar das dificuldades verificadas nesta pesquisa, foi possível adequar a produção para a realização do projeto, de forma que a maioria das desvantagens verificadas nos *smartphones* possam ser sanadas com o uso de acessórios como microfones direcionais e objetivas diversas feitas propriamente para gravações com celulares. Ademais, aparelhos mais recentes atuais possuem recursos de câmera dupla, comandos manuais e maiores controles de fotometria que conferem maior profissionalismo às imagens e vídeos capturados.

3 AUDIOVISUAL POR SMARTPHONES: COMO GRAVAR

Tendo como base a pesquisa e a produção do videoclipe apresentadas nesta dissertação, tornou-se possível demonstrar, passo a passo, como gravar vídeos nos moldes apresentados, utilizando apenas celulares. Para isso, apresentam-se a seguir os métodos, cuidados, conceitos e características da produção, do início ao fim.

3.1 Pré-produção

Toda obra audiovisual necessita de ser planejada e não meramente limitar-se às filmagens. Com isso, é necessária a organização do que será gravado e de como será gravado. O primeiro passo a ser dado é o da concepção e do roteiro, fazendo uma prévia em uma sinopse de poucas linhas acerca da ideia que se tem para o videoclipe final. No caso do *Playing for Change*, por exemplo, deveria contemplar: músicos de rua, tocando diferentes instrumentos ao ar livre, e que, por meio da montagem, seja possível perceber a pluralidade de países e de culturas em que os diversos músicos estão envolvidos. A partir da sinopse, deve-se ser elaborado um roteiro básico de como serão as cenas no dia da gravação desses músicos. Neste caso, o roteiro adotado para este trabalho limitou-se a dois planos por músicos, sendo:

Músico 1 – Dia – Externa

Plano 1: Plano geral em que mostra o ambiente cultural, algum ponto característico da região, com o músico inserido ao ar livre, fazendo uma apresentação externa, tocando seu instrumento.

Plano 2: Plano de detalhe: cenas de detalhes do instrumento, ou mais próximas do músico, por meio das quais o instrumento se evidencia; esse enquadramento é importante, pela proximidade, para a captação do áudio, razão por que o microfone deve estar apontado diretamente para o instrumento.

Montagem: Na pós-produção, a edição intercala os dois planos de acordo com o ritmo e andamento da música, dando dinamismo ao vídeo final produzido.

No caso do videoclipe, a escolha de músicos e a pesquisa de qual instrumento será utilizado no dia da gravação ao vivo, são o próximo passo para a construção da obra. Após escolher o músico, é necessário estudá-lo, entender a dinâmica de sua

apresentação, como ele se comporta durante a execução, para que facilite assim na escolha dos planos que serão usados na fotografia.

A escolha da locação, considerando os moldes do projeto *Playing for Change*, é importante para a estética visual do videoclipe. Assim, deve-se pesquisar os possíveis locais de gravação, podendo ser inclusive aqueles já frequentados pelos músicos em suas apresentações de rua. Para tanto, faz-se necessária uma visita técnica na locação sugerida e observarem-se ali os seguintes fatores: luminosidade – o local deve ser bem iluminado, a ponto de o *smartphone* conseguir captar luz e gerar imagem; presença de ruídos – o local deve apresentar baixa presença de ruídos para que assim seja possível gravar o som do instrumento sem a influência de barulhos externos; estética fotográfica – é importante que o local tenha características da ideia de que se pretende passar com o videoclipe, podendo assim compor fotograficamente o quadro junto do músico inserido nesse ambiente para a execução e gravação do mesmo.

Para fechar a pré-produção, sugere-se portanto a elaboração de um cronograma com as datas previstas para cada etapa da produção, contemplando desde as datas de gravação com os músicos até as datas de montagem e veiculação no canal, tal como aquela a seguir proposta:

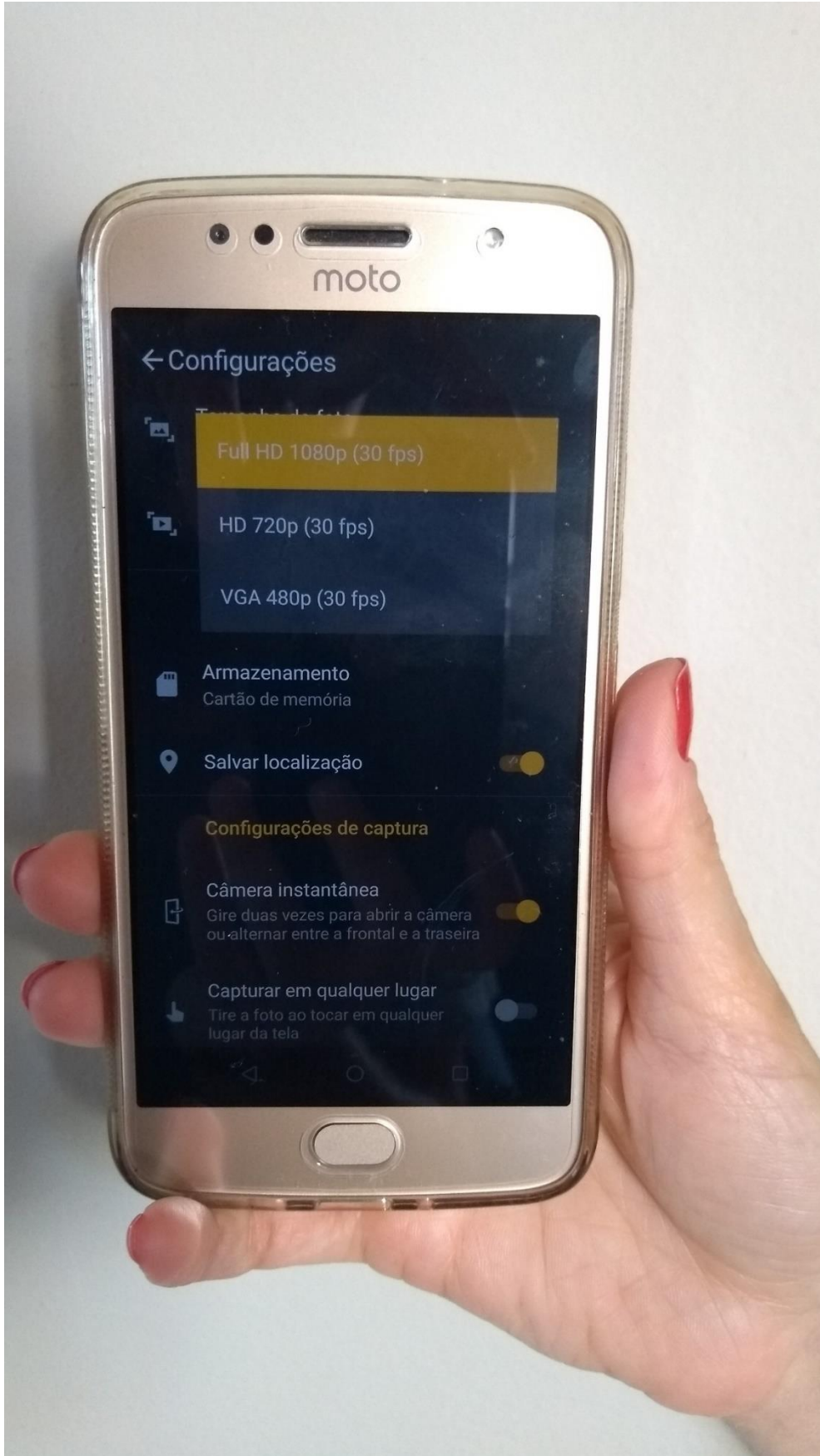
Etapa x Diárias	Dia	Dia	Dia	Dia	Dia	Dia
Gravação músico 1	X					
Gravação músico 2		X				
Gravação músico 3			X			
Montagem áudio e vídeo				X	X	
Veiculação						X

A organização do cronograma facilita a visualização de quantas diárias serão necessárias para a execução da produção e, com isso, a definição das datas junto aos músicos que farão parte da obra.

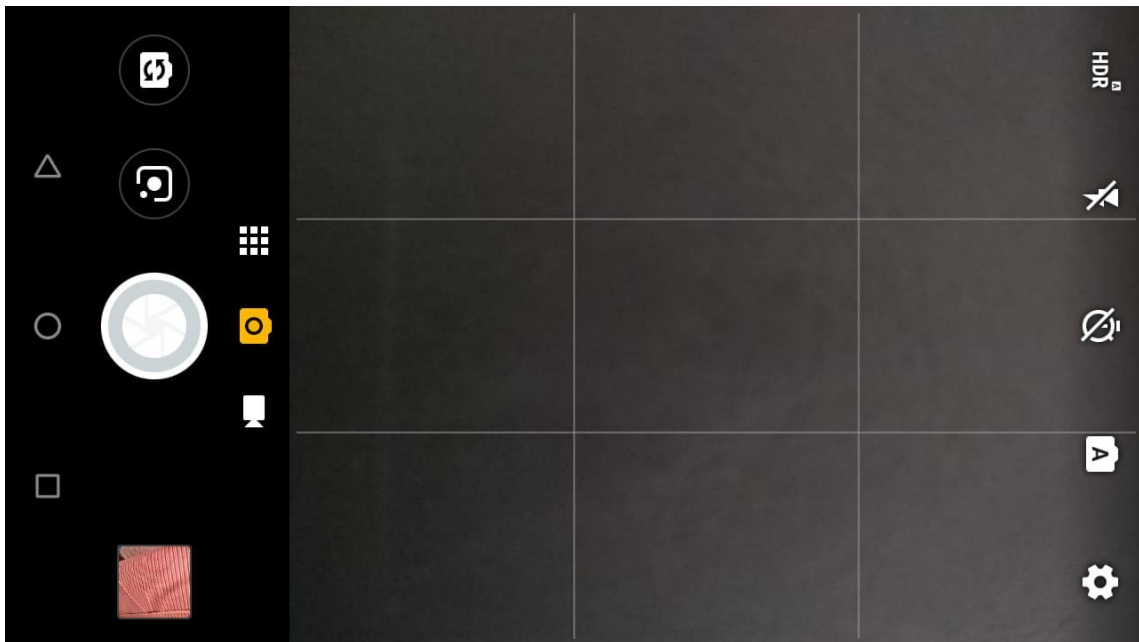
3.2 Produção

Para a produção de um videoclipe documental nos moldes do *Playing for Change*, é necessário que se sigam alguns cuidados para que o resultado final atenda positivamente o que foi proposto. A seguir, os cuidados são demonstrados passo a passo:

– **Resolução:** a área de qualquer monitor pode ser definida como consequência de sua largura e altura. Ao olhar-se de perto, as imagens em um monitor são compostas por pixels. Assim, a resolução é o que define em quantas vezes a imagem será fragmentada em cada direção, ou seja, a quantidade e o tamanho desses pixels. Atualmente, plataformas como o Youtube suportam e exibem vídeos em alta resolução, como os formatos 4k e FullHD. Apesar de alguns *smartphones* já possuírem tecnologia para a gravação e imagens nos formatos mais altos, como o caso do 4k, os de entrada e mais acessíveis no mercado garantem uma gravação adequada ao formato FullHD (1920x1080 ou 1080p), formato sugerido para o videoclipe apresentado nesta pesquisa. Para que a gravação siga este padrão de qualidade é necessário que o celular seja pré-definido para gravar nessa resolução, por meio do menu da câmera: modo vídeo, configurações, tamanho do vídeo, conforme demonstrado na Figura ___:



– Composição fotográfica: nesta obra foi escolhida a posição horizontal da imagem como o padrão para se gravar, tendo em vista a escolha da plataforma Youtube para a exibição, apesar de algumas mídias sociais já adotarem o formato vertical como padrão devido à facilidade de se assistirem a vídeos pelo celular. Outro fator que contribuiu para a escolha do formato horizontal é de se aproximar do olhar humano. O ser humano enxerga na horizontal e imagens gravadas nessa posição é mais confortável. Dessa forma, é necessário que a composição do quadro seja pensada para que os elementos fotográficos, músico e ambiente, preencham adequadamente o enquadramento horizontal da tela de gravação. Para isso, é sugerido o uso da regra dos terços, apresentada a seguir, como guia para posicionamento dos elementos no visor do *smartphone*:





– A luz a favor: é necessário que o músico, ao ser gravado, esteja sempre posicionado em direção à luz natural, ou seja, de maneira que em uma sequência de posicionamento sejam verificados: luz natural, *smartphone* e, por último, o músico. Possibilita-se, dessa forma, que o músico esteja sempre bem iluminado para uma melhor nitidez na captação de vídeo.



Caso contrário, a imagem se limitaria à formação da silhueta do músico à contraluz, o que pode ser usado como linguagem, desde que se tenha um propósito para o referido uso.



– Estabilização do aparelho: por serem leves, os *smartphones* se tornam mais difíceis de estabilização uma vez que segurados apenas pelas mãos. Dessa forma, sugere-se o uso de equipamentos como tripés, monopés, ou suportes de celular para carros para que seja possível a gravação de imagens sem tremidas ou movimentos bruscos. Diversos equipamentos como os citados já possuem um suporte específico para se acoplar a um *smartphone*.





– Áudio: uma vez que o videoclipe proposto não está lidando com músicas pré-gravadas, mas com a gravação no momento da execução ao vivo em uma região ao ar livre, a preocupação com o posicionamento do *smartphone* é de valiosa importância, uma vez que este deve priorizar o som do instrumento e, portanto, captar o menor número possível de ruídos externos. Sugere-se que o celular esteja posicionado próximo ao músico, com a composição de um plano de detalhe, assim o microfone interno do aparelho terá como primeiro plano sonoro o emitido diretamente em sua direção pelo instrumento tocado. Enquadramentos distantes, não tiveram a mesma eficiência, pois captaram diversos ruídos do ambiente.

3.3 Pós-produção

Esta pesquisa não propôs manipulações digitais e tratamentos de pós-produção em sua obra final por entender que, para seja possível a acessibilidade, o conhecimento de *softwares* e aplicativos não deve ser um empecilho para a produção do videoclipe. Assim, o pretendido foi que a imagem saísse o melhor possível já na captação de forma que a sua versão 'bruta" já fosse a imagem final a ser postada. Para tanto, foi usado somente o *software* de edição para montagem e sincronismo dos vídeos gravados separadamente. Porém, uma vez que a intenção foi apenas gravar os músicos nos moldes propostos e divulgar o resultado final *on-line*, é possível que a própria gravação já tivesse em si o resultado final sem que fosse necessário editar nenhuma parte na pós-produção. Caso opte-se por se gravar em dois planos, como proposto no experimento, a montagem independente do *software* escolhido para tal, devendo levar em conta o ritmo da música escolhida e assim dar o dinamismo que o som da música propõe para o vídeo, através da intercalação de cenas de um plano para o outro, ou de um músico para o outro quando houver mais de um.

O formato final do vídeo trouxe à tona outra preocupação. Para isso, foi adotado o MP4 (H264), como o mais adequado para veiculação final, por se tratar de um formato de maior aceitação e leitura por *software* em diversos computadores, bem como em plataformas da Internet como Youtube.

A veiculação é a conclusão do projeto uma vez que ela conferirá a visibilidade para o produto final da obra, o videoclipe. Apesar de existirem diversas plataformas de propagação de vídeo *on-line*, o Youtube é o mais popular, sendo atualmente o segundo *site* de busca de conteúdo mais acessado no mundo. Assim, é sugerido a

postagem do videoclipe produzido na referida plataforma para que a partir dela seja possível o compartilhamento e propagação da obra em diversas outras mídias sociais, aumentando assim a sua visibilidade.

4 CONSIDERAÇÕES

O desenvolvimento deste trabalho possibilitou a compreensão do momento a partir do qual os celulares passaram a permitir a criação e produção de imagens e, em um segundo nível, a distribuição e compartilhamento das mesmas e o surgimento de uma plataforma de distribuição mundial de vídeos (Youtube), de modo que os usuários passam a ter um comportamento diferente daquele de só consumidor de comunicação. O chamado “prossumidor” – produtor e consumidor – deixa de apenas receber notícias dos veículos convencionais e de suas adaptações *on-line* e passa a documentar e distribuir seus conteúdos autorais sem depender dos chamados veículos convencionais de mídia, consumindo e replicando dessa forma informações e postagens de outros “prossumidores”. Ou seja, deixam de ter uma participação passiva e passam a participar ativamente da produção de conteúdo mundial.

Nesse contexto, este trabalho foi dividido em três etapas para o seu desenvolvimento. O primeiro consistiu em uma pesquisa bibliográfica que serviu como base para entender como a evolução tecnológica dos meios de comunicação interferiram no modo como as pessoas inter-relacionam-se na sociedade. Desse modo, seguindo a teoria dos meios, não foi analisado o conteúdo propagado pelos meios em si, mas sim a maneira como as pessoas utilizam-nos como consumidores ou produtores de conteúdos na era da Internet.

Em um segundo momento, foi feita uma investigação experimental de caráter aplicado de cinco vídeos do canal *Playing for Change*, em que os vídeos têm como características uma mistura de instrumentos, tocados por músicos de rua, de diversos países, tocando a mesma música. Dessa forma, realizou-se uma análise narrativa de maneira a entender as técnicas utilizadas: quantidade de câmeras e microfones, e as linguagens adotadas (posicionamentos, composições e a forma como foram montados).

A terceira etapa do desenvolvimento consistiu em um estudo de caso múltiplo, em que foi produzido uma espécie de *Playing for Change* à brasileira, mantendo a mesma característica do projeto original. O vídeo consistiu em três músicos da cidade de Ribeirão Preto que tocaram a mesma música, cada um posicionado com um instrumento diferente, e em distintos locais que identificassem a cidade. O diferencial é que nessa produção foram usados apenas *smartphones* para captação do áudio e

do vídeo, podendo assim ser analisadas as novas possibilidades que um aparelho móvel traz para a produção audiovisual na Internet.

Por meio da pesquisa bibliográfica, foi possível entender a evolução dos meios de informação e de comunicação e como ela influenciou diretamente no comportamento da sociedade. Observou-se, nessa perspectiva, como a popularização de aparelhos móveis contribuiu para o surgimento dos chamados “prossumidores”, figuras que não mais só consomem, mas também produzem conteúdos midiáticos a partir do uso de seus *smartphones*.

Pensando no avanço dos meios de propagação, foi analisado de maneira fílmica cinco vídeos do projeto *Playing for Change*, este que a partir da plataforma de vídeo *on demand*: Youtube, propagou seu projeto e videoclipes de maneira mundial. Com a análise dos vídeos propostos, o trabalho constatou que é possível a utilização de plataformas *on-line* para a propagação de seus conteúdos de maneira adequada, embora o projeto tenha utilizado de meios convencionais de produção audiovisual: *broadcast*, mesa de som, microfones direcionais, bem como uma equipe grande por trás da produção e operação desses equipamentos.

A partir dessa análise, foi produzido um videoclipe seguindo os mesmos moldes estéticos do projeto *Playing for Change*, tendo sido utilizado, no entanto, apenas aparelhos de *smartphones* e equipamentos derivados para o uso dos mesmos (pau de *selfie*, tripé, suporte para vidro de carro etc.).

Durante a primeira gravação, foi notado dificuldade de usar apenas o celular na mão para gravar o músico em ambiente externo e urbano, razão pela qual foi utilizado um tripé para celular e um suporte de vidro de carro para o encaixe do outro celular, equipamentos esses que ajudaram na estabilização dos aparelhos. Da mesma forma, observou-se também que enquadramentos distantes (planos gerais) não são adequados para gravação e áudio, pois os celulares priorizam os sons que estão em plano mais próximo deles. Dessa maneira, optou-se pela utilização de dois aparelhos: um contextualizando o ambiente como um todo e outro mais próximo, contemplando um enquadramento mais fechado no músico e, assim, apto a captar o áudio de maneira mais adequada.

Na segunda gravação, foi observado uma maior interferência de agentes urbanos como ônibus, pessoas e carros que frequentemente interferiam na gravação (principalmente do áudio) dos músicos, elementos estes utilizados como estética, por se tratar de um ambiente externo e, portanto, a elas sujeito e, sobretudo, em virtude

da linguagem documental e factual proposta. Porém, ao ser comparado ao som do projeto original em que foi baseada a gravação (*Playing for Change*), constatou-se uma diferença na interferência desses sons externos que, embora presentes também naqueles, não são tão evidentes, mas sim em um segundo plano sonoro, somente complementando o primeiro. Provavelmente, isso pode ser explicado pelo fato de terem sido captados por equipamentos mais apropriados para gravação de áudio.

Finalmente, na última gravação, observou-se que o músico, ao se gravar sozinho, está sujeito à interferência direta das pessoas curiosas do dia a dia que, ao verem não apenas ele tocando, mas também se gravando, direcionam-se ao profissional para conversar, perguntar e entender o que está acontecendo, fato exige do músico paciência e tato para lidar com a interferência sem que atrapalhe ou atrase muito o seu propósito.

Apesar das dificuldades encontradas durante a realização deste trabalho, como conciliar a agenda dos músicos, interferências climáticas, intervenções de transportes e pessoas que transitavam pelos locais, foi possível realizar o videoclipe final dentro dos moldes estéticos propostos pelo *Playing for Change*, assumindo e entendendo que o projeto busca para fins de captação uma qualidade alta de gravação de imagem e som ainda que utilizando de equipamentos profissionais, como câmeras e microfones para isso. O videoclipe produzido por este trabalho buscou demonstrar como um outro músico, de outra região do mundo, poderia também contribuir para o canal se autogravando, editando e propagando sua imagem, utilizando apenas seu *smartphone*.

Tendo em vista a abrangência desse assunto, é necessário verificar como músicos de diferentes regiões do país ou mundo poderiam contribuir para um mesmo canal de vídeo musical, utilizando apenas seus celulares como ferramenta de produção e divulgação de sua imagem e música, sem que, para tanto, precisem se conhecer ou comunicarem-se presencialmente com outros músicos dispostos a produzir uma obra.

Considerando toda a trajetória desta pesquisa, desde a pesquisa prévia e revisão bibliográfica, bem como a análise de como projetos de videoclipes documentais são feitos e divulgados na Internet (e assim podendo experimentar a produção de um videoclipe utilizando apenas celulares para a sua produção), é possível afirmar de que o objetivo geral foi alcançado, uma vez que o clipe final produzido tem características próximas à referência do projeto *Playing for Change*,

posto que a produção do clipe “Asa Branca por *Smartphones*” mostrou que um videoclipe (como produção audiovisual) pôde ser feito sem o uso de câmeras profissionais de vídeo. O avanço da tecnologia presente nas câmeras dos celulares permite a captação de imagem com nitidez e resolução muito próximas as das câmeras profissionais, ainda que de forma automática, uma vez que já existem modelos de *smartphones* com funções manuais de controle da câmera de foto e vídeo.

Ademais, este trabalho propôs a produção de um videoclipe com moldes documentais, de maneira que o celular não se limitou somente à função da câmera profissional de vídeo, mas também foi responsável pela captação do áudio no momento em que este estava sendo executado, ao vivo em ambientes externos. O presente trabalho mostra que essa qualidade também é possível, desde que o celular esteja posicionado de maneira adequada próximo ao instrumento, de maneira a priorizar a captação de sons próximos ao seu microfone, minimizando assim qualquer interferência eventualmente entre este e o instrumento.

Nesse sentido, o presente trabalho demonstra que a mobilidade representada por dispositivos como *smartphones*, bem como a tecnologia hoje disponível nas câmeras desses aparelhos, permitem que músicos e artistas independentes possam produzir e difundir materiais de suas obras pessoais, não dependendo assim diretamente de grandes produções ou profissionais externos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUGÉ, M. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da modernidade. Lisboa: Bertrand Editora, 1994.

BARRAL, Gilberto Luiz Lima. Liga esse celular! pesquisa e produção audiovisual em sala de aula. Disponível em < <https://seer.ufs.br/index.php/forumidentidades/article/download/1889/1648>> Acesso em 15/09/2017

EHRENBERG, Karla Caldas FURLAN, Rodrigo. **A TV Digital e o desenvolvimento de conteúdo audiovisual para dispositivos móveis**. Disponível em <<https://tinyurl.com/y8b8hpht>> Acesso em 18/09/2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo-SP: Aleph, 2009.

LOPES, Tiago Ricciardi Correa. **Audiovisuais locativos: experiências estéticas com mídias computacionais móveis**. Disponível em < <http://www.intercom.org.br/sis/2012/resumos/R7-2189-1.pdf>> Acesso em 20/09/2017

LEVINSON, P. **New New Media**. London: Pearson, 2013.

MCLUHAN, M. **Understanding Media**. Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem. São Paulo: Cultrix, 1964.

MANOVICH, L. **Software takes command**: extending the language of new media. New York: Bloomsbury Academic, 2013.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes, redes**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

MATTOS, Sérgio. **A televisão digital, a convergência, a produção e distribuição de conteúdo para celulares e receptores móveis**. Disponível em <http://www2.ufrb.edu.br/reconcavos/edicoes/n04/pdf/sergio_mattos.pdf> Acesso em 17/09/2017.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo, SP: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

RENÓ, D. **Cinema documental interativo e linguagens audiovisuais participativas**: como produzir. Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social, 2011. (Colección Cuadernos Artesanos de Latina - 09).

SCOLARI, C. A. **Ecología de los médios**: entorno, evoluciones e interpretaciones. Barcelona: Gedisa, 2015.

SILVA, R. H. A. Sociedade em rede: cultura, globalização e formas colaborativas. **Biblioteca Online de Ciências da Comunicação**, [S.l.], 2004. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/silva-regina-sociedade-em-rede.pdf>. Acesso em: 22 set. 2017.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Paris: Éditions Nathan, 1992.