



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”**

**FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO.  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
COMUNICAÇÃO SOCIAL: RADIALISMO**

## **O CIRCO DOS DIAS**

Orientandos  
FULVIO LENOTTI PARIGI  
LUCCAS MENDES BARROSSA DA COSTA

Orientador:  
Prof. Dr. ARLINDO REBECHI JUNIOR

Bauru

2015

UNESP – Universidade Estadual Paulista

“Júlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação.

Departamento de Comunicação Social

## O CIRCO DOS DIAS

FULVIO LENOTTI PARIGI

833487

LUCCAS MENDES BARROSSA DA

COSTA 833401

Projeto Experimental apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Radialismo, ao Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", atendendo à resolução de número 02/84 do Conselho Federal de Educação.

Bauru

2015

Fulvio: Dedico esse trabalho ao meus pais José Roberto e Stella, minha avó Dirce, minha namorada Paula e a todos amigos e envolvidos. Obrigado pela força e apoio.

Luccas: Dedico a meus pais João e Gina e aos meus avós, e também a todos os amigos que contribuíram para esse trabalho.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Fig. 1: Sistema Tri-Ergon alemão.....	19
Fig. 2: Representação de uma onda senoidal.....	22
Fig. 3: Representação dos comprimentos de uma onda senoidal. ....	23
Fig. 4: Tabela de frequências sonoras e suas divisões.....	23
Fig. 5: Tabela de intensidade sonora do cotidiano .....	24
Fig. 6: Diferentes tipos de timbre .....	25
Fig. 7: Representação gráfica de um envelope.....	26
Fig. 8: Envelope de um instrumento virtual .....	26
Fig. 9: Frame do curta Miravento - Alexandre B. ....	28
Fig. 10: Cenas do videoclipe "When I Grow Up"- Fever Ray .....	29
Fig. 11: Cena do videoclipe "Bombay"- El Guincho .....	30
Fig. 12: Cena na Duque de Caxias da videoarte "O Circo dos Dias".....	34
Fig. 13: Acessório utilizado na videoarte "O Circo dos Dias" .....	35
Fig. 14: Equipamento em chamas.....	35
Fig. 15: Cena no Pinheiral .....	36
Fig. 16: Figurino do Palhaço Ioiô.....	37
Fig. 17: Interferências nas árvores.....	37
Fig. 18: Placa de som Focusrite Scarlett 2i2 .....	40
Fig. 19: Teclado Korg PS60 .....	40
Fig. 20: Piano elétrico com phaser, tremolo e chorus .....	41
Fig. 21: Sintetizador Sculpture no <i>Logic Pro</i> .....	42

# SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
CAPÍTULO 1 REFERENCIAL TEÓRICO .....	11
1.1  Circo e Performance.....	12
1.1.1-  O palhaço .....	12
1.1.2  O corpo e a Performance.....	13
1.2  Videoarte.....	14
1.2.1  A Videoarte.....	14
1.2.2  A Videoarte no Brasil.....	16
1.3  Sonorização.....	18
1.3.1  O Início da Sonorização no Cinema.....	18
1.3.2  O Desenvolvimento de uma Linguagem.....	18
1.3.3  O Surgimento do Conceito de Trilha Sonora.....	20
1.3.4  A Trilha Musical no Brasil.....	21
1.4  Princípios Básicos do Som e do Áudio.....	22
1.4.1  Parâmetros das Ondas Sonoras.....	23
1.4.1.1  Altura.....	23
1.4.1.2  Amplitude.....	24
1.4.1.3  Duração.....	24
1.4.1.4  Timbre.....	24
CAPÍTULO 2 REFERENCIAIS ESTÉTICOS .....	27
2.1  Videoarte.....	28
2.1.1-  Miravento .....	28
2.1.2-  When I Grow Up.....	29
2.1.3-  Bombay .....	29

2.2 Trilha Sonora.....	31
CAPÍTULO 3 O PROCESSO DE PRODUÇÃO .....	32
3.1 Videoarte.....	33
3.1.1 Pré-Produção Videoarte.....	33
3.1.2 Produção Videoarte.....	34
3.1.3 Pós-Produção Videoarte.....	38
3.2 Trilha Musical.....	39
3.2.1 Pré-Produção Trilha Musical.....	39
3.2.1.1 Equipamentos para Captação.....	39
3.2.2 Produção da Trilha Musical.....	41
3.2.2.1 Gravação do Piano Eletrônico e Baixo.....	41
3.2.2.2 Gravação dos Instrumentos Virtuais.....	42
3.2.3 Pós-Produção da Trilha Musical.....	43
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	44
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	
REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS .....	
ANEXOS .....	

## **RESUMO**

“O Circo dos Dias” é uma produção que envolve técnicas de teatro, arte circense e videoarte. Para realização deste vídeo foram feitas pesquisas para entender como o teatro, e, o circo poderia influenciar no vídeo. Neste trabalho de Conclusão de Curso o leitor acompanhará o processo de criação tanto do vídeo quanto da trilha musical.

**PALAVRAS-CHAVE:** Palhaço. Produção Musical. Videoarte. Circo. Teatro.

## **ABSTRACT**

“O Circo dos Dias” is a production that involves techniques from theater, circus arts and video art. To carry out this vídeo, some research was made to understand how the theater and the circus could influence the video. In this course conclusion work the reader will follow the process of creating both the video and the soundtrack.

**KEY-WORDS:** Clown. Music production. Video art. Circus. Theater.

# **INTRODUÇÃO**

## INTRODUÇÃO

Com o avanço das tecnologias, as artes passaram a mesclar-se cada vez mais, é impossível falar sobre o desenvolvimento das linguagens audiovisuais sem citar a existência de personagens animados e inanimados. Com isso, buscamos neste trabalho de pesquisa entender melhor a ligação entre a vanguarda, o Circo, a performance e o surgimento da vídeoarte no Brasil para, nessa fusão entre as artes, realizar um produto final que procura acentuar a linha tênue existente entre a ficção e o documentário, a partir da linguagem estética de uma vídeo arte.

Vídeo, do latim, *videre*: “Eu vejo”, “E não um verbo qualquer, mas o verbo genérico de todas as artes visuais, verbo que engloba toda ação construtiva do ver: vídeo é o ato mesmo do olhar” (DUBOIS, 2006, p.72).

A performance, assim como a vídeoarte e o circo, trabalha com emoções do emissor e do receptor. Algumas questões que permearam esse trabalho foram: mas será possível trabalhar na vídeoarte um olhar veloz? Como trabalhar a direção sem formular um roteiro? Possibilitar a existência do improviso e a intervenção das emoções dos atores pode enriquecer a parte sinestésica e metafórica do trabalho? Como a mescla de três linguagens pode manifestar-se na linguagem narrativa sensorial?

No campo da trilha musical, questões como: Como conseguir fazer uma produção musical praticamente sozinho? Como devemos usar a tecnologia a nosso favor? O som é tão importante quanto a imagem?

Seguindo essa linha, são objetivos do nosso trabalho: romper com as linguagens pré-estabelecidas e criticar a irracionalidade por meio da composição de planos rápidos e sensibilidade altamente visual e minimamente verbal. Nosso personagem/ator principal é João, um palhaço de circo, professor, que desempenha diversas funções assim como no circo inicial, e ao utilizar a vídeoarte poderemos questionar, nesse formato, seus problemas inerentes a profissão, as angustias sociais, as relações humanas.

Em relação à trilha musical, os objetivos são: produzir uma trilha musical para audiovisual de baixo custo, utilização de ferramentas tecnológicas que facilitam a produção musical e aperfeiçoamento de uma linguagem estética musical.

Veremos ao decorrer desse trabalho os conceitos de vídeoarte para entender como esse formato pode auxiliar em nosso estudo de improviso e performance através do uso de equipamentos de baixo orçamento.

O primeiro capítulo que compreende o referencial teórico do trabalho abordará a figura do palhaço, o corpo e a performance, os conceitos que abrangem a vídeoarte e a sua vertente brasileira. Tratará também de diversos conceitos da produção musical como os princípios básicos do áudio e técnicas envolvendo a mixagem e a masterização sonora. O capítulo ainda demonstrará um panorama sobre o desenvolvimento da trilha musical no cinema mundial e no Brasil e mostrará o surgimento de uma nova linguagem, não conhecida até então.

Por sua vez, o segundo capítulo apresentará os referenciais estéticos que nortearam o trabalho.

O terceiro e último capítulo descreve as etapas de pré-produção, produção, e pós-produção, abrangendo desde o processo criativo até o produto final pontuando as impressões e dificuldades que marcaram este trabalho.

As hipóteses levantadas previamente dão conta de que a vídeoarte pode ser um elemento agregador a performance assim como a escolha do palhaço como personagem central da obra; a captação com câmeras DSLR é um fator diretamente ligado ao baixo custo da produção; na parte da trilha musical, mostram que a narrativa musical pode trabalhar em paralelo com a narrativa visual, trabalhando alguns conceitos como gravações caseiras utilizando plataformas virtuais, gravação com baixo custo e também a facilidade ao acesso de novas tecnologias presentes hoje em dia.

Por fim a metodologia escolhida para esta produção contou com etapas como: pré-produção, produção e pós-produção, utilizando recursos tecnológicos acessíveis com o propósito de construir um trabalho que mescla diversas linguagens.

**CAPÍTULO 1**  
**REFERENCIAL TEÓRICO**

## 1.1 Circo e Performance

### 1.1.1 O palhaço

Na peça teatral “A balada de um palhaço”, o dramaturgo Plínio Marcos, conta a história de dois palhaços que, no camarim, apresentam muito de suas emoções, abordando o conflito entre o riso permanente e a tristeza inerente à profissão. Nesta obra, o ator/personagem é quem empresta seu corpo à arte de despertar, diariamente, o riso de seus expectadores. Assim como a peça de Plínio Marcos, a obra audiovisual abordará o palhaço além do picadeiro. Não haverá distinção entre personagem e ator, e as duas facetas estarão expostas no experimento, a fim de possibilitar a exploração das emoções humanas para além de duas imagens pré-estabelecidas. A escolha dessa fusão é o que permite o improviso constante nas cenas e a confusão entre o que pode ser real e o que ali é encenado. São momentos de lembrança e de medo, momentos de artes circenses.

A maquiagem, assim como na peça mencionada não esconde as dores do palhaço Bobo Plin, em nosso experimento não esconderá as de João.

A magia dos grandes artistas, Menelão, não pode ser ensinada. São segredos que se aprende com o coração, mas ninguém ensina. Essa magia está dentro de cada um, antes mesmo de cada um tomar conhecimento dela. Essa magia se manifesta quando se resolve fazer a própria alma. Para Bobo Plin se irmanar com os grandes palhaços que luziram nos palcos e picadeiros, tem que se esquecer deles para sempre (MARCOS, 1986, p. 7).

Foram os palhaços os primeiros a, com o apoio dos demais artistas, dar início ao processo de ampliação das pantomimas, a partir de estética mais elaborada e afastada da linguagem puramente gestual, e introduzindo personagens de vontade própria. Com isso, a vontade própria passa a estar não só em suas ações, mas no experimento como um todo, permitindo a análise de como o improviso e a colaboração de todas as peças de um projeto podem contribuir para que ele se converta numa obra poética.

### 1.1.2 O corpo e a Performance

Um fator que se faz presente em todas as discussões e teorias a respeito da performance é a ligação íntima que essa forma de linguagem estabelece com o corpo. Essa constatação converge para uma reavaliação do corpo enquanto pilar da estruturação de uma nova forma de pensar. O uso do corpo como algo desalienador, permite que o espectador utilize seu corpo e sua parte sensorial no sentido de estimular a construção de um novo caminho para pensar a respeito de determinados assuntos. O corpo é o elemento identificador do contexto de pós-modernidade e se demonstra como o foco das mudanças mais recentes nas formas de expressão, bem como da alternância e da fusão constantes nas diversas formas de expressão da atualidade.

Alguns trabalhos viscerais foram produzidos nessa direção no primeiro período do vídeo brasileiro. Sônia Andrade, por exemplo, realizou quase uma dezena de experimentos de curta duração que podem ser incluídos entre os mais maduros de sua geração. Neles, ora o rosto da artista é totalmente deformado por fios de nylon, até transforma-se num monstro, ora a artista se impõe pequenas mutilações tosando os cabelos do corpo com uma tesoura, ora ainda ela prende a própria mão numa mesa com pregos e fios. São trabalhos de uma auto violência latente, meio real e meio fictícia, através do qual Andrade discorre sobre os tênues limites entre a lucidez e a loucura que caracterizam o ato criador (MACHADO, 2007, p.22).

O trabalho, descrito acima por Arlindo Machado (2007), é uma série de vídeo artes que apresentam o corpo como instrumento de crítica, e sua formação se dão sem uma pré-estruturação ou a construção de pré-roteiro. A obra trabalha com o improviso e a performance, a favor de que o artista/ator empregue seu corpo e suas ideias para desvelar os sentimentos mais ocultos guardados dentro de si e no interior do espectador.

Se o experimento utiliza o corpo e a mente, as imagens só teriam como existir com autonomia se todos os envolvidos aderissem à proposta. Assim o ritmo das imagens, será o responsável por permitir o fluxo de questionamentos pessoais entre criador e espectador.

## 1.2 Videoarte

### 1.2.1 A Vídeoarte

A citação abaixo é utilizada como introdução para comentar a videoarte, pois coloca em pauta as especificações da linguagem, da qual nasceu e faz parte: o audiovisual.

Pode-se dizer que a linguagem é o objeto do saber, visado pela semiótica geral (ou semiologia); não sendo tal objeto definível em si, mas apenas em função dos métodos e dos procedimentos que permitem sua análise e/ou sua construção, qualquer tentativa de definição da linguagem (como faculdade humana, como função social, como meio de comunicação, etc.) reflete uma atitude teórica que ordena, a seu modo, o conjunto dos ‘fatos semióticos’ (GREIMAS & COURTÉS, 2008, p.290).

Ao falar em audiovisual é necessário pensar em outras linguagens, é preciso pensar no arranjo que é criado entre elas. As três linguagens reordenadas em todos os produtos são a sonora e a visual e, em alguns, aparece também a verbal.

São arrumações infinitas e críticas que se reestruturam diariamente. Algumas se colocam como temporais e precisam ser rearticuladas com o passar dos anos, funcionando, acima de tudo, como documento. Outras, além de documentais, são atemporais.

Outra característica marcante no audiovisual é o movimento, estabelecido por meio do ritmo das imagens e dos sons. A união desses elementos desperta no cérebro a leitura sensorial, que na semiótica é chamada de sincretismo. Oliveira (2009) define que:

Em se tratando de um filme, o visual formado pelas tomadas de câmera, planos, enquadramentos, cortes, iluminação, com regras próprias de ordenação sintática do arranjo, é integrado também por outras visualidades, a saber: as da fotografia, figurino, arquitetura de cenários, gestualidade, proxêmica, cinética dos corpos nos espaços, entre outras. Tanto o áudio quanto o visual são constituídos nos seus processamentos expressivos de várias articulações intra e intersistêmicas que resultam em seu processar caracterizado por mecanismos de reunião das partes heterogêneas em uma totalidade significante (OLIVEIRA, 2009, p.80-81).

Na videoarte, pode-se ressaltar a existência de simulacros do corpo por meio do fragmento. Nos procedimentos presentes nessa linguagem audiovisual, existem três técnicas que nascem da miscigenação de imagens, que resultam ora da sobreimpressão, ora por jogos de janelas e ora por incrustação.

A primeira trabalha com várias camadas de imagem que produzem um duplo efeito visual. Já o jogo de janelas eletrônicas apresenta o fragmento como característica. Os recortes de imagens operam por retalhos, que são pedaços de imagens alocados dentro do espaço do quadro geometricamente. Por fim, a incrustação que no mercado audiovisual é conhecida como *chroma-key*<sup>1</sup>, consiste no preenchimento de um espaço vazio.

Segundo Arlindo Machado (1997), essa técnica é definida como:

Efeito de tipo analógico que consiste em inserir uma imagem colorida no interior de outra. A imagem inserida ocupa os espaços definidos por uma determinada cor na imagem continente. Se essa cor é azul, o efeito pode chamar-se também *blue box* (MACHADO, 1997, p.209).

As novas tecnologias democratizaram a produção audiovisual, permitindo que receptores se tornassem emissores, com um equipamento de valor mais acessível e a possibilidade de editar as imagens de maneiras infinitas por meio de equipamentos eletrônicos. Isso fez com que novas formas de expressão nascessem como protesto, em busca da fuga dos padrões pré-estabelecidos.

Tais experimentos passaram a se realizar a partir da exploração de novos materiais, do corpo, da imagem, das possibilidades de criação e questionamento, ressignificando o tempo e o espaço. Ao unir revolução tecnológica e sujeito, depara-se com uma arte que se aproxima das tecnologias para constituir um produto conceitual, com forte manifestação sensível e efêmera.

Para Machado (1988), o vídeo traçou também uma relação direta com a música por meio do sintetizador, que tornou possível converter imagens de vídeo em ondas sonoras, o que “permitiu pela primeira vez, estabelecer uma relação instrumental (no sentido musical) com a imagem” (MACHADO, 1988, p.130).

A performance é algo muito presente dentro das vídeo artes e possibilita a busca de novos domínios e modos de observação.

A manifestação das experimentações pode ser observada desde o olhar sobre o movimento do corpo e suas silhuetas, até o deslocamento de grandes multidões. Pode tratar sobre a expressão mais íntima de um personagem ou de vários, em sua faceta narcisista ou

---

<sup>1</sup> É uma técnica usada para isolar um ou mais personagens e criar uma nova imagem de fundo.

depressiva, o que possibilita o encontro da autocrítica para o próprio artista, assim como se da para o receptor.

Diante das imagens geradas, cada receptor irá interpretar a mensagem segundo seu repertório, porém para o artista também é um trabalho de autoconhecimento e expressão de seus medos e limites.

A composição estética traduz em imagens o desenvolvimento do artista, o que torna aquele produto sua extensão e o mesmo ocorrem com o receptor, à extensão de quem assiste também está na tela, pois trata de problemas universais e inerentes a condições externas.

### 1.2.2 A vídeoarte no Brasil

A primeira utilização do vídeo no Brasil se deu em 1970, quando a linguagem era explorada exclusivamente por artistas plásticos. As exposições eram restritas e aconteciam, normalmente, nos museus e nas casas de artes.

A primeira fase é interessante para o projeto de conclusão de curso, pois a maioria de suas manifestações ocorria com base em performances, a fim de confrontar o corpo do artista com a câmera. Dessa forma, essa abordagem será utilizada na realização dessa experimentação.

Arlindo Machado (2007) descreve essa primeira fase da vídeoarte brasileira como a intenção artística de buscar na ausência de suporte tecnológico a possibilidade criativa de trabalhar as inserções de imagem. Trata-se de atitudes radicais, como a de promover a interação entre a mutilação do corpo e a câmera, a exemplo do que faz a artista Letícia Parente em seu vídeo “Marca Registrada”. Nessa obra, ela borda na planta dos pés a frase *made in brazil* com linha preta e agulha, expressando a necessidade de questionar as linguagens televisivas e a alienação existente nela.

As edições eram feitas nas próprias câmeras e ainda não existia ilha de edição<sup>2</sup>

disponível, o que, plasticamente, limitava a produção. Os vídeos tinham um plano único tomado em tempo real.

A segunda fase trouxe a geração do vídeo independente. As produções buscavam refletir criticamente sobre os dispositivos utilizados pela Televisão Aberta - já que os

---

<sup>2</sup> Local onde se encontram as máquinas necessárias para cortar e montar um produto audiovisual, atualmente é possível realizar as mesmas funções utilizando computadores.

artistas que impulsionaram essa fase cresceram assistindo à televisão comercial- e perceberam, ao conhecer o formato e a possibilidade de experimentação da linguagem a partir dos novos recursos eletrônicos disponíveis, que era possível romper com o elemento de massificação, a ideologia vigente e a indústria cultural.

A vídeoarte pode ser comparada ao cinema experimental ou de vanguarda, pois, como eles, procura resistir às tradições artísticas e de manipulação de sua época. Ou seja, a vídeoarte ocupa em relação à televisão o mesmo espaço que o cinema experimental ocupava em relação ao clássico. Ela é criada como a “vontade de escapar por todos os meios possíveis de três coisas: a onipotência da analogia fotográfica; o realismo da representação; o regime de crença da narrativa” (BELLOUR, 1997, p.176).

Nesse contexto de contracultura, nasceu a produtora de vídeo TVDO, realizadora de vídeos que rompiam com a estética e a linguagem, atuando na fronteira entre a cultura popular e a erudita. A empresa paulista foi extremamente importante para a consolidação da vídeoarte brasileira e teve como parceira a produtora Olhar Eletrônico.

Os dois grupos sofreram a influência do cinema novo, desde sua primeira fase de vanguarda até sua terceira fase. Uma das maiores influências foi Glauber Rocha, que trabalhava com base na ideologia paralela “uma câmera na mão e uma ideia na cabeça”, em seu programa de televisão “Abertura” (1979), exibido na TV TUPI.

O defeito imagético passou a ser efeito, e o sujo a ser uma releitura do espaço e do estilo visual, o que alimentou o surgimento de sua terceira fase em 1990. Como descreve Machado (2007), a terceira fase é mais autoral, pessoal e menos militante e socialmente engajada que a segunda fase.

Agora, os artistas sintetizariam características das duas fases anteriores, apresentando obras mais maduras, que abordavam temas universais e se aproximavam das produções de vídeos internacionais. O ponto em comum entre os artistas dessa geração e os que vieram depois é a preocupação em questionar e retratar a subjetividade dos homens e seus sentimentos no século XXI. Nesse aspecto, a terceira geração atingiu uma forma mais eficaz de representar a sensibilidade do ser humano por meio de suas relações pessoais e profissionais.

## **1.3 Sonorização**

### **1.3.1 O Início da Sonorização no Cinema**

No final do século XIX e começo do século XX, os filmes, então mudos, tinham um acompanhamento musical ao vivo, executados ou por um pianista ou por orquestras.

Desde as primeiras exibições comerciais, as produções cinematográficas mudas sempre foram acompanhadas de músicas. Existem inúmeras hipóteses de qual foi o intuito inicial de incorporar o acompanhamento musical nas exibições dos filmes. De acordo com Carrasco (1993), Kurt London, um dos pioneiros a escrever sobre o som no cinema, entende que, com a ideia de diminuir a dispersão do espectador causada pelo maçante e saliente ruído gerado pelos primeiros projetores, a música foi incorporada com a intenção de abafar tal ruído.

A primeira exibição comercial de filmes que contava com acompanhamento musical ocorreu em 28 de dezembro de 1895, realizada pelos irmãos Lumiere em Paris e após quatro meses em Londres, o número de exibições com acompanhamento tinha crescido consideravelmente.

### **1.3.2 O Desenvolvimento de uma Linguagem**

Os anos iniciais da sonorização no cinema foram conturbados, não houve muito planejamento muito menos estrutura necessária para implementar o novo recurso. Assim, foi um processo que se desenvolveu por etapas.

No primeiro período, o acompanhamento musical era realizado ao vivo na sala de exibição e era de responsabilidade da sala de exibição e não da produção do filme, tornado a exposição única, uma vez que um mesmo filme fosse assistido em duas salas distintas, os acompanhamentos seriam diferentes em cada uma delas. O repertório era de músicas tradicionais do romantismo, executado na íntegra por um músico ou orquestra, dependendo do tamanho da sala de exibição, que ficavam responsáveis pela escolha do repertório que normalmente sem um paralelismo entre música e filme.

Aos poucos começou a se preocupar mais com a relação entre a música e a cena mostrada, inicialmente essa relação foi entre o nome da música e a cena.

“Segundo relatos, era comum acompanhar cenas à luz do luar com o *Adagio* da *Sonata ao Luar* de **Beethoven**. As cenas à beira de um lago com trechos da *Suíte do Balet O Lago dos Cisnes* de **Tchaikovsky**, e assim por diante.” (CARRASCO, 1993, 18).

Neste período, o músico passou a assistir o filme previamente à exibição e a escolher parte das músicas para tocar, aumentando consideravelmente o número de transições e improvisações. Assim surge uma associação entre música e filme.

No segundo, o poder comercial do cinema começa a influenciar tanto os produtores da indústria cinematográfica quando editores musicais, que passaram focar em trabalhar desenvolvimento de uma linguagem conjunta entre o áudio e o visual. As coletâneas de músicas voltadas para o acompanhamento fílmico usavam a técnica de música descritiva<sup>3</sup>.

“Assim, podia-se encontrar música para qualquer tipo de situação: música para catástrofe, música misteriosa, música para incêndio, música para navio afundando. Uma parte dessas músicas era composta especialmente para integrar as coletâneas e outra parte era extraída do repertório tradicional, na maioria dos casos adaptadas para terem seu apelo dramático intensificado.” (CARRASCO, 1993, p.20).

No terceiro período, as partituras do acompanhamento já eram distribuídas junto com o filme, no entanto, as partituras não eram originais escritas para os filmes e sim algumas músicas já existentes que eram feitos novos arranjos para o filme.

Nota-se uma evolução na sonorização do cinema mudo, passando desde o início com a introdução do acompanhamento musical ao vivo independente em cada cinema como repertório escolhido pelo executor, até o final do século XIX, onde já existia uma preocupação maior tanto de produtores como de reprodutores em achar uma concisão maior entre filme e acompanhamento. Dessa forma, a música passa a ser usada como uma nova linguagem a ser inserida nos filmes que vem pra complementar à linguagem já existente, mesmo que ainda em desenvolvimento mas adquirindo uma importância e características capazes de mudar a indústria cinematográfica e sonora.

---

<sup>3</sup> A música descritiva quando associada a imagens, transmite idéias e sentimentos singulares evidenciando o que determinada cena quer transparecer.

### 1.3.3 O Surgimento do Conceito de Trilha Sonora

No início da música no cinema, não havia nenhuma sincronização sonora com as imagens, advento que surgiu a partir de 1888 com a invenção de Thomas Edison do *Zoopraxiscópio*, primeiro modelo de dispositivo capaz de sincronizar o som à imagem. Alguns anos depois, em 1893, Edison lança um novo dispositivo mais aperfeiçoado, o *Kinetoscópio*, dispositivo que exibia filmes para uma única pessoa.

Um novo dispositivo que seria superior aos anteriormente lançados, aparece em 1920 na Alemanha, o *Tri-Ergon*, máquina que permitia a impressão tanto de imagem quanto de som na mesma película.

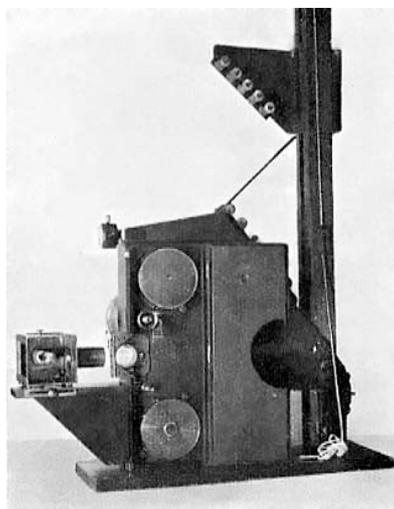


Figura 1: Sistema Tri-Ergon alemão

Fonte: <http://www.filmsoundsweden.se/voxbilder/filmhist/triergon-05.jpg>

Em 1927 no filme *O Cantor de Jazz*, aparece pela primeira vez num filme o som da voz de um dos atores aparece para os espectadores, utilizando o *Vitafone*, sistema que permita a sincronização mecânica do disco que continha o som gravado à máquina de projeção.

A utilização desses novos equipamentos gerou algumas dificuldades como a qualidade precária dos sistemas de reprodução e gravação sonora e também, gerou uma sobreposição de trilha musical, diálogos e efeitos sonoros. Com o intuito de mudar esse panorama negativo, foram investidos em adaptações das salas de exibição, criando uma nova forma de pensar no modo de produção no cinema, onde a narrativa sonora não apenas serve como correspondência ao que se está vendo, mas sim a de criar uma nova interação paralela entre som e vídeo.

Em 1933 no filme *King Kong*, com a possibilidade de editar a faixa sonora sem necessitar da sincronização durante as gravações, aparece pela primeira vez a união de 3 dimensões sonoras que são o diálogo, ruídos ambientes e música em um único som.

A partir desse avanço da edição sonora, pode-se apontar as produções cinematográficas hollywoodianas como um padrão adotado de produção que utiliza de algumas características marcantes o uso de melodias como base da narrativa sonora, podendo ser percebida em *E o Vento Levou* de 1939 e como cita Eugênio Matos:

“Desde cedo, os produtores perceberam o poder desse atributo no engrandecimento de suas produções: melodias bem construídas podiam fixar-se mais facilmente na memória do público, ajudando, assim, na difusão dos filmes, atraindo mais pessoas para os teatros”. (MATOS, 2014, p.31).

#### **1.3.4 A Trilha Musical no Brasil**

Não existem muitos documentos sobre a história da trilha musical no Brasil, mas sabe-se que o cinema brasileiro aderiu, a partir da década de 40, ao modelo de trilha musical orquestrada, oriunda do cinema californiano, mas não deixando de lado características referentes à cultura brasileira tal como aos trejeitos malandro característico do brasileiro.

Duas produtoras cinematográficas brasileiras foram muito importantes para o desenvolvimento da trilha musical no Brasil, são elas: A Companhia Cinematográfica Vera Cruz e a Atlântida que surgiram na década de 40.

Durante esse período era comum usar ou trilhas instrumentais ou canções de cantores populares. Villa-Lobos e Egberto Gismonti são alguns dos compositores instrumentais que produziram trabalhos cinematográficos ao longo das décadas no Brasil, trabalhos como *Terra em Transe* (1967) e *Pra Frente, Brasil* (1981).

Outra vertente utilizada como trilha musical, era a da utilização de compositores populares brasileiros como: Gilberto Gil em *Brasil, ano 2000* (1969) e *Eu, tu, eles* (2000); Milton Nascimento em *Chico Rei* (1985) e *O coronel e o lobisomem* (2005); e Chico Buarque em *Vai trabalhar vagabundo* (1973) e *Bye bye Brasil* (1979).

Atualmente existem outros nomes da música brasileira como, André Abujamra, BiD, e Jaques Morelenbaum que se destacam na produção de trilhas musicais como diz Matos e que mantém um paralelo entre música popular e música instrumental erudita:

“As obras desses compositores mostram que nosso país tem talento de sobra para produzir trilhas musicais de alto nível, não deixando nada a desejar às produções estrangeiras. O mesmo, infelizmente, não poderíamos dizer sobre a disponibilidade de boas orquestras, o que limita bastante nossa produção musical em relação aos quesitos expressividade e colorido tímbrico. De fato, dando prosseguimento a uma tradição, a instrumentação popular concorre lado a lado com a orquestral na música dos filmes nacionais,” (MATOS, 2014, p.37)

## 1.4 PRINCÍPIOS BÁSICOS DO SOM E DO ÁUDIO

Para entendermos todo o processo de produção da trilha musical, devemos conhecer um pouco alguns princípios fundamentais de fenômenos que ocorrem com o som.

O que ocorre é um fenômeno onde ocorre uma alteração da pressão atmosférica, que é a concentração de partículas de ar, em algum meio seja ele líquido, gasoso ou sólido, até alguma fonte receptiva, seja ela um microfone, algum aparelho de capte ou até mesmo uma pessoa. Um fator determinante para a velocidade da propagação do som é a elasticidade do ar. A velocidade do som no ar é de aproximadamente 344 m/s. Uma coisa importante é que a velocidade do som é sempre constante, independente de comprimento, ou seja, uma onda curta tem a mesma velocidade de uma onda comprida, sendo diferenciada na frequência em que ela chega, no caso da onda curta, maior frequência do que na onda comprida.

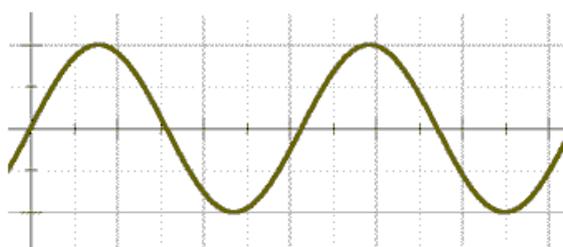


Figura 2: Representação de uma onda senoidal

Fonte: <http://www.descomplicandoamusicacom/wp-content/uploads/2014/08/timbre.gif>

### 1.4.1 Parâmetros das Ondas Sonoras

A onda sonora tem 4 principais características como altura, amplitude, duração e timbre.

#### 1.4.1.1 Altura

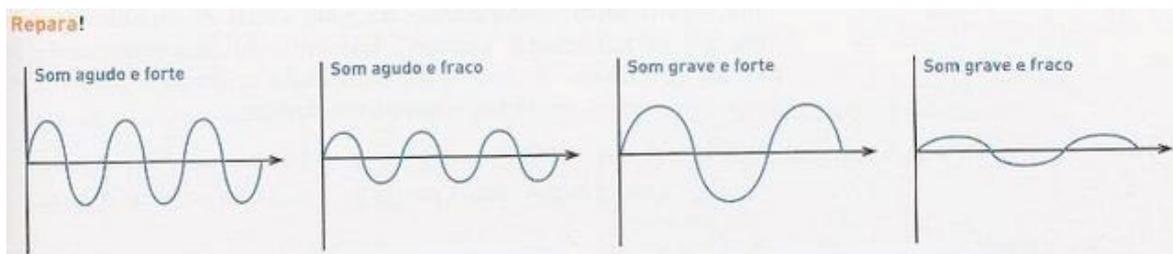


Figura 3: Representação dos comprimentos de uma onda senoidal.  
Fonte: [http://i276.photobucket.com/albums/kk18/edu\\_fm/altura\\_intensidade.jpg](http://i276.photobucket.com/albums/kk18/edu_fm/altura_intensidade.jpg)

A altura de um som é o comprimento de uma onda sonora e está diretamente ligada ao tamanho da onda, ou seja se ela é uma onda longa que demora mais tempo para completar seu ciclo (frequências baixas ou graves), uma onda média (frequências médias) ou uma onda curta que completa seu ciclo mais rapidamente (frequências altas ou agudas).

As frequências, que são o número de ciclos completos de vibrações por segundo, são medida em Hertz (Hz) e/ou Kilohertz (kHz), variando num espectro de 20 Hz a 20.000 Hz e estão divididos em grupos como mostra a tabela abaixo:

20 a 60 Hz	Subgraves
60 a 250 Hz	Graves
250 Hz a 2 kHz	Médio-Graves
2 a 6 kHz	Médio-Agudos
6 a 20 kHz	Agudos

Figura 4: Tabela de frequências sonoras e suas divisões.  
Fonte: [http://2.bp.blogspot.com/-jSA5eXHFaaU/TdsOnan\\_qKI/AAAAAAAAAAeg/9N6vTu-gZfM/s1600/Faixas+de+frequencias+divididas+por+regi%25C3%25B5es.JPG](http://2.bp.blogspot.com/-jSA5eXHFaaU/TdsOnan_qKI/AAAAAAAAAAeg/9N6vTu-gZfM/s1600/Faixas+de+frequencias+divididas+por+regi%25C3%25B5es.JPG)

### 1.4.1.2 Amplitude

A amplitude é basicamente se um som é forte ou franco, e está ligada à pressão exercida no receptor através de energia de vibração gerada pela fonte sonora, energia medida em decibéis (dB).

Na tabela abaixo podemos ver a medida de intensidade sonora em alguns eventos do nosso cotidiano:

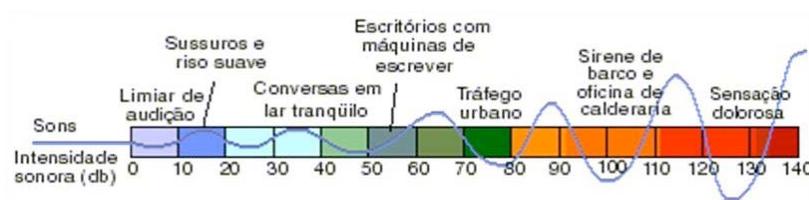


Figura 5: Tabela de intensidade sonora do cotidiano

Fonte: <https://raquellima16.files.wordpress.com/2011/01/intensidade.png>

### 1.4.1.3 Duração

A duração de um som é o tempo em que o som existe e a unidade universal usada é a de segundos (s).

### 1.4.1.4 Timbre

O timbre é a propriedade sonora que nos permite diferenciar sons da mesma região de frequência, oriundas de fontes sonoras diferentes. A onda que representa o timbre de uma fonte sonora, é uma onda complexa resultante da soma de uma onda fundamental, sons harmônicos e envelope. Instrumentos como o violino e a guitarra podem tocar uma nota na mesma frequência, no entanto, serão ondas com formas diferentes, portanto com timbres diferentes.

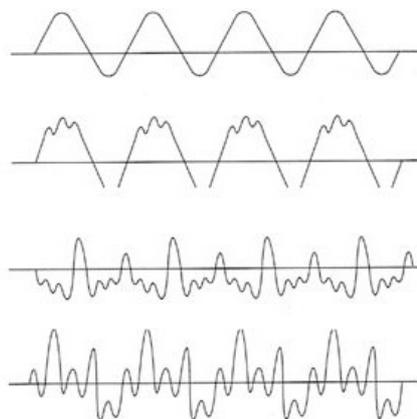


Figura 6: Diferentes tipos de timbres

Fonte: [http://www.explicatorium.com/CFQ8/images/sons\\_com\\_timbres\\_diferentes.jpg](http://www.explicatorium.com/CFQ8/images/sons_com_timbres_diferentes.jpg)

O envelope básico geralmente possui 4 estágios: *Attack*, *Decay*, *Sustain* e *Release*.

O primeiro, o ataque, representa o tempo em que leva quando se toca uma nota musical até chegar ao seu maior nível de volume. Instrumentos de corda como por exemplo um cello tem um *attack* mais longo, demorando para atingir o máximo de intensidade, diferente de um instrumento percussivo com um bumbo, que atinge o seu máximo de intensidade rapidamente, contendo assim um *attack* mais rápido.

Logo após o *attack*, em alguns instrumentos, o som sofre um declínio de intensidade antes de se manter estável, o que normalmente dura alguns centésimos ou décimos de segundos. Isso se chama *Decay*.

O *Sustain* corresponde ao tempo da duração da nota musical, onde a intensidade é mantida igual. Na maioria dos instrumentos, esse tempo pode ser controlado pelo executor, caso que não se enquadra, por exemplo, em instrumentos de percussão, como um tambor, onde o *Decay* já leva ao final da nota, fazendo com que a intensidade desapareça.

Por fim, *Release*, significa o tempo em que a intensidade sonora demora para desaparecer por completo, sendo assim, o final da nota. Em instrumentos de sopro por exemplo, o *Release* é muito curto, dependendo de quando o músico corta o fluxo de ar no instrumento.

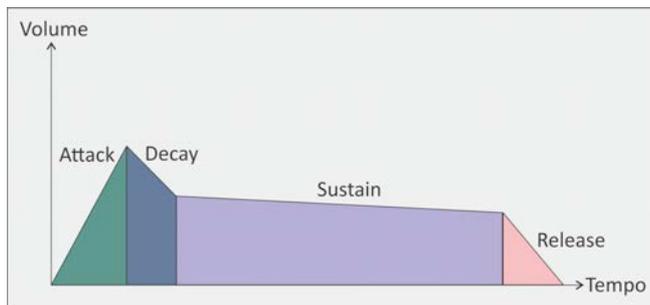


Figura 7: Representação gráfica de um envelope.

Fonte: <http://www.deniswarren.com/wp-content/uploads/Envelope-do-Som-DESENHO-2.jpg>

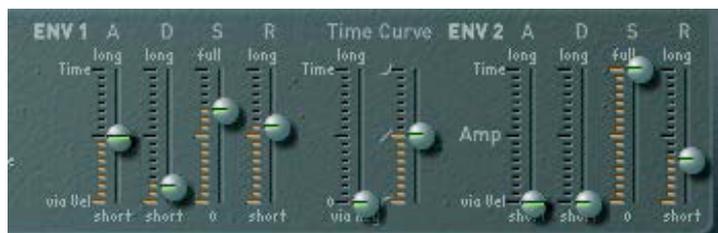


Figura 8: Envelope do instrumento virtual EXS24 do Logic Pro.

Fonte: Elaborado por Fulvio Parigi

**CAPÍTULO 2**  
**REFERENCIAIS ESTÉTICOS**

## 2.1 Videoarte

No capítulo a seguir serão abordadas as referências estéticas utilizadas para a concepção do presente trabalho, e envolvem conceitos do vídeo e da trilha musical.

### 2.1.1 Miravento

A primeira referência é a videoarte *Miravento* (2008). Esse trabalho nos traz um universo altamente plástico, e intervenções de aspectos que não podemos controlar, como a influência do clima.

A vídeoarte apresenta a imagem de uma árvore que, ao invés de folhas, contém sacolas amarradas. Trata-se de uma vídeoarte com viés crítico em relação ao impacto das ações humanas sobre a natureza, que mostra também a beleza das intervenções naturais e seus efeitos sobre as intervenções humanas. Esse instrumento é denominado pelo artista de *Miravento* e consiste em um artefato misto de vegetal e plástico, construído para capturar o vento, o que o torna invisível em movimento.



Figura 9: Frame do curta *Miravento* – Alexandre B.  
Fonte: <https://vimeo.com/8201112>

### 2.1.2 When I grow up

O clipe *When I grow up* (2009) é uma referência por ser gravado em uma única locação e com uma personagem principal. O vídeo explora o espaço e os elementos que compõem o figura dramática, como a maquiagem, os tecidos e o lixo estético.



Figura 10: Cenas do videoclipe “When I Grow Up” Fever Ray.  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=4F-CpE73o2M>

### 2.1.3 Bombay

A terceira referência estética é a montagem do videoclipe *Bombay* (2010) da banda “El Guincho”. As sensações são exploradas por meio do ritmo das cenas, que criam efeitos diversos no espectador por meio de composições subsequentes, que ressignificam as imagens e as utilizam para emitir mensagens e conversar com o espectador.



Figura 11: Cena do videoclipe “Bombay”- El Guincho  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=-CreEuaS8QY>

## **2.2 TRILHA SONORA**

### **2.2.1 Blood Like Lemonade**

A música Blood Like Lemonade (2010) do trio inglês “Morcheeba” serve como referencia principalmente pela estética sonora da bateria, tanto na parte de timbres e equalizações, quanto na parte de andamento musical e execução, nada elaborado demais, simples e eficiente.

### **2.2.2 Comfortably Numb**

Outra referencia é a música Comfortably Numb (1979) da banda londrina “Pink Floyd”. O principal elemento que serve de referencia para este projeto é a utilização de sintetizadores para a criação de espacialidade sonora e ambiência, muito bem trabalhadas capaz de criar uma atmosfera de emoções. Outra característica marcante dessa música é a utilização de instrumentos de cordas, dando uma noção de arranjo e espacialidade.

### **2.2.3 Gold**

A música Gold (2014) do cantor e compositor australiano “Chet Faker” é uma ótima referencia pois abrange várias características trabalhadas na produção deste projeto. Andamento calmo e relaxado, harmonia trabalhada, estética desenvolvida na bateria, ambiência sonora e efeitos atenuadores .

**CAPÍTULO 3**  
**O PROCESSO DE PRODUÇÃO**

## 3.1 Videoarte

### 3.1.1 Pré-Produção Vídeoarte

A proposta consiste em apresentar uma narrativa não linear, onde um artista através de técnicas circenses e audiovisuais dá vida a sua personagem o palhaço Ioiô, e através de suas experiências, cada interação, cada olhar, abre uma janela de ação no universo criado por ele. Ao conversar com o artista, conhecendo sua vontade de criar e ao ver que o mesmo passava por um processo de experimentação, ficou claro que algo poderia ser feito em conjunto e o desafio seria transmitir através do vídeo a relação criador e criatura e também a relação com o espectador. É, basicamente, o que se desenvolverá nessa videoarte: o confronto entre o personagem/ator e a câmera. Por exemplo, na cena em que se alternará a montagem do palhaço - personagem (enquanto está se maquiando) com momentos onde diversos sentimentos são expressados como alegria, angústia, melancolia e curiosidade. Cada passada de maquiagem é um insert, como se as lembranças viessem com a tinta, e o fogo representa o conhecimento, o interesse, e o próprio combustível do artista, é ele quem catalisa os elementos absorvidos pela personagem.

As locações foram escolhidas por fazerem parte do cotidiano do artista, a escola de circo onde ele é professor, o semáforo por ser um lugar de trabalho e também de grande contato com o público. E o pinheiral um lugar cheio de trilhas onde ele costumava andar de bicicleta e parar para refletir sobre a vida. Aqui a bicicleta se funde com a vida circense e é representada pelo monociclo.

O intuito era realizar uma produção de baixo custo. Assim, todas as locações selecionadas se localizam na cidade de Bauru. As câmeras utilizadas foram DSLR, conhecidas pela qualidade aliada a praticidade e custo mais acessível, operadas por Luiz Eduardo Saldanha e Eduardo Kenji que, gentilmente, cederam esses equipamentos sem nenhum custo.

Além disso, a ação dramática foi pensada de forma a não exigir o aluguel de equipamentos de luz. Portanto, a estrutura narrativa foi desenvolvida de forma a aproveitar a iluminação natural das locações e, nas gravações noturnas, foi inserido o elemento do fogo como fonte luminosa.

### 3.1.2 Produção Vídeoarte

A produção da vídeoarte “O Circo dos Dias” contou com três locações diferentes: Casa Do Circo, Avenida Duque De Caxias e Pinheiral. Foram necessários dois dias de gravação e contou apenas com o ator João Lucas Folcato. Participaram das gravações também os dois responsáveis pela fotografia e câmera e por emprestar os equipamentos necessário para a filmagem.

Algumas cenas foram gravadas em um cruzamento da avenida Duque de Caxias de Bauru, e correram tranquilamente, não apresentando nenhum problema relacionado a iluminação ou qualquer outro fator que pudesse interferir diretamente no resultado final.



Figura 12: Cena na Duque de Caxias da vídeoarte “O Circo dos Dias”  
Fonte: Luccas Barrossa

As gravações na casa do circo correram muito bem, já que o ator é professor no local e ajudou a elaborar um horário para que as gravações acontecessem. Um ponto importante dessa locação foi a decoração do local que influenciou diretamente no orçamento e na produção de arte, pois o espaço possui elementos que estão dentro do universo estético circense. Sendo assim, foi possível economizar dinheiro e atingir o que era esperado.

As gravações noturnas foram altamente satisfatórias e todo o material foi emprestado pelo artista. O interessante dessa cena é que, como o equipamento do João

utilizava chamas, não foi necessário o aluguel de equipamentos de luz, o que contribuiu para manter a produção com um orçamento baixo.



Figura 13: Acessório utilizado na videoarte “O Circo dos Dias”  
Fonte: Elaborado por Luccas Barrossa



Figura 14: Equipamento em chamas  
Fonte: Elaborado por Luccas Barrossa

As cenas no pinheiral correram bem. Apesar de ser um local com acesso difícil, foi possível gravar tranquilamente. A única problemática que tivemos foi que o dia amanheceu nublado, no entanto, incorporamos isso como um elemento estético para criar um clima melancólico e as imagens ficaram de acordo com o esperado.



Figura 15: Cena no pinheiral  
Fonte: Elaborado por Luccas Barrossa

Por conta do baixo orçamento, a direção de arte foi elaborada para otimizar e reduzir custos. Assim, com relação ao figurino, todas as peças utilizadas pertenciam ao próprio ator, a maquiagem também era realizada pelo mesmo e é parte fundamental da obra e também da construção da personagem. O espaço cedido pela Casa do Circo para gravações não sofreu praticamente nenhuma alteração.



Figura 16: Figurino do palhaço Ioiô  
Fonte: Elaborado por Luccas Barrossa

As interferências realizadas foram os objetos pendurados na árvore como se ele colhesse pedaços até chegar ao personagem completo. A inspiração para esse elemento narrativo foi a vídeoarte “Miravento”, mencionada anteriormente. No pinheiral não foi necessária nenhuma intervenção.



Figura 17: Interferência nas árvores  
Fonte: Elaborado por Luccas Barrossa

### 3.1.3 Pós-produção videoarte

Após o fim das gravações foi iniciado o processo de edição durante o mesmo foram utilizados dois programas: *Premiere Pro CC* para edição do vídeo e *Final Cut Pro X* para a realização dos créditos, pois o mesmo contava com mais opções de fontes e efeitos. A maioria dos cortes adotados na montagem foram os cortes secos, pois estes conferem um ritmo intenso e ágil e foram intercalados com alguns momentos em câmera lenta e um momento de sobreposição de imagens. Em um dos momentos com luz de fogo optou-se por utilizar do jogo de câmeras para criar um momento marcante. A correção de cor não foi necessária uma vez que todas as imagens ficaram com a mesma textura devido a um *plug-in* instalado nas câmeras chamado *CineStyle*.

Ao final de tudo o projeto foi exportado no formato mp4 atingindo a qualidade esperada.

## 3.2 Trilha Musical

### 3.2.1 Pré-Produção da Trilha Musical

Para a produção da trilha musical deste projeto, foi utilizada uma harmonia desenvolvida previamente por mim e que foi trabalhada para ganhar corpo para o projeto. A trilha tem em paralelo o roteiro do vídeoarte, no entanto com liberdade criativa tanto para o editor do vídeo quanto para o músico de não seguir uma sequência de eventos pré-determinada, mas adotando alguns pontos em comum.

O desenvolvimento da harmonia tem como uma das bases a estruturação do personagem do vídeoarte. Essa figura dramática percorre um caminho de descobertas e dúvidas para seu desenvolvimento, características que foram transmitidas nos acordes da harmonia, escolhidos por não serem tão simples e causar intensões diferenciadas do comum.

Depois disso, selecionou-se o andamento da trilha e seu tempo. E o próximo passo foi desenvolver a melodia da música, já que seria instrumental. Por fim, foi estabelecido quais os instrumentos que seriam gravados e os timbres usados por esses instrumentos. O local das gravações escolhido foi a casa do propositor deste projeto, adequando-se à premissa de manter o orçamento da produção baixo.

#### 3.2.1.1 Equipamentos para Captação

Os equipamentos utilizados na produção foram: uma placa de captação de som *Focusrite Scarlett 2i2* ligado no computador utilizando o *software Logic Pro* e um teclado *Korg PS60* que serve tanto como piano elétrico quanto teclado *Midi*.



Figura 18: Placa de som Focusrite Scarlett 2i2.

Fonte: <http://musicmunch.com/wp-content/uploads/2015/08/Focusrite-Scarlett-2i2-Review1.jpg>

O teclado e o baixo foram gravados em linha, ligados diretamente na placa de som, e todos os outros instrumentos foram registrados através do teclado *Korg* na plataforma *Midi* como sintetizadores.



Figura 19: Teclado Korg PS60.

Fonte: [http://rocknrollrentals.com/wp/wp-content/uploads/2014/04/PS60\\_slant-327f65906ba5487478dc18164e919a7f2.jpg](http://rocknrollrentals.com/wp/wp-content/uploads/2014/04/PS60_slant-327f65906ba5487478dc18164e919a7f2.jpg)

Além dos instrumentos foram utilizados também samplers<sup>4</sup> de batidas de Hip Hop, Dubstep e também de peças da bateria como bumbo, pratos e caixa eletrônica.

### 3.2.2 Produção da Trilha Musical

Nessa etapa da produção ocorreu a captação dos instrumentos. Todos o instrumentos foram tocados pelo Fulvio e gravados nos meses de maio e junho de 2015 na casa do propositor sem nenhum custo, uma vez que tinha todos os instrumentos e equipamentos a disposição. Não tivemos gastos com estúdio e/ou com músicos.

<sup>4</sup> Sampler: São sons tocados por um instrumentos mas que foram capturados de outro instrumento.

### 3.2.2.1 Gravação do Piano Elétrico e Baixo

A gravação do teclado ocorreu em maio de 2015 e foi feita em 3 *takes*. O som simulado na gravação foi o som de piano elétrico Wurlitzer 240V Tremolo. O piano elétrico tem como características únicas seu timbre: um som que remeta ao som de sino. Isso ocorre porque o modo como o som é produzido é através de barras de metal tocado por um martelo que tem uma ponta recoberta por um feltro aveludado. As barras de metal ressonam a vibração mecânica em frente a um captador magnético, convertendo-a em energia elétrica.

A gravação do baixo aconteceu em junho de 2015. O baixo utilizado foi um Eagle.



Figura 20: Piano Elétrico, com *phaser*, *tremolo* e *chorus*.  
Fonte: Elaborado por Fulvio Parigi

### 3.2.2.2 Gravação dos Instrumentos Virtuais

A gravação dos instrumentos virtuais foram feitos em plataforma Midi, com o teclado Korg ligado ao computador no software Logic Pro. Foram gravados em Junho de 2015, três tipos de instrumentos virtuais: sintetizadores, cordas e sampler.

O número de instrumentos virtuais que simulam sintetizadores é muito grande, de diversas marcas e modelos. Foram gravados cinco canais de sintetizadores na trilha

musical. Um deles, o PAD, simula um som que lembra um coro, dando ambiência para a trilha. Os outros sintetizadores gravados também compõe a ambiência da trilha.



Figura 21: Sintetizador Sculpture no *Logic Pro*.

Fonte: Elaborado por Fulvio Parigi

Além disso, gravei cinco canais que simulam instrumentos de cordas, sendo quatro violinos e um cello. Os instrumentos não aparecem em toda a trilha, somente a partir do momento em que a música começa a crescer. Essa decisão criativa aconteceu porque esse tipo de instrumento transmite um sentimento diferenciado do restante da trilha e essa característica é expressa através da melodia criada para esses instrumentos.

Foram utilizados nessa trilha sonora nove canais de samplers de bateria. Por questões estéticas e também de viabilidade. Por tanto, montei uma programação de bateria eletrônica ao invés de gravar uma bateria acústica.

### 3.2.3 Pós-Produção da Trilha Musical

Depois de todos os instrumentos serem captados, chegou o momento de realizar a edição de todas as *tracks* gravadas. O áudio captado é editado em cima do tempo musical definido (BPM), para que nenhum instrumento fique fora do tempo e assim causar alguma estranheza sonora. Quando todas as tracks de áudio estiverem editadas, é hora de começar a mixagem.

A mixagem consiste basicamente em colocar cada instrumento dentro de um espaço musical que tem como base 3 eixos: o eixo que situa o som entre o lado direito e esquerdo (Pan); o eixo que define se o volume vai estar mais alto ou mais baixo; e por último o eixo que define se instrumento estará em uma zona de frequência alta, média ou baixa (Equalização).

Além disso pode-se acrescentar efeitos que dão uma dimensão maior ao instrumento gravado como por exemplo, os que colocam o instrumento dentro de salas pré definidas (Reverb), além de outros efeitos que causam fenômenos de repetição (Delay e Eco) e outros efeitos.

Quando a trilha estiver mixada e cada instrumento estiver em seu lugar definido, é hora de masterizar o som. A Master serve para tornar os instrumento homogêneos, agrupando todos e tornando-os uma coisa só. Nesta etapa ocorre o ajuste fino nos volumes dos instrumentos, ajuste na equalização geral da música e também no volume geral da trilha usando a compressão, onde a onda sonora sofre um corte em seus picos tornando-a menos dinâmica e dando um ganho no volume final da trilha.

Ao final destas etapas, a trilha está pronta pra ser utilizada e ser distribuída pelos meios definidos previamente.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, C.J.M. **O que é vídeo**. São Paulo: Nova Cultural, Brasiliense, 1985.
- BARTHES, R. **O óbvio e o obtuso**. Tradução: Isabel Pascoal. Lisboa: Edições70, 2009.
- BELLOUR, Raymond. **Entre-Imagens**. São Paulo: Papyrus, 1997.
- CADERNOS DE LITERATURA BRASILEIRA. Hilda Hilst. São Paulo: Instituto Moreira Sales, número 8, outubro de 1999.
- CARRASCO, Claudiney Rodrigues. **Trilha musical**: música e articulação filmica. Dissertação de Mestrado em Comunicação – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 1993.
- OLIVEIRA, A. C. de; TEIXEIRA, L.(orgs). **Linguagens na comunicação**: desenvolvimentos de semiótica sincrética. São Paulo: Estação das letras e cores, 2009.
- CEGALLA, Alexandre. **Compressão paralela**. Rio de Janeiro, 2012. Disponível em <http://musitec.com.br/revistas/?c=4063>.
- COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 1989.
- DUBOIS, P. **Cinema, vídeo, Godard**. Tradução: Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac y Naif, 2004.
- GREIMAS & COURTÉS. **Dicionário de Semiótica**. Contexto, 2008.
- HENRIQUES, Fábio. **Guia de mixagem 1**. Rio de Janeiro: Editora Música & Tecnologia, 2007
- HENRIQUES, Fábio. **Guia de mixagem 2**. Rio de Janeiro: Editora Música & Tecnologia, 2008
- MACHADO, A. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- MACHADO, A. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas, Papyrus, 1997.
- MATOS, Eugênio. **A arte de compor música para o cinema**. Distrito Federal: Senac, 2014.
- MELLO, C. **Arte nas Extremidades**, in: MACHADO, A. Made in Brasil. Três décadas do video brasileiro. São Paulo: Iluminuras, 2007.
- PLÍNIO, Marcos. A Balada de um Palhaço. In: \_\_\_\_\_. **Madame Blavatsky**. Edição do Autor, 1985.
- BIOGRAFIA TVDO. Disponível em: <http://site.videobrasil.org.br/acervo/artistas/artista/89720>.

SANTOS, Marco Aurélio Da Silva. "**Intensidade, Timbre e Altura**"; *Brasil Escola*. Disponível em <<http://www.brasilecola.com/fisica/intensidade-timbre-altura.htm>>.

### **REFERENCIAS VIDEOGRÁFICAS**

EL GUINCHO – Bombay. Direção: Nicolas Mendez. [2010] Videoclipe, 5'40''. Espanha. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-CreEuaS8QY>.

FEVER RAY – When i grow up. Direção: Martin de Turrah. [2009] Videoclipe, 3'55''. Suécia. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4F-CpE73o2M>>.

MIRAVENTO. Direção: Alexandre Brandão. [2008] Videoarte. 11'13''. Brasil. Disponível em: <https://vimeo.com/8201112>.