



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"



faculdade
de arquitetura, artes
e comunicação

VIDEOCLÍPE EM DUAS TELAS

Alexandre Augusto Ficher Senô

Érika de Oliveira Rodrigues

Giovanna Capovilla Rio

Letícia Zapparolli Cellurale

Raissa Jardim Constantino

Bauru

2018

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

VIDEOCLÍPE EM DUAS TELAS

Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social: Radialismo, apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, sob orientação do Professor Doutor Laan Mendes de Barros.

Alexandre Augusto Ficher Senô

Érika de Oliveira Rodrigues

Giovanna Capovilla Rio

Letícia Zapparolli Cellurale

Raissa Jardim Constantino

Bauru
2018

Relatório de
PROJETO EXPERIMENTAL

Curso de Comunicação Social: Radialismo

Alunos: ALEXANDRE AUGUSTO FICHER SENÔ, ERIKA DE OLIVEIRA RODRIGUES,
GIOVANNA CAPOVILLA RIO, LETÍCIA ZAPPAROLLI CELLURALE E RAISSA JARDIM
CONSTANTINO

Título do projeto: Videoclipe em Duas Telas

Orientador: PROF. DR. LAAN MENDES DE BARROS

Banca Examinadora	Nota	Assinatura
Examinador 1		
Prof ^ª . Dr ^ª . Ana Sílvia Lopes Davi Médola	10,0	<i>[Assinatura]</i>
Examinador 2		
Carlos Henrique Sabino Caldas	10,0	<i>[Assinatura]</i>
Orientador		
Prof. Dr. Laan Mendes de Barros	10,0	<i>[Assinatura]</i>

Média Final : (10,0)
Por extenso

Obs.:

- 1- As notas deverão ser atribuídas de zero a dez;
- 2- As notas deverão ser atribuídas ao conjunto do projeto: (redação+estruturação formal+apresentação)
- 3- A média final será obtida pela fórmula:

$$MF = \frac{\text{Nota Banca 1} + \text{Nota Banca 2} + \text{Nota Orientador}}{3}$$

DECLARAÇÃO

Declaro, para os devidos fins, que os professores da Banca Examinadora estiveram presentes e aprovaram o Projeto Experimental de acordo com o regulamento.

Bauru, 16 de Janeiro de 2018.

[Assinatura]
Prof. Dr. Laan Mendes de Barros
Orientador

IMPORTANTE:

ESTE PROJETO DEVERÁ SER ENVIADO PARA C@pelo: () SIM () NÃO

Data: 16/01/2018

Horário: 19horas

Sala 2A

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todos que de alguma forma nos ajudaram ao longo de nossas vidas para que pudéssemos chegar até aqui.

Agradecemos especialmente a todos que compuseram nossa equipe nesse trabalho. Sem esse casamento, nada seria possível. À Fernanda Rúbia que nos aguentou mesmo quando nós não lembramos o nome dela. Ao Hissashi Sasaki que sempre esteve ao nosso lado com seus mortais e cambalhotas, deixando nossos dias mais alegres. À Anna Souza que, com seu saudoso pé de manjerição, sempre esteve nos auxiliando e orientando. Ao Vinícius Laureto que não nos abandonou nessa jornada maluca mesmo quando nós colocamos mais interações. Agradecemos pela dedicação, profissionalismo e alegria durante todos os (muitos) dias de produção.

Agradecemos também ao nosso orientador, Laan Mendes de Barros, por ter aceitado nos orientar e pelos muitos direcionamentos dados ao trabalho.

*Em cima de um morro nem tão alto, nem tão
baixo. Será que eu me encaixo? Era sonho.
Agora, não.*

— BALEIA, Casa

RESUMO

Esse trabalho visa relatar as etapas que envolvem a produção de um videoclipe em duas telas realizado para o Trabalho de Conclusão do Curso de Bacharelado em Comunicação Social: Radialismo. O relatório levanta questões sobre o potencial de transposição de narrativas, o uso das duas telas, os novos formatos possibilitados pelos dispositivos móveis, interação, intertextualidade, sentido e reconhecimento que circundam um videoclipe em duas telas. A produção em questão trouxe a música “Casa” – da banda brasileira “Baleia” – como base para a composição do videoclipe.

Palavras-Chave: Videoclipe, Duas Telas, Dispositivos Móveis, Interação, Produção.

ABSTRACT

This paper reports the steps about the production of double screen video clip made for the conclusion work of Bachelor Degree in Social Communication: Broadcasting. The report raises questions about the potential of narrative transposition, use of double screen, the new formats using mobile devices, interaction, intertextuality, sense and recognition provided by a double screen video clip. The production uses the song “Casa” – from Brazilian band “Baleia” – as basis for the composition of the video clip.

Keywords: Video Clip, Double Screen, Mobile Devices, Interaction, Production.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Cena do Filme “Tempos Modernos”	24
Figura 2 - Ilustração de um Cinerama	25
Figura 3 - Filme com 6 Perfurações – Cinerama.....	25
Figura 4 - Câmera Usada no Cinerama	25
Figura 5 - Infográfico Consumo de Dados Móveis	27
Figura 6 - Infográfico Usos de Dados Móveis.....	28
Figura 7 - Frames do Videoclipe da Música “Dangerous” em Dois Dispositivos	32
Figura 8 - Frames do Videoclipe da Música “Dangerous” em Dois Dispositivos	33
Figura 9 - Frames do Videoclipe da Música “Dangerous” em Dois Dispositivos	33
Figura 10 - Frames do Videoclipe da Música “Love Yourself”	34
Figura 11 - Cena do Videoclipe “Love Yourself”	35
Figura 12 - Cena do Videoclipe “Elastic Heart”	37
Figura 13 - Cena do Videoclipe “O Melhor da Vida”	38
Figura 14 - Cena do Vídeo “Find Your Water”	39
Figura 15 - Videoclipe “Calling Me”	40
Figura 16 - Videoclipe “Boys Will Be Boys”	40
Figura 17 - Vídeo-arte “Painted”	41
Figura 18 - Vídeo-arte “Land Of All”	41
Figura 19 - Troca de Cenários na Cena “Epilogue” de “La La Land”	42
Figura 20 - Referência Cenário – Sala de Estar Tradicional	43
Figura 21 - Paleta de Cores – Sala de Estar	43
Figura 22 - Referência Cenário – Quarto de Bailarina	44
Figura 23 - Paleta de Cores – Quarto de Bailarina.....	44
Figura 24 - Referência Cenário – Camarim.....	44
Figura 25 - Referência Cenário – Arara com Roupas	45
Figura 26 - Referência Figurino – Filme “Cisne Negro”	45
Figura 27 - Paleta de Cores – Figurino Clarice	46
Figura 28 - Referência Figurino – Filme “Na Natureza Selvagem”	46
Figura 29 - Paleta de Cores – Figurino Chico	46
Figura 30 - Referência Figurino – Homem Contemporâneo Street	47
Figura 31 - Paleta de Cores – Figurino Chico Segunda Parte	47
Figura 32 - Referência Figurino – Mulheres Blogueiras e Modernas	47

Figura 33 - Paleta de Cores – Figurino Clarice Segunda Parte	48
Figura 34 - Referência Figurino – Homem Moderno	48
Figura 35 - Referência Figurino – Bailarina Colorida em Tons Escuros	49
Figura 36 - Frames do Videoclipe “Bang”	49
Figura 37 - Frames do Videoclipe “Hard Times”	50
Figura 38 - Frames do Videoclipe “Walk Over Me”	51
Figura 39 - Frames do Videoclipe “Canção Pro Tempo”	51
Figura 40 - Frames do Videoclipe “Do I Wanna Know?”	52
Figura 41 - Frames do Lyric Vídeo “Slow Hands”	52
Figura 42 - Frames do Lyric video “What Do You Mean?”	52
Figura 43 - Frames do Videoclipe “That’s What I Like”	53
Figura 44 - Frames do Videoclipe da Música “Knight of Wands”	57
Figura 45 - Frames do Videoclipe da Música “Kilo”	58
Figura 46 - Frames do Videoclipe da Música “The Wilderness Downtown”	59
Figura 47 - Frames do videoclipe da música “Three Dreams Of Black”	60
Figura 48 - Frames do Videoclipe da Música “Like a Rolling Stone”	60
Figura 49 - Cronograma Inicial	63
Figura 50 - Infográfico dos Dias das Gravações	64
Figura 51 - Ficha Técnica do Personagem Chico	67
Figura 52 - Ficha Técnica da Personagem Clarice	67
Figura 53 - Trajetória do Personagem Chico.....	68
Figura 54 - Trajetória da Personagem Clarice.....	68
Figura 55 - Imagens da Visualização do Roteiro Juntamente com a Decupagem	69
Figura 56 - Direcionamentos Chico – Diretora de Atores/Coreografia	77
Figura 57 - Direcionamentos Clarice – Diretora de Atores/Coreografia	77
Figura 58 - <i>Storyboard</i> Inicial Narrativa Chico – Direção de Fotografia	81
Figura 59 - <i>Storyboard</i> Inicial Narrativa Clarice – Direção de Fotografia	81
Figura 60 - <i>Storyboard</i> e Roteiro - Direção	82
Figura 61 - Modelo Movimento de Câmera 360° – Dança Reverse Chico	83
Figura 62 - Modelo Movimento 360° Coreografado – Dança Reverse Chico	83
Figura 63 - Amostra da Planilha de Custos do Videoclipe “Casa”	85
Figura 64 - Amostra da Planilha de Custos de Combustível do Videoclipe “Casa” ...	85
Figura 65 - Amostra da Tabela de Locações.....	87
Figura 66 - Locação Clarice – Sala de Dança	88

Figura 67 - Locação Chico – Quarto, Sala, Cozinha, Garagem	88
Figura 68 - Locação Clarice – Bar do Aeroclube.....	89
Figura 69 - Locação Chico – Estrada de Terra.....	90
Figura 70 - Locação Clarice – Camarim.....	90
Figura 71 - Locação Chico – Feira Livre	91
Figura 72 - Locação Chico – Pista de Skate	91
Figura 73 - Locação Chico – Pinheiral	92
Figura 74 - Locação Clarice – Palco	92
Figura 75 - Locação Chico – Piscina.....	93
Figura 76 - Locação Chico – Trilha	94
Figura 77 - Locação Chico – Hangar.....	94
Figura 78 - Locação Chico – Ferroviária	95
Figura 79 - Locação Chico – Praça	95
Figura 80 - Locação Chico – Cafeteria.....	96
Figura 81 - Locação Clarice – Quarto	97
Figura 82 - Locação Chico – Calçadão	97
Figura 83 - Locação Clarice – Rotatória.....	98
Figura 84 - Locação Chico e Clarice – Lago	99
Figura 85 - Tabela de Horários Disponíveis da Equipe	99
Figura 86 - Comparação de Enquadramentos Narrativa Chico – Despertar	103
Figura 87 - Comparação de Enquadramentos Narrativa Chico – Geladeira	104
Figura 88 - Cena do Videoclipe – Gráfico <i>Waveform</i>	111
Figura 89 - Conceito do Histograma.....	111
Figura 90 - Cena do Videoclipe – Gráfico Histograma	112
Figura 91 - Exemplo de Cena com Função de Câmera Zebra	112
Figura 92 - Exemplo de Cena com Função <i>Focus Peaking</i>	113
Figura 93 - Conceito de Luz na Escala Kelvin.....	114
Figura 94 - Ilustração do Perfil CineStyle e Perfil Canon	115
Figura 95 - Exemplo de Preenchimento da Ficha de <i>Logger</i>	116
Figura 96 - Exemplo de Observação de Problema na Ficha de <i>Logger</i>	116
Figura 97 - Exemplo de Observação de Preferências na Ficha de <i>Logger</i>	117
Figura 98 - Pastas com os Arquivos de Gravação	117
Figura 99 - Área de Trabalho Utilizada na Montagem.....	119
Figura 100 - Exemplo de Organização das Pastas na Montagem	120

Figura 101 - Sequência de Visualização Vertical	121
Figura 102 - <i>Time Remapping</i> na Cena de Dança Invertida	122
Figura 103 - Comando para Aproximar as Telas.....	125
Figura 104 - Comando para Girar as Telas	126
Figura 105 - Vídeo de Instruções	126
Figura 106 - <i>Timeline</i> de Edição do Vídeo de Instruções	127
Figura 107 - Animação – Cena do Aeroclube.....	128
Figura 108 - Cena de Interação com Animação – Rosas.....	128
Figura 109 - Cena de Interação com Animação – Chapéu	129
Figura 110 - Cena de Interação com Animação – Baleia	129
Figura 111 - Montagem para Visualização dos Movimentos	130
Figura 112 - Vetores Feitos para Animação da Baleia	131
Figura 113 - Cenas em que Personagens foram Traqueados	132
Figura 114 - Ferramenta Mocha do After Effects	132
Figura 115 - Animação Acompanhando Movimentos de Chico.....	133
Figura 116 - Animação Acompanhando Movimentos da Clarice.....	133
Figura 117 - Animação que Acompanha a Música.....	134

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	14
2. REFERENCIAIS TEÓRICOS	16
2.1. TRANSPOSIÇÃO DE NARRATIVAS: VIDEOCLÍPE	16
2.2. DUAS TELAS	20
2.2.1. CONVERGÊNCIA.....	20
2.2.2. INTERAÇÃO	22
2.3. DISPOSIÇÃO DE TELA VERTICAL E NOVOS FORMATOS	23
2.3.1. HISTÓRIA DO FORMATO DA IMAGEM	23
2.3.2. CONSUMO DE AUDIOVISUAL EM <i>SMARTPHONES</i>	26
2.3.3. ADAPTAÇÕES E DIFICULDADES DA DISPOSIÇÃO VERTICAL	29
2.4. INTERTEXTUALIDADE, SENTIDO E RECONHECIMENTO	29
3. REFERENCIAIS PARA A CONSTRUÇÃO DO OBJETO ESTÉTICO	32
3.1. INTERAÇÃO	32
3.2. DANÇA	34
3.3. FOTOGRAFIA.....	40
3.4. ARTE	41
3.4.1. CENÁRIOS	41
3.4.2. FIGURINOS	45
3.5. ANIMAÇÃO.....	49
4. PROCESSO DE PRODUÇÃO	54
4.1. PRÉ-PRODUÇÃO.....	54
4.1.1. A IDEIA INICIAL.....	54
4.1.2. ESCOLHA DA MÚSICA.....	54
4.1.3. DEFININDO A INTERAÇÃO	57
4.1.3.1. PROCURANDO REFERÊNCIAS	57
4.1.3.2. A ESCOLHA	61
4.1.4. CRONOGRAMA	63
4.1.5. ROTEIRO	65
4.1.6. DECUPAGENS.....	72
4.1.6.1. ARTE	72
4.1.6.2. COREOGRAFIA	74
4.1.6.3. FOTOGRAFIA	78

4.1.6.4. DIREÇÃO	80
4.1.7. ORÇAMENTO.....	84
4.1.8. LOCAÇÕES.....	86
4.1.9. CASTING	99
4.2 PRODUÇÃO	101
4.2.1. DIREÇÃO	101
4.2.2. PRODUÇÃO	104
4.2.3. ARTE	109
4.2.4. FOTOGRAFIA.....	110
4.2.5. <i>LOGGER</i>	116
4.3. PÓS-PRODUÇÃO.....	118
4.3.1. MONTAGEM.....	118
4.3.2. COLORIZAÇÃO.....	123
4.3.3. ANIMAÇÃO.....	124
4.3.3.1. INSTRUÇÕES E COMANDOS.....	124
4.3.3.2. ANIMAÇÃO NO VIDEOCLÍPE.....	127
4.3.4. SONORIZAÇÃO	134
4.3.5. PROGRAMAÇÃO	135
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	139
6. REFERÊNCIAS.....	141
6.1. BIBLIOGRÁFICAS	141
6.2. VIDEOGRÁFICAS.....	142
7. APÊNDICES.....	145
7.1. PRIMEIRA VERSÃO DO ROTEIRO	145
7.2. ROTEIRO COM STORYBOARD	150
7.3. DECUPAGEM COREOGRAFIA.....	165
7.4. MODELO DE FICHA DE <i>LOGGER</i>	167
7.5. PLANILHA DE ORÇAMENTO.....	168
8. ANEXOS	169
8.1. LETRA DA MÚSICA “CASA” DA BANDA “BALEIA”	169

1. INTRODUÇÃO

“O videoclipe torna sensível um fenômeno ao qual nunca prestamos a devida atenção antes: a unidade indecomponível do som com a imagem no vídeo, que nos permite falar verdadeiramente e com toda propriedade de um meio audiovisual” (MACHADO, 1997, p.173). A busca pela união fluída das possibilidades que as linguagens da música (narrativas melódica, rítmica e verbal) e do vídeo (enquadramentos e cortes) faz do videoclipe um aparato audiovisual em que som e imagem estão estritamente ligados, onde imagem e música “são necessariamente interdependentes” (HOLZBACH, 2010, p.8).

A “intensa união entre música e imagem, que vem desde o surgimento do cinema, não é um uso dado a partir das possibilidades da tecnologia, e sim um uso transformado pelas necessidades sociais.” (HOLZBACH, 2010, p.8). Em tempos de convergência onde “transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais” (JENKINS, 2009, p.29) acontecem, há uma mudança no modo de integrar pessoas e informações, e, não diferente, esse contexto vem modificando a forma de produção, exibição e visualização do videoclipe, já que as pessoas responsáveis pela produção e as que realizarão a fruição da mesma estão inseridas dentro desse momento de transformação.

Nesse cenário, o videoclipe – que tem suas origens vinculadas ao desenvolvimento do cinema e da televisão – vem se moldando às novas necessidades. “Juntamente com o nascimento, em 1989, da *World Wide Web*, os videoclipes achariam na Internet um novo lugar para se reinventar” (BARROS; CALDAS, 2017, p.10). Com o advento da Internet muitas possibilidades surgiram; plataformas de *streaming* de vídeo – como, por exemplo, o YouTube – acabaram transformando o universo que circundava o videoclipe cuja popularidade se dava na televisão em canais musicais como a MTV, Music Television.

Desde o seu nascimento, sob fortes influências tecnológicas, mercadológicas e artísticas, o videoclipe tem caminhado em um processo evolutivo chegando ao ponto de, atualmente, perder seu status unicamente televisivo e inserir-se nas novas mídias num processo convergente. (CALDAS, 2013, p.20)

Considerando o processo evolutivo, o videoclipe hoje encontra-se em um ponto onde as formas de produção e recepção do mesmo estão sendo repensadas. Ele está sendo reconstituído, adaptando-se no que condiz à utilização de novas

tecnologias e a como a nova configuração da sociedade o modifica, de modo que possa explorar as muitas novas possibilidades. Como exemplo dessas mudanças na forma de pensar o videoclipe, “línguas, como a da programação, reduto até então dos videogames, utiliza o videoclipe como um gênero de experimentação artístico-tecnológico.” (BARROS; CALDAS, 2017, p.11). Agora pode-se experimentar o videoclipe de outras formas, não mais como apenas espectadores, mas como participantes de uma interação que foi trazida a esse universo dos vídeos.

Foram nessas circunstâncias que, como trabalho de conclusão de curso, o grupo propôs a produção de um videoclipe em duas telas para a música “Casa” da banda brasileira “Baleia”. Buscamos transpor a língua da música para a língua audiovisual e da programação, utilizando-se de duas telas de dispositivos móveis, com narrativas intertextuais, para que houvesse uma participação mais tátil do público, uma experiência de interação.

O videoclipe produzido nesse trabalho conta com o espaço de duas telas de dispositivos móveis; em cada tela uma narrativa diferente se desenvolve e, quando colocadas juntas, simultaneamente, interligam-se. Para que isso ocorra, os dois dispositivos estarão conectados um ao outro – através de uma língua de computação, e as pessoas os movimentarão para que os elementos que possibilitam essa interação transitem entre uma narrativa e outra. É interessante pensar que “são experiências de interação, em seu sentido mais *stricto*, que se abrem e se convertem numa relação de alteridade” (BARROS; CALDAS, 2017, p.19). Os dispositivos móveis permitem que as pessoas presentes no ato de assistir colaborem uma com outra e, conseqüentemente, interajam com o videoclipe.

Esse trabalho visa relatar todo o processo de produção do videoclipe em duas telas da música “Casa” e levantar questões sobre o potencial de transposição de narrativas, o uso das duas telas – e as novas características e formatos possibilitados pelos dispositivos móveis, interação, intertextualidade, sentido e reconhecimento que podem estar presentes em um videoclipe em duas telas.

2. REFERENCIAIS TEÓRICOS

A produção do videoclipe em duas telas exigiu que algumas questões de cunho teórico fossem levantadas, tratando de discussões a respeito da transposição de narrativas, duas telas, de novos formatos e disposição de telas nos dispositivos móveis, interação, intertextualidade, sentido e reconhecimento.

2.1. TRANSPOSIÇÃO DE NARRATIVAS: VIDEOCLIFE

Falar sobre narrativas dentro de um videoclipe é desafiador. Neste formato não podemos separar a melodia da imagem, ambas precisam interagir de forma harmoniosa para a obtenção de um produto final. Neste projeto precisávamos criar duas narrativas para uma mesma melodia, de modo que elas interagissem e dialogassem entre si, o que tornou o desafio maior.

Este tópico tem como objetivo aprofundar teoricamente as relações entre o vídeo e a música, com a criação de narrativas que satisfaçam a música e contemplem o objetivo do projeto que é a interação.

Caldas em sua tese de mestrado com o título “Videoclipe 2.0: Interatividade e Regimes de Interação na Era Digital” descreve a história do videoclipe, que nasceu com o desenvolvimento da tecnologia de sincronismo de som e imagem no cinema, e na televisão. O som sempre foi um elemento central e não surgia só como complementação, mas servia de base para as imagens selecionadas. Com a criação dos aparelhos de gravação de som, o cinema desenvolveu o gênero musical e então, pôde gravar apresentações musicais que não necessariamente estavam inseridas numa narrativa cinematográfica. A televisão seguiu o potencial de consumo que era visto no cinema, em meio às novas gerações que consumiam muito da cultura pop e rock, e assim, introduziu os programas de auditório com apresentações de novos artistas. Desse modo, em meados da década de 70, a indústria fonográfica se aproveitou desse novo “gênero” e adaptou as performances dos artistas no auditório para a televisão, com inserção de imagens em movimento, uma narrativa baseada na letra da música ou apenas utilizando a melodia como elemento que acompanha as imagens. De acordo com Caldas,

Para Machado (2000), três tendências “estão contribuindo para a redefinição do gênero videoclipe”. A primeira é a não necessidade da

“presença física dos intérpretes na cena, em troca de uma maior liberdade de manejo plástico do quadro”. A segunda é a “utilização de animação no lugar de imagens naturalistas obtidas por câmeras”, e a terceira, considerada por ele a mais importante, “é o abandono ou a rejeição total das regras do ‘bem fazer’ herdadas da publicidade e do cinema comercial”. (MACHADO, 2001, p. 176-177 apud CALDAS, 2013, pg.26)

Aqui, o texto de Caldas vai de encontro com o texto de Carvalho na questão de como a narrativa de um videoclipe é. No texto “Narratividade em Videoclipe, a Articulação entre Música e Imagem”, Claudiane Carvalho pesquisa sobre os aspectos imagéticos e musicais de uma narrativa de videoclipe. Segundo a autora,

Enquanto produto midiático da indústria fonográfica, o videoclipe está atrelado a uma faixa musical e sua estruturação tenciona, simultaneamente, música e imagem. Reconhecer esta característica é propor o exercício de, numa mesma operação, visualizar a música e musicalizar a imagem. (CARVALHO, 2005, p.1)

Então, quando falamos de videoclipe, precisamos exercitar a tarefa de atrelar a música à imagem. A autora discorre em seu texto sobre a questão da narratividade dentro de um videoclipe. De que modo ocorre essa narratividade? É necessária? A questão da narrativa de um videoclipe se dá diferente de uma história em um filme, por exemplo, pois não segue uma linearidade, não seguem um roteiro de “começo-meio-fim”, mas embaralham as imagens de forma a criar um contexto familiar da cultura *pop*.

À parte a polêmica, aceitamos que a estruturação musical é referência para compreender o videoclipe. Enquanto uma forma de conteúdo do tempo, ela impõe, arbitrariamente, um começo e um fim. A música, portanto, será uma espécie de guia para amplificar, inclusive, a dimensão imagética. (CARVALHO, 2006, p.4)

Portanto, a autora discute o que é a narratividade em um videoclipe à medida que esta não segue os padrões cinematográficos. Enquanto música, ela tem um tempo a ser executada e neste trecho é possível confirmar que, para a criação de uma narrativa, é preciso se basear no tempo da música e em como ela é estruturada, para então ser guia na dimensão imagética. É necessário na criação de uma narrativa imagética para uma música que analisemos os elementos musicais (tempo, arranjo, ritmo, desenvolvimento harmônico, letra e espaço acústico) e a sua composição com os movimentos de câmera, cenários, performance, cor, montagem, iluminação e efeitos de pós-produção.

Thiago Soares em seu livro “Videoclipe: O Elogio da Desarmonia” também discute o sentido imagético em composição com a melodia na sua não linearidade,

onde a formação de sentido se dá através da edição de imagens.

Aspectos como divisão e simultaneidade nas imagens videoclípticas geram a fragmentação da narrativa e do significado, podendo acarretar em adiamentos de sentido ou um “soterramento” deste sentido (o sentido encontra-se “submerso”, no meio das tramas de imagens “recortadas”). Tais elementos são decisivos para a constituição da não-linearidade de sequências. (SOARES, 2012, p.21)

Ainda complementando a questão de como o efeito da montagem e o ritmo da música se entrelaçam, o autor discute:

Afinal de contas, a música é tanto o constituinte videoclíptico que evoca uma espécie ou efeito de narrativa quanto responsável, de maneira geral, pelo ritmo da montagem do vídeo. Se a canção apresenta-se mais “rápida”, por exemplo, através de melodias eletrônicas e batidas sincopadas, há uma tendência a que o videoclipe também se referencie com uma edição “rápida”. (SOARES, 2012, p.40)

Portanto, assim como Carvalho, Soares dita o ritmo como elemento importante para o desenvolvimento da narrativa de um videoclipe.

Carvalho ainda discute os elementos de performance e afeto na narrativa de um videoclipe, “aqui, as ideias de performance e afeto, enquanto marcas inscritas semanticamente no texto, também são percursos para ajudar a identificar a narratividade no videoclipe.” (CARVALHO, 2005, p.13).

O afeto relaciona-se diretamente com o ritmo da melodia. O ritmo, componente estruturador da música, leva o ouvinte a responder à experiência musical, tanto no campo da mente quanto do corpo e, assim, criar uma relação de afeto com a música. A performance caracteriza-se não só pela ação performática da voz, mas também pela ambientação, situação, movimento e entonação. Desse modo, esses dois elementos são fundamentais para a estruturação da narrativa.

A partir do momento que se associa música a imagem no videoclipe, a memória é requisitada quando se ouve a canção, o que promove uma fusão de horizontes de expectativa (o que o videoclipe oferece e o que o leitor traz como repertório pessoal). Deve-se a isto, o fato do clipe potencializar os locais de performance. (CARVALHO, 2005, pg. 11)

Caldas e Barros, no texto “Videoclipe, Interação e Ludicidade” discutem os termos “interatividade” e “interação” no contexto dos videoclipes, comentando de que forma a criação e veiculação dos videoclipes podem ter uma experiência estética sensível e compartilhada, como brevemente pontuada no texto de Carvalho. É nesse aspecto que o projeto atua, como uma experiência sensível e principalmente compartilhada, uma vez que nosso videoclipe foi feito em duas telas

compartilhadas entre duas pessoas, para que o conteúdo seja experienciado de uma forma nova e prazerosa. O texto também discute o campo de produção dos videoclipes, transposição de narrativas e seu consumo, partes importantes para o desenvolvimento do projeto.

As tecnologias digitais, especialmente a Internet, vêm proporcionando uma reconfiguração no contexto da produção, fruição e distribuição de conteúdos audiovisuais. As possibilidades de acesso ao videoclipe extrapolam as telas do suporte televisivo, pois agora os *displays* são móveis e projetados para promover a participação do enunciatário por meio de ferramentas de interatividade. (BARROS; CALDAS; 2017, p.6)

É neste trecho em que nosso projeto se encaixa melhor, já que ele estará em duas telas móveis para “promover a participação do enunciatário” com meios que apresentam certo grau de interação, há uma interação entre as duas telas e os usuários. Isto também reflete em outras referências bibliográficas e pesquisas utilizadas no projeto, como é o caso da “Cultura da Convergência” de Jenkins.

A imagem não comparece apenas para ilustrar a música, para compor um cenário para uma experiência sonora. A música ultrapassa em muito a condição de fundo ou trilha musical de uma sequência de imagens presentes num primeiro plano. O que se tem agora é uma simbiose entre as duas linguagens, que chega a gerar uma nova linguagem. E mais, elas afetam uma à outra, de forma dinâmica e continuada. (BARROS; CALDAS, 2017, p.18-19)

Aqui os autores discutem a transposição de narrativa do videoclipe, como a melodia e o texto se complementam e se entrelaçam. Compreender as narrativas e como elas se compõem é fundamental para que o espectador consiga se conectar às narrativas e para que elas também se conectem.

Nosso videoclipe, baseado nos textos discutidos anteriormente, propõe-se a criar uma narrativa audiovisual, composta por outras duas narrativas, em dois dispositivos móveis, onde eles interagem em alguns momentos. Como nesse tipo de vídeo não há necessariamente uma ordem a ser seguida, como dito pelos autores acima, não seguimos uma narrativa objetiva, seguindo a letra exata, mas a transformamos em sentimentos, movimentos e performance. Distribuimos a letra em seus versos e dividimos as narrativas de acordo com os versos da música para, assim, transformar a letra em imagem. Tentamos criar uma narrativa bem subjetiva, pois a dança era um dos pilares do videoclipe sendo ela uma arte já bastante subjetiva. Preferimos então, para não ficar um produto totalmente subjetivo e desconexo com a letra, dialogar com a animação, que fez o papel de ligar

objetivamente a imagem à letra.

Essa foi uma escolha da equipe, de criar um produto que ligasse mais à emoção e à subjetividade do que ser algo literal, pois o próprio gênero videoclipe nos deu essa liberdade, como este tópico já abordou anteriormente.

2.2. DUAS TELAS

A partir da ideia de criar um conteúdo em duas telas, no caso, dois dispositivos móveis, fazendo com que o público interagisse com elas e entre si, fez-se necessário compreender alguns conceitos em torno de mídia, produção de conteúdo e interação. Assim os temas convergência e interatividade, explorados a seguir, tornaram-se parte de nossa base teórica para o desenvolvimento do projeto. A convergência colabora para o entendimento do universo em que estamos a adentrar, principalmente em relação a seu histórico e suas demandas que guiarão a produção de conteúdo. A interatividade colabora para a definição do presente projeto diante de suas características.

2.2.1. CONVERGÊNCIA

Segundo Castells (1999, p.456) em seu livro “A Sociedade em Rede”, a diminuição das famílias e ampliação das residências tem resultado em uma maior permanência das pessoas em suas casas. A tecnologia presente através de aparelhos eletrônicos portáteis aumentaria as chances de cada membro de uma família organizar seu próprio tempo e espaço; entre eles, os aparelhos multimídias permitiriam que grande parte da população se conectasse individualmente a segmentados universos audiovisuais.

Com os recursos tecnológicos disponíveis, permitindo que uma variedade de aparelhos eletrônicos seja colocada em circulação, temos também uma grande quantidade de conteúdos sendo produzidos para atender a demanda de utilidade destes aparelhos. Em meio a esse contexto se encontra uma transformação midiática, e a partir do estudo dessa transformação encontra-se o termo convergência.

No livro “A Cultura da Convergência”, Jenkins aborda o tema com uma amplitude de exemplos práticos, além de colocar algumas definições.

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdo através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2009, p.29)

Jenkins (2009, p.30) afirma que a circulação de conteúdos depende da ativa participação dos consumidores. A convergência representaria uma mudança cultural no meio midiático, onde os consumidores iriam em busca de novas informações e conexões entre os conteúdos dispersos na mídia. “A convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação” (JENKINS, 2009, p.44). O autor reconhece ainda que a convergência exige das empresas de mídia uma reinvenção ao pensar o ato de consumir, tanto em relação à programação quanto à divulgação, já que os novos consumidores são mais ativos e também migratórios, não criando laços tão fortes com redes ou meios de comunicação como em épocas passadas. Diferente dos antigos consumidores, os novos seriam mais conectados socialmente e seus atos de consumo tornados públicos mais facilmente.

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos. Essas conversas geram um burburinho cada vez mais valorizado pelo mercado das mídias. O consumo tornou-se um processo coletivo [...] (JENKINS, 2009, p.30)

Ao falar dos novos consumidores e da adaptação do mercado de mídia à demanda dos mesmos, se torna essencial falar de participação e interatividade, uma vez que estes são termos muito explorados pela mídia no momento de divulgação de seus produtos. Jenkins (2009, p.189-190) faz uma diferenciação entre os dois termos. Para o autor a interatividade se refere à forma como as novas tecnologias respondem ao consumidor, existindo em vários graus, de maior ou menor interação, sendo ela limitada e controlada pelo planejamento prévio do criador. Já a participação seria algo que respeita protocolos culturais e sociais, sendo mais ilimitada e menos controlada por quem produz os conteúdos.

Outro ponto relevante para o presente projeto levantado por Jenkins seria a importância dos aparelhos celulares neste contexto da convergência. Segundo

depoimento do autor, ao buscar por um celular comum em vez de um *smartphone*, se tornou piada entre os vendedores das lojas. “Fui informado, loja após loja, de que não fazem mais celulares de função única. Ninguém os quer. Foi uma poderosa demonstração de como os celulares se tornaram fundamentais no processo de convergência das mídias.” (JENKINS, 2009, p.31).

2.2.2. INTERAÇÃO

Em seu texto “Perspectivas Interacionistas de Comunicação: Alguns Antecedentes”, Primo (2008, p.9) comenta a retomada do debate sobre possibilidades de interação que vieram com a definição do padrão de TV digital no Brasil. Em meio a essa reflexão, traz a consideração das interações fornecidas pela televisão desde o seu surgimento, vindo do botão liga e desliga para o uso de controle remoto e, mais recentemente, a interação em tempo real a partir de rede telemática.

O termo “interação”, segundo Primo (2008, p.14), carregaria a ideia de reciprocidade e constituiria as relações sociais que o autor define a partir das falas de Weber como “situação em que duas ou mais pessoas estão empenhadas numa conduta onde cada qual leva em conta o comportamento da outra de uma maneira significativa, estando portanto, orientada nestes termos” (WEBER, 1987 apud PRIMO, 2008, p.14). Assim, pensando-se a interação não só entre pessoas, mas entre pessoas e artefato tecnológico, o conteúdo deste artefato teria que ser orientado pelo comportamento do seu consumidor e vice-versa, para que haja uma interação.

As interações mediadas por computador (tanto aquelas em desktops e notebooks quanto aquelas em smartphones e tablets) vieram demonstrar que pensar a produção e a recepção como polos que se negam prejudica a compreensão do processo midiático enquanto complexidade não redutível ou particionável. Como defendi em outro livro (Primo, 2007b), além de abandonar-se o foco nos interagentes individuais, é preciso observar-se com atenção o que acontece entre todos os atores envolvidos na situação: “o que se passa entre os sujeitos, entre o integrante humano e o computador, entre duas ou mais máquinas” (p.14), e entre tantos outros actantes presentes o desafio de investigar o “entre” – e não este ou aquele, o polo da emissão ou o polo da recepção – pode ampliar o olhar, facultando o reconhecimento de uma complexidade que extrapola em muito as perspectivas transmissionistas e/ ou atomizadas. (PRIMO, 2013, p.30)

Compreendida a necessidade de estudo das relações em si e não apenas do que é emitido ou recebido, é interessante entender os tipos de interações possíveis nessas relações. Primo (1998) comenta em seu artigo “Interação Mútua e Interação

Reativa: uma Proposta de Estudo” a divisão dessas relações entre o que é interativo e o que é reativo. A partir de discussões do pesquisador Machado (1990 apud PRIMO, 1998), Primo coloca que “um sistema interativo deveria dar total autonomia ao espectador, enquanto os sistemas reativos trabalhariam com uma gama pré-determinada de escolhas” (PRIMO, 1998, p.6).

Tomando esse entendimento, uma relação reativa não seria interativa. De fato, a primeira se caracteriza por uma forte roteirização e programação fechada que prende a relação em estreitos corredores, onde as portas sempre levam a caminhos já determinados à priori. A relação reativa seria, pois, por demasiado determinística, de liberdade cerceada. (PRIMO, 1998, p.6)

Um sistema informático reativo, segundo Primo (1998, p.10), teria base em uma relação estímulo resposta, sendo cada estímulo planejado e previamente programado para atingir determinadas respostas. Assim, mesmo que indivíduos diferentes recebessem esse estímulo, as respostas seriam equivalentes. Ainda sobre sistemas de interação reativa, Primo (1998, p.12-13) afirma que muitos destes sistemas são programados para gerar um maior envolvimento dos participantes. Esse envolvimento seria em relação a fazer parte da construção do processo, ultrapassando o encantamento e atingindo uma participação recíproca e ativa.

2.3. DISPOSIÇÃO DE TELA VERTICAL E NOVOS FORMATOS

Os dispositivos móveis permitem que a forma de consumo de vídeo ocorra de maneira não usual, utilizando uma disposição de tela diferente da televisão, agora permitindo o uso de uma tela com proporções na orientação vertical.

2.3.1. HISTÓRIA DO FORMATO DA IMAGEM

A Internet foi responsável por inúmeras mudanças na sociedade desde o seu surgimento. Uma importante mudança foi na forma como os produtos audiovisuais passaram a ser consumidos. De 1890 até um passado muito próximo, quem ditava o *aspect ratio* – a proporção da tela – era o cinema. Primeiro com o formato 4:3, em uma proporção de quatro de altura e três de largura, que pode ser representado também pelo número decimal com duas casas advindo da divisão $4/3$, 1,33:1. Esse aspecto tornou-se padrão, podendo ser observado em filmes clássicos como os de Charles Chaplin, figura 1.

Figura 1 - Cena do Filme “Tempos Modernos”



Fonte: <http://2.bp.blogspot.com/-xYI18uABUsQ/VoB7vd-xCoI/AAAAAAAAJNw/YB9VHFDjSRc/s1600/Charlin%2BChaplin%2B15%2B%2Bcom%2Bas%2Bchaves%2Bna%2Bm%25C3%25A3o.jpg>

Mais tarde o 4:3 foi adotado pelos televisores domésticos, acarretando assim em uma diminuição do público que ia ao cinema. Em 1952, na tentativa de inovar e trazer as massas de volta para as salas de exibição surge o cinerama. O cinerama foi um revolucionário formato *superwide*, projetado em uma tela curva, que gerava um ângulo de visão de 147° e um *aspect ratio* de 2.59:1 com um sistema de som *surround* de 7 canais que cobriam todo entorno da sala de projeção, conforme ilustrado na figura 2. Para conseguir essa proeza, o cinerama era simultaneamente gravado com 3 câmeras, todas com a mesma lente de 27mm em um filme de 35mm com seis perfurações de altura, como pode ser visto na figura 3 e 4.

Figura 2 - Ilustração de um Cinerama



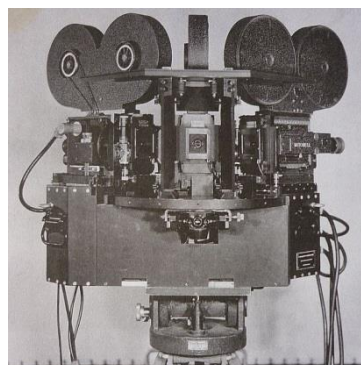
Fonte: <https://www.cinema.ucla.edu/sites/default/files/Cinerama.jpg>

Figura 3 - Filme com 6 Perfurações – Cinerama



Fonte: https://cdn-images-1.medium.com/max/1600/1*8Ss_qq67CkDxCVBqnd6EgA.jpeg

Figura 4 - Câmera Usada no Cinerama



Fonte:
<http://photos.cinematreasures.org/production/photos/97915/1396896086/large.jpg?1396896086>

Demorou cerca de dez anos para que surgissem filmes ficcionais para o cinerama, uma vez que havia a possibilidade de apenas uma distância focal e usava-se três câmeras, fazendo a produção e projeção nesse formato serem muito custosas e difíceis. O formato *widescreen* levou o público de volta às salas de cinema. Com isso houve várias tentativas em reproduzir o que o cinerama conseguiu. A tecnologia que melhor conseguiu foi criada pela Twentieth Century Fox em 1953, o CinemaScope, que usava uma lente anamórfica na frente da câmera comprimindo a imagem na horizontal, fazendo com que coubesse uma imagem maior no tradicional filme de 35mm; no cinema, outra lente era colocada na frente do projetor permitindo que a imagem voltasse ao normal, assumindo o aspecto de 2.66:1, o dobro do antigo, de 1.37:1. Mais tarde, com a adição da trilha sonora óptica, a proporção foi reduzida para 2.35:1.

Outros formatos como o VistaVision que usava a mesma película na horizontal para conseguir o *aspect ratio* de 1.85:1, ou mesmo o Ultra Panavision 70 que usava um filme de 70mm com lentes anamórficas semelhantes às usadas no CinemaScope, formando a proporção *superwide* de 2.75:1, com uma película com o dobro do tamanho que permitia não ter perda de qualidade. Apesar disso, ainda era caro.

O formato que ficou consagrado e que é usado na maioria dos filmes até hoje é o 2.35:1, porém o formato que estava nos aparelhos de televisão dentro das casas era o 4:3. Com o advento do sinal de *broadcast* em alta definição, foi necessário atualizar a proporção dos aparelhos de televisão; a solução foi dada pelo Dr. Kerns H. Powers, membro do SMPTE (Working Group on High-Definition Electronic Production), com o formato 16:9 – proporção intermediária entre o 4:3 e o 2.35:1 – fazendo com que a perda fosse igual em quaisquer uns desses formatos.

Hoje a proporção 16:9 tornou-se padrão; desde telas de computadores, aparelhos de televisão até os *smartphones*. Os dispositivos móveis respeitam essa mesma proporção, porém são usados na vertical por uma questão ergonômica, sendo mais fácil de segurar.

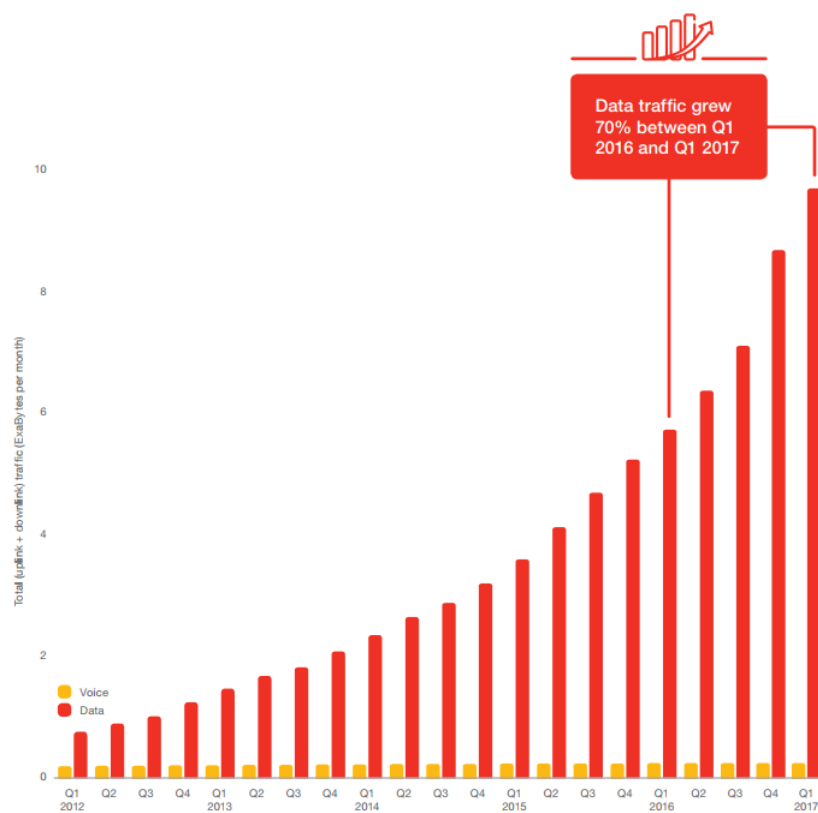
2.3.2. CONSUMO DE AUDIOVISUAL EM SMARTPHONES

Como explanado no tópico acima, a forma como os produtos audiovisuais são consumidos mudou muito com o passar dos anos, seja no cinema ou na televisão e

em seus diversos formatos. Porém, de uns anos pra cá, o audiovisual deixou de se resumir a essas telas; com o advento dos *tablets* e *smartphones* as telas diminuíram e passaram a ficar mais perto do consumidor.

Segundo a Ericsson Mobility Report, publicada em junho de 2017, o consumo de dados móveis subiu cerca de setenta por cento entre os anos de 2016 e 2017.

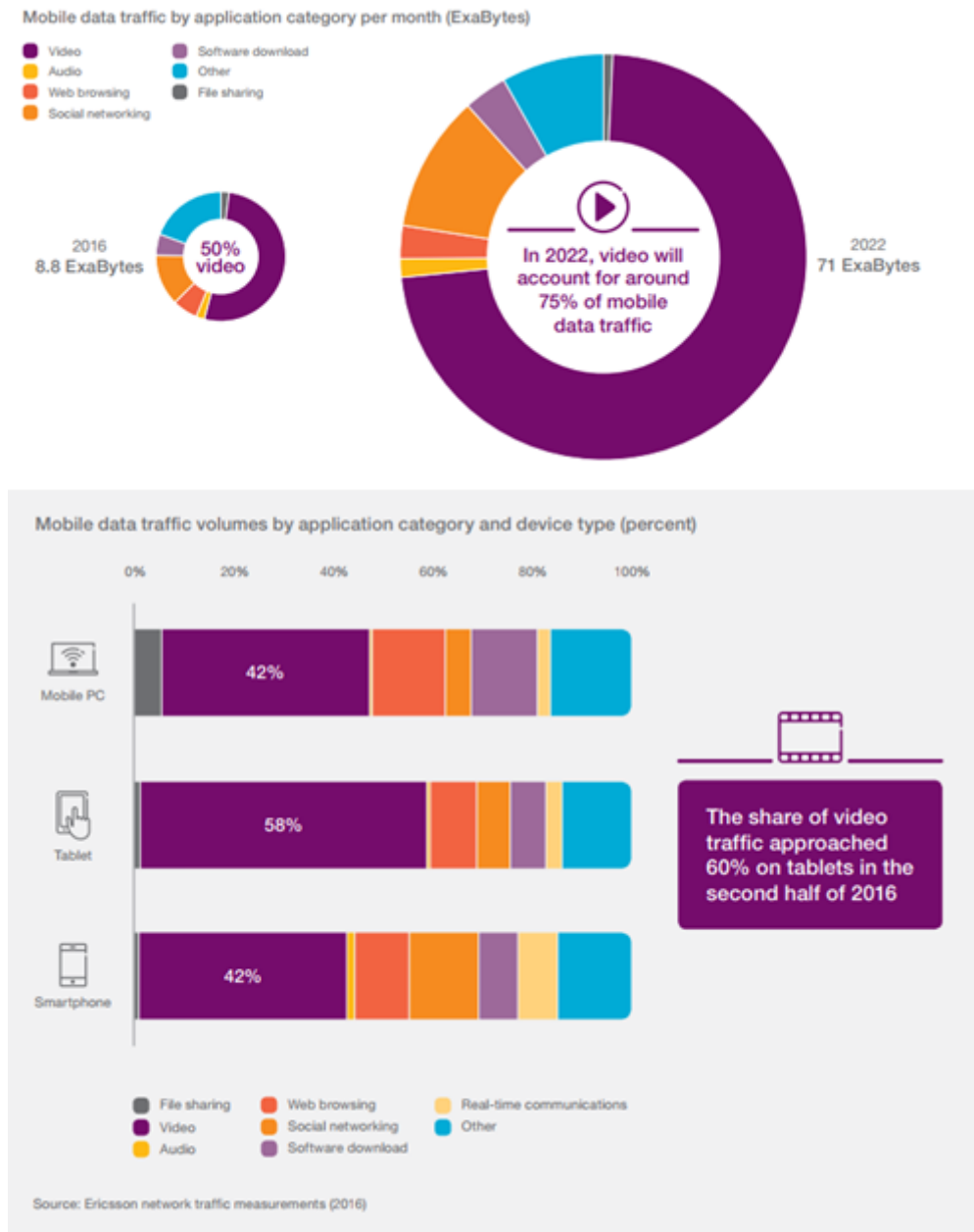
Figura 5 - Infográfico Consumo de Dados Móveis



Fonte: <https://www.ericsson.com/assets/local/mobility-report/documents/2017/ericsson-mobility-report-june-2017.pdf>

Nessa mesma publicação, vemos que cerca de cinquenta por cento do consumo de dados por dispositivos móveis são direcionados aos produtos audiovisuais, e há a expectativa de que em 2022 esse número cresça para setenta e cinco por cento.

Figura 6 - Infográfico Usos de Dados Móveis



Fonte: <https://www.ericsson.com/assets/local/mobility-report/documents/2017/ericsson-mobility-report-june-2017.pdf>

Percebe-se que o uso de dispositivos móveis no consumo de vídeos tem ganhado considerável relevância. Diferente da televisão e do cinema, esta forma de fruição nem sempre acontece com a tela do aparelho disposto na horizontal e, ainda que existam discussões a respeito da disposição do aparelho na exibição de conteúdos audiovisuais, as experimentações para tentar produzir conteúdos que

tenham visual compatível com o dispositivo móvel sem utilizar-se de formatos emprestados de outras mídias ainda são incipientes.

2.3.3. ADAPTAÇÕES E DIFICULDADES DA DISPOSIÇÃO VERTICAL

Sendo o 9:16 um formato pouco utilizado, temos pouco ou quase nenhum equipamento adaptado para a produção de vídeos nessa proporção. Na produção do videoclipe “Casa” houve inúmeras dificuldades técnicas a respeito disso, mas foram superadas com aparatos simples que fizeram o necessário para que o videoclipe fosse gravado. Tivemos que adaptar nossos equipamentos para que a disposição vertical pudesse funcionar.

2.4. INTERTEXTUALIDADE, SENTIDO E RECONHECIMENTO

O videoclipe “Casa” traz, em duas telas de dispositivos móveis, narrativas diferentes que se complementam na medida em que os espectadores usufruem dessa possibilidade de interação. A ação de assistir ao videoclipe tem a possibilidade de ser conjunta, uma vez que, geralmente, cada pessoa possui apenas um dispositivo móvel, o que faz necessário a presença de mais uma pessoa para que a fruição seja completa.

Uma das razões mais fortes que têm levado realizadores, produtores e bandas a romper com os modelos narrativos e figurativos do primeiro videoclipe é o fato desse formato nem sempre ser destinado à visualização convencional, por um espectador passivo sentado diante da televisão. (MACHADO, 2001, p.178)

É nessa mudança de caracterização do espectador que se insere a discussão de recepção e produção de sentidos, onde “o receptor, muito mais que receptáculo, é sujeito da produção de sentidos” (BARROS, 2016, p.2). Quem assiste ao videoclipe não apenas traduz o que foi produzido e proposto pelos autores, mas produz sentidos, trazendo sua compreensão ao mesmo. Essa movimentação causada pela própria fruição traz uma característica intertextual na qual “todo enunciado é intrinsecamente suscetível de tornar-se outro, diferente de si mesmo, se deslocar discursivamente de seu sentido para derivar para um outro” (PÊCHEUX, 2006, p.53), produzindo um discurso a partir de um outro discurso já criado.

Essa nova dimensão dada ao discurso, atentando ao âmbito da recepção, considerando o receptor também como produtor, ao “acreditar no ser humano como

um ser dotado de discernimento e sensibilidade, como um sujeito consciente, atento, sensível e criativo” (BARROS, 2016, p.3) evidencia que

a questão da interpretação não se refere ao entendimento de um discurso na perspectiva da explicação, mas sim, na perspectiva da compreensão, na qual os interlocutores se voltam em direção ao outro e a produção de sentidos se dá como experiência estética, como experiência sensível (BARROS, 2016, p.8)

Sendo assim, na esfera da compreensão do videoclipe, deve-se então considerar que “o discurso do sujeito é o discurso do Outro” (VERÓN, 1980, p.126), uma vez que “os sentidos são reinventados na percepção estética, no encontro do espectador com o objeto estético, em um dado tempo histórico e lugar social, em um contexto comum, um contexto de polissemias.” (BARROS, 2016, p.8). O contexto no qual o espectador está inserido influencia o modo como a produção de sentidos virá a ocorrer, fazendo com que o sentido produzido possa ser diferente entre um sujeito e outro, uma vez que “todo discurso desenha sempre um campo de efeitos de sentido e não um efeito único” (VERÓN, 1983, p.1). A experiência que a fruição possibilita está no campo social e cultural, “é porque há o *outro* nas sociedades e na história, [...], que aí pode haver ligação, identificação ou transferência, isto é, existência de uma relação abrindo a possibilidade de interpretar” (PÊCHEUX, 2006, p.54). Quando um indivíduo assiste ao videoclipe ele “projeta na obra seu horizonte de expectativas, busca se reconhecer nela, num movimento de compreensão.” (BARROS, 2016, p.10).

O videoclipe produzido nesse trabalho de conclusão de curso foi pensado de modo que pudesse ser visto em dois dispositivos móveis, para que as pessoas tivessem a possibilidade de usufruir da interação; entretanto, para quem não quisesse ou pudesse ver dessa maneira, também havia a possibilidade de ver o videoclipe sozinho – em apenas um dispositivo móvel ou em outra tela. Sendo assim, é interessante observar a maneira como o reconhecimento pode ocorrer, considerando que a linguagem de computação presente no videoclipe quando visto em duas telas – com a interação – traz uma experiência estética que “se aprofunda e se dinamiza, potencializa sua natureza interacional e intensifica suas dimensões lúdicas e oníricas” (BARROS; CALDAS, 2017, p.18) uma vez que se encontra nas condições proporcionadas pelo mundo da Web. Além dos muitos sentidos que cada indivíduo pode produzir quando vê o videoclipe, a experiência de uma pessoa pode

ser diferente quando ela o vê em duas telas ou em apenas uma, a produção de sentidos pode ocorrer de maneira diferente nesses casos.

Considerando que a maneira de cada pessoa se reconhecer no videoclipe é influenciada pelas condições históricas e culturais de cada um, ainda há o fator de que quando a fruição ocorre em duas telas há também dois indivíduos presentes juntos, colaborando um com o outro.

“Mais que o entendimento do que o autor quis transmitir ao receptor, a percepção estética deve ser pensada na lógica da compreensão, na qual a interpretação é sempre experiência de apropriação” (BARROS, 2016, p.11). Essa dinâmica mantém o videoclipe em questão sempre vivo, porque a produção de sentido se renova a cada nova interpretação.

3. REFERENCIAIS PARA A CONSTRUÇÃO DO OBJETO ESTÉTICO

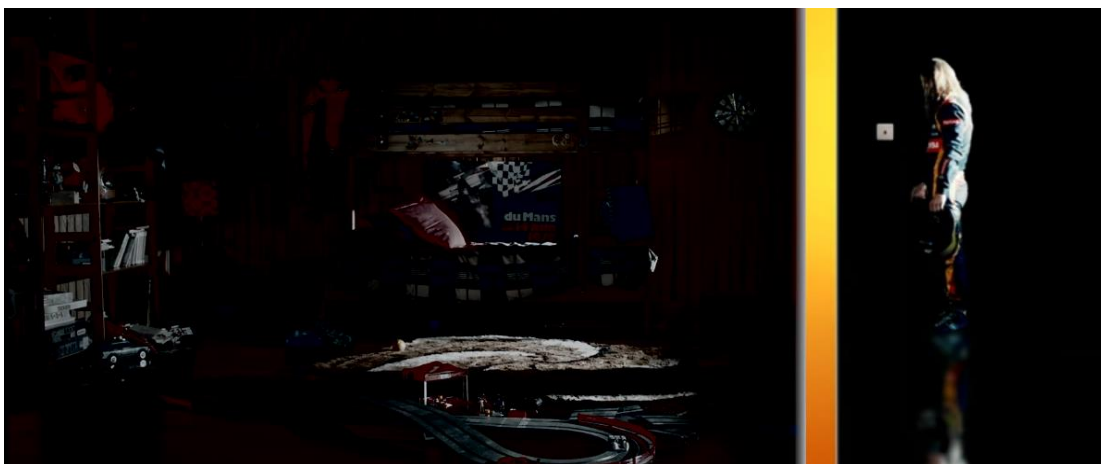
Para a construção do objeto estético, videoclipe em duas telas da música “Casa” da banda “Baleia”, algumas diretrizes foram pesquisadas e tomadas, elencando referências para o projeto.

3.1. INTERAÇÃO

A principal referência para a interação no desenvolvimento do produto foi o videoclipe da música “Dangerous” do músico francês David Guetta em colaboração com o cantor norte-americano Sam Martin.

O videoclipe apresenta um recurso de interação onde, a partir do acesso a um *website* o público pode conectar dois dispositivos – um computador e um dispositivo móvel – para ter acesso a mais informações durante o consumo do vídeo. No caso, o computador é a tela principal e o dispositivo móvel uma fonte complementar, onde em alguns momentos mostra outros ângulos dos acontecimentos presentes na narrativa e em outros, se torna uma extensão do plano principal. Na Figura 7, temos um exemplo de momento em que a tela do *mobile* se torna extensão da tela principal. E nas Figuras 8 e 9, exemplos de momentos em que a tela do *mobile* mostra outro ângulo da cena.

Figura 7 - Frames do Videoclipe da Música “Dangerous” em Dois Dispositivos



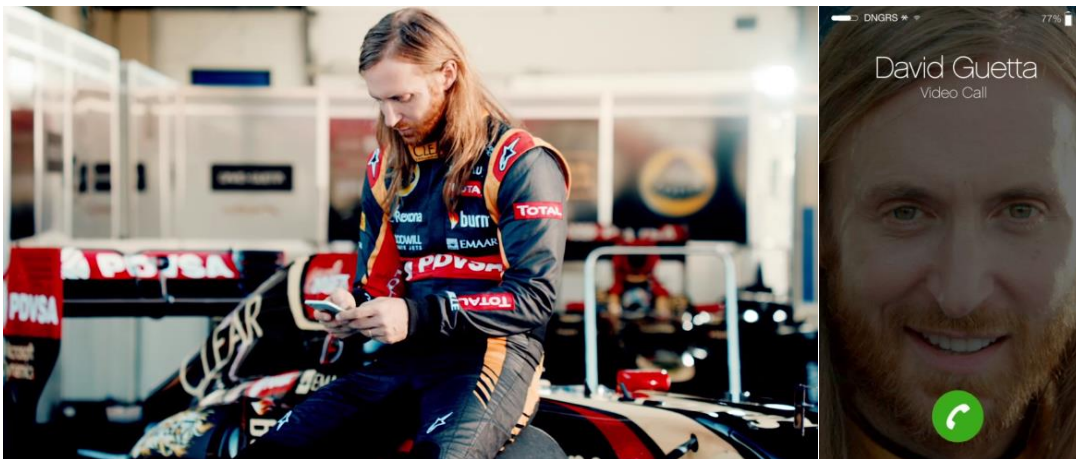
Fonte: Montagem dos Autores

Figura 8 - Frames do Videoclipe da Música “Dangerous” em Dois Dispositivos



Fonte: Montagem dos Autores

Figura 9 - Frames do Videoclipe da Música “Dangerous” em Dois Dispositivos



Fonte: Montagem dos Autores

A interação entre dois dispositivos adquirida através do acesso a um *website* foi o que trouxemos para o nosso produto, porém agora sendo ambos dispositivos móveis. Além disso, não adotamos uma única narrativa e sim duas narrativas diferentes que em alguns momentos se interligam, trazendo a interação não só para os espectadores, mas também dentro da própria narrativa.

Figura 10 - Frames do Videoclipe da Música “Love Yourself”



Fonte: Montagem dos Autores

Outra referência utilizada para a interação foi o videoclipe da música “Love Yourself” do cantor canadense Justin Bieber. O videoclipe utiliza a dança para guiar toda a narrativa. Em alguns momentos os personagens presentes realizam a mesma coreografia, mesmo que separados, características essas que tentamos trazer para o nosso produto, fazendo com que a dança seja sincronizada em alguns momentos, ou que movimentos de um personagem presente em uma das telas complementem os movimentos do outro, presente na outra tela.

3.2. DANÇA

Quando estabelecemos que o videoclipe “Casa” seria composto em grande parte por uma coreografia, um estilo de dança parecia muito adequado para representar tudo o que queríamos expressar com esse produto: o Contemporâneo.

Como Andréa Assumpção diz em seu resumo de monografia “O balé clássico e a dança contemporânea na formação humana: caminhos para a emancipação”,

A arte contemporânea vem quebrando uma série de barreiras, ampliando suas fronteiras. O artista ganha uma melhor liberdade de expressão, deixando de estar preso a esta ou àquela técnica, e o apreciador encontra uma abertura para participar, criar, e até mesmo exteriorizar suas interpretações e sensações. (ASSUMPÇÃO, 2006, p.5)

O estilo Contemporâneo foi escolhido justamente por essa liberdade de escolha do dançarino e para a liberdade de interpretação do espectador. A letra de “Casa”, bem como os caminhos que tomamos para o direcionamento de nosso roteiro, foi uma vertente muito lúdica e alegre, e esse estilo de dança era o que parecia mais se encaixar nas necessidades de nossa história.

Jussara Xavier em seu texto “O que é a dança Contemporânea”, diz que:

Tamanha força se impõe na ação do contemporâneo, em seu modo de acontecimento e experiência, que ele sobrevive e permanece como provocação ao pensamento mesmo quando se trata de uma ocorrência histórica passada. Ou seja, ainda que já tenha decorrido no tempo, reacontece agora, torna-se presente aqui, interrompe a cronologia e provoca discontinuidades. Um encontro imprevisto ocorre entre passado e futuro num testemunho que remete a transformação e comoção. (XAVIER, 2011, p.39)

Essa possibilidade do Contemporâneo, de reinventar e adaptar estilos há muito já vistos como expressão de arte, foi um fator importante para a escolha desse estilo, pois na dança da personagem Clarice seria interessante que a coreografia da metade final da música possuísse traços de balé clássico, com inspirações em *Jazz*, por conta de sua formação em balé clássico proposta pelo roteiro e focada pelas cenas durante a metade inicial do videoclipe.

Com isso pensamos em quatro vídeos que compuseram os referenciais estéticos da dança de nosso produto: três videoclipes e um vídeo com uma exibição de uma coreografia *reverse*.

“Love Yourself”, videoclipe da música de mesmo nome do cantor Justin Bieber, foi uma de nossas referências. O mais interessante da coreografia desse vídeo é que além da presença do estilo contemporâneo, o vídeo é apenas sobre ações simples que realizamos no cotidiano como, por exemplo, levantar da cama, porém totalmente dançadas e que acabam se tornando grandiosas e artísticas.

Figura 11 - Cena do Videoclipe “Love Yourself”



Fonte: YouTube

Como Janaína Xavier diz, reforçando a tese de Jussara Setenta em “O que é a dança contemporânea?”, “o contemporâneo vê no enigma do corpo um estado especial para explorar e compreende a dança como um ato nesse corpo, ou seja, o corpo que dança é o próprio realizador da ideia que comunica” (2011, p.45). Isso nos interessou porque queríamos que o corpo dos dançarinos e seus movimentos fossem relevantes para o entendimento da narrativa. Como também era de nosso desejo que todo o videoclipe fosse coreografado, nos serviu de forte inspiração para a metade inicial do nosso produto em que, mesmo não coreografado, tivesse movimentos que fossem dançados e que expressassem uma ação ou sentimento dos personagens e conseqüentemente dos dançarinos, uma vez que toda a coreografia foi criada por eles ou em comunhão com os mesmos.

Após conhecermos nossos dançarinos, a dança realizada no videoclipe “Love Yourself” serviu de grande referencial para a coreografia do personagem Chico, pois nosso dançarino Hissashi possuía maior especialidade em danças mais ritmadas, *street dance e break*.

Outro videoclipe que utilizamos de referência foi o da música “Elastic Heart” de Sia. O estilo de dança contemporâneo, mas com traços de movimentos clássicos, é bem presente na dança realizada por Maddie Ziegler em “Elastic Heart”, o que achamos muito interessante para compor as nuances da personagem Clarice em “Casa”. Os movimentos são muito fluidos, leves, mas ainda sim muito intensos, gerados pela movimentação de Maddie e pela marcação muito forte dos passos realizados, justamente o efeito que queríamos causar no decorrer da dança de Clarice.

A interação de Maddie com Shia LaBeouf, o outro participante do videoclipe, também foi um referencial para nosso produto. Grande parte da interação entre os dois é feita enquanto eles não se tocam. Esse aspecto também era necessário para a coreografia do videoclipe “Casa”, por demandas de roteiro e interação. Há um diálogo constante entre Chico e Clarice, mas eles nunca estão no mesmo local. A coreografia precisava ser pensada a partir dessa premissa. Os movimentos dos dois dançarinos do videoclipe de Sia, que se complementam mesmo não estando próximos, com movimentos interligados, serviram de inspiração.

Figura 12 - Cena do Videoclipe “Elastic Heart”



Fonte: YouTube

Assim como o videoclipe “Love Yourself”, “Elastic Heart” também é um referencial de como contar uma história através da dança. O espectador do vídeo pode ser um leigo em dança, mas entende a história e, principalmente, todos os sentimentos que Maddie e Shia querem transmitir através dos movimentos, sejam eles mais abertos quando querem demonstrar gentileza e compaixão ou mais fechados e introspectivos quando ambos estão na defensiva e em posição de ataque. Com isso, quem está assistindo consegue sentir a relação entre os dois dançarinos e a história que eles querem contar sem nenhuma palavra proferida ou ações convencionais exibidas pelos dois. É essa sensação que queremos passar para os espectadores de nosso videoclipe. Pois como diz Xavier, ainda em “O que é dança contemporânea”:

A dança aqui compreendida como contemporânea tem vida na experiência e, sobretudo, existe no acontecimento. Está na ordem de um fazer que produz efeitos de estranhamento em relação ao familiar, da ação que gera deslocamentos, que suscita desvios, que provoca a percepção. (...) Assim, a dança contemporânea enquanto acontecimento oferece uma experiência em que a vida é intensificada, é transformada num tempo e espaço que lhe são únicos. (2011, p.44)

Já o videoclipe da música de Marcelo Jeneci, “O Melhor da Vida”, foi um referencial para a construção do objeto estético mais figurado para “Casa”, pois os dois dançarinos se tocam praticamente o tempo todo, algo que não poderia existir em nosso produto.

O principal ponto de referência de “O Melhor da Vida” é a interação entre os dois dançarinos, apesar de o toque entre os dois dançarinos não poder fazer parte de nosso videoclipe, por isso utilizamos essa referência apenas em partes que se adequavam melhor, como o desenho de dança entre os dois. Existem muitos giros e movimentos com as mãos, braços e pernas em que um dançarino complementa o outro no clipe da música de Jeneci. Queríamos levar esse aspecto para o nosso videoclipe, ainda que nossos dançarinos não interagissem no mesmo quadro. Outro aspecto muito importante é a fluidez dos movimentos apresentados em “O Melhor da Vida”. Como a fluidez dos movimentos é um dos pilares da coreografia proposta em “Casa”, a maneira como os movimentos vão sendo executados no referencial, muito limpos e leves, fez dele uma inspiração para “Casa”.

Outro ponto referencial é a sensação que o videoclipe da música “O Melhor da Vida” causa em quem está assistindo. Janaína Xavier em seu texto diz que “a dança contemporânea como ‘bloco de sensações’ conserva-se a si mesma como percepto e afecto: produz sensações exclusivas, faz passar de um estado ao outro, desencadeia estranhos devires” (DELEUZE; GUATTARI, 2010 apud. XAVIER, 2011, p.43), e gostaríamos de passar essa mesma sensação para o espectador de nosso videoclipe, em que os dois possuem uma relação muito intensa e marcante, assim como o casal da música de Marcelo Jeneci, almejando que o sentimento de que Clarice e Chico estão profundamente ligados fosse algo muito presente em todos os momentos do clipe da música “Casa”.

Figura 13 - Cena do Videoclipe “O Melhor da Vida”



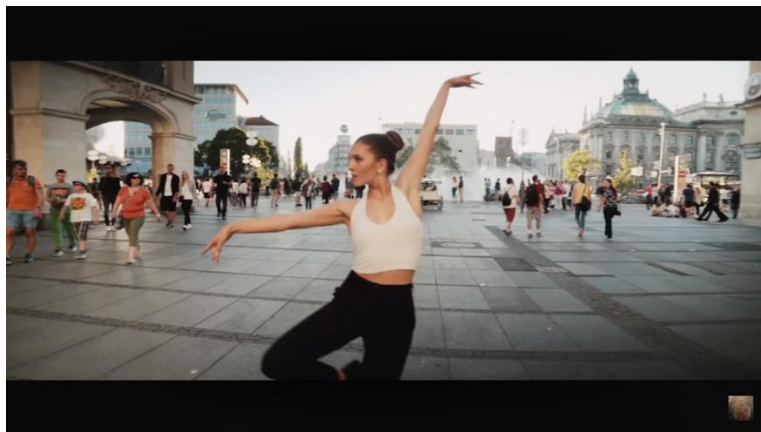
Fonte: YouTube

O último vídeo que utilizamos para as referências poéticas foi “Find Your Water”, uma coreografia *reverse*. É a nossa maior inspiração para o momento da dança em reverso em nosso videoclipe.

A coreografia de “Find Your Water” possui movimentos contínuos e é muito introspectiva e reflexiva, justamente o sentimento que pretendíamos passar para os espectadores de “Casa” no momento da dança *reverse*. No roteiro, Chico e Clarice estariam em um momento de reflexão sobre as escolhas que fizeram na vida, sendo um ponto de virada em suas trajetórias, e essas transformações seriam demonstradas na coreografia, como é muito bem colocado por Janaína Xavier onde “a consciência do movimento como continuidade, num trânsito entre o interior e exterior do corpo, associa-se ao fluxo de transformações da vida e produz diferentes manifestações dançantes.” (XAVIER, 2011, p.41).

Os passos de “Find Your Water” também serviram de grande inspiração para o nosso videoclipe, com variados movimentos de braços, bem alongados, que contribuem para o sentimento de reflexão, e a presença de alguns giros e saltos que ficam visualmente bonitos no quadro mesmo depois do processo de reversão da imagem na edição. O processo de inversão das imagens limita um pouco os movimentos, pois alguns ficam estranhos com esse efeito. Utilizamos em “Casa” variados movimentos de braços, giros e saltos, mas de um modo diferente, que mais combinasse com nossa narrativa.

Figura 14 - Cena do Vídeo “Find Your Water”



Fonte: YouTube

3.3. FOTOGRAFIA

As principais referências para a construção do objeto estético na fotografia foram os clipes das músicas “Calling Me” da banda Aquilo – figura 15 – e “Boys Will Be Boys” da banda Benny – figura 16. Elas foram usadas como referência para a colorização e serviram de inspiração para o modo de se trabalhar a história em um videoclipe, onde a escolha dos planos é muito importante para trabalhar a narrativa. Para a movimentação de câmera em uma cena de dança, as referências para a construção do objeto estético foram as vídeo-artes de danças “Painted” – figura 17 – e “Land Of All” – figura 18, onde o foco principal está nos dançarinos; a movimentação de câmera, nos casos, acaba por contribuir com a composição e passa a fazer parte da coreografia.

Figura 15 - Videoclipe “Calling Me”



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

Figura 16 - Videoclipe “Boys Will Be Boys”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=G8y-WyBrNgQ>

Figura 17 - Vídeo-arte “Painted”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Pd2KM3qjcKk>

Figura 18 - Vídeo-arte “Land Of All”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=wm98afryPf4>

3.4. ARTE

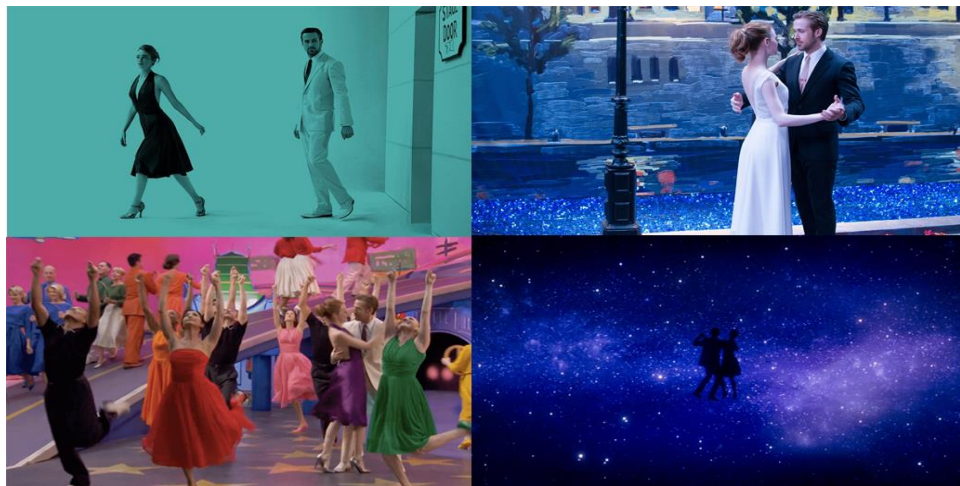
A arte do videoclipe construiu suas bases basicamente em torno de cenários e figurinos, dedicando-se a esses itens. A construção da arte para a obtenção do objeto estético seguiu algumas referências que serão apresentadas a seguir.

3.4.1. CENÁRIOS

No cenário a proposta inicial era que ocorresse uma mudança de cenários, fazendo com que os personagens passassem por vários lugares durante o videoclipe. Para essa intensa troca de cenários nossa grande inspiração foi o musical “La La Land” (2016), tomando como base a parte em que toca a música

“Epilogue” (Justin Hurwitz), por conta da intensa troca de cenários – conforme visto na figura 19 – e pela forma como eles são muito importantes para o entendimento da narrativa, não só na questão de reconhecimento da localidade, mas também da ação e emoção que cada parte da narrativa passa aos personagens. O modo como os cenários são montados – de um jeito lúdico, colorido e alegre – também foram fatores de grande inspiração em nosso videoclipe, pois queríamos algo diferente e divertido. Eles foram pensados de modo a dar dinamicidade ao videoclipe, para que também pudéssemos explorar as duas telas e o formato vertical.

Figura 19 - Troca de Cenários na Cena “Epilogue” de “La La Land”



Fonte: Montagem dos Autores

Para a construção dos cenários no videoclipe foi necessário decupar somente as cenas com os ambientes que precisariam ser montados (cenários internos), uma vez que – por questões de logística e produção – foram utilizados ambientes externos para os outros cenários, não necessitando de uma montagem da arte para esses, somente a escolha dos locais. Ambientes como a sala de estar, o quarto da personagem Clarice e o camarim foram decupados porque necessitavam de montagem antes das gravações.

Para a sala de estar – substituída por um quarto, sala e cozinha no dia da gravação, por motivos que serão explicados posteriormente – as referências foram de salas tradicionais, em tons terrosos e com texturas de madeira, para simular a

sala de estar de uma casa de família, vide figura 20, seguindo a paleta de cores da figura 21.

Figura 20 - Referência Cenário – Sala de Estar Tradicional



Fonte: Google Imagens

Figura 21 - Paleta de Cores – Sala de Estar



Fonte: Acervo dos Autores

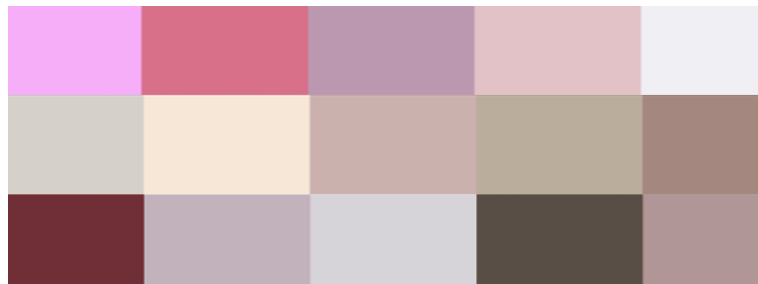
Para o quarto da personagem Clarice a referência foi de um quarto em tons claros, rosa, creme e branco, com elementos que remetesse à vida de bailarina da personagem, como o da figura 22, seguindo a paleta de cores da figura 23.

Figura 22 - Referência Cenário – Quarto de Bailarina



Fonte: Google Imagens

Figura 23 - Paleta de Cores – Quarto de Bailarina



Fonte: Acervo dos Autores

Já para o camarim, as referências foram de um camarim comum que possui uma arara com as fantasias de balé, para mostrar que a personagem já participou de várias apresentações, vide figuras 24 e 25.

Figura 24 - Referência Cenário – Camarim



Fonte: Google Imagens

Figura 25 - Referência Cenário – Arara com Roupas



Fonte: Google Imagens

3.4.2. FIGURINOS

A arte, no quesito figurino, seguiu-se inspirada em blogueiros, bailarinos e mochileiros.

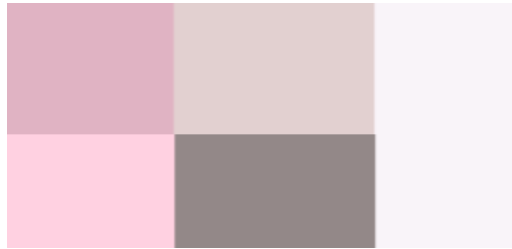
Para a direção de arte no primeiro ato do videoclipe, filmes como “Cisne Negro” (2011) e “Na Natureza Selvagem” (2008) serviram de inspiração para os figurinos de balé e mochileiro, respectivamente na figura 26 e figura 27, com as paletas de cores estabelecidas conforme a figura 28 e 29.

Figura 26 - Referência Figurino – Filme “Cisne Negro”



Fonte: <http://www.corinnaz.com/20-quilos-de-perda-de-peso-de-natalie-portman-em-extrema-dieta-cisne-negro-e-treino>

Figura 27 - Paleta de Cores – Figurino Clarice



Fonte: Acervo dos Autores

Figura 28 - Referência Figurino – Filme “Na Natureza Selvagem”



Fonte: <http://insessionfilm.com/movie-series-review-into-the-wild/>

Figura 29 - Paleta de Cores – Figurino Chico

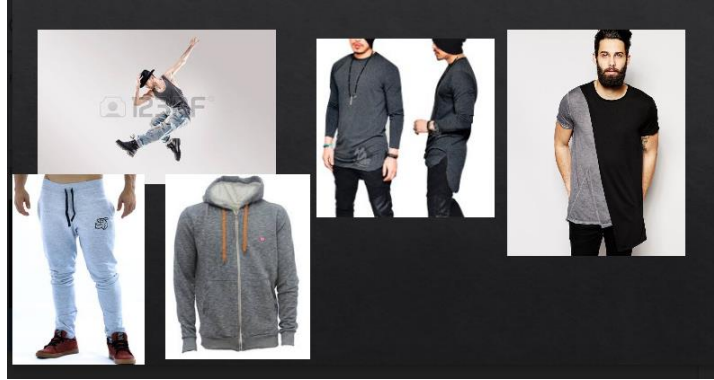


Fonte: Acervo dos Autores

Para as cenas mais pessoais, onde o personagem Chico está em transição de emoções, os figurinos foram inspirados em *digital influencers*, blogueiros e famosos da mídia, com roupas mais modernas e opostas às que os personagens usavam no primeiro momento do clipe; durante o segundo ato, os referenciais foram de homens jovens modernos, um pouco *street*, como na figura 30, agora seguindo a paleta de cores da figura 31. Para a Clarice, seguimos o mesmo modelo do Chico,

figurino de mulheres jovens modernas, estilo blogueiras, demonstrado na figura 32, tomando como base a paleta de cores da figura 33.

Figura 30 - Referência Figurino – Homem Contemporâneo Street



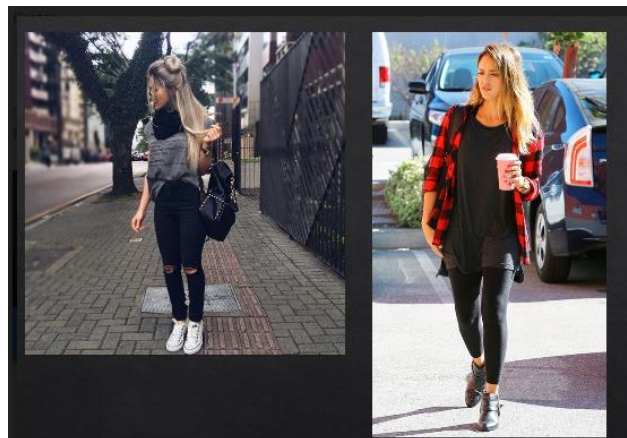
Fonte: Montagem dos Autores

Figura 31 - Paleta de Cores – Figurino Chico Segunda Parte



Fonte: Montagem dos Autores

Figura 32 - Referência Figurino – Mulheres Blogueiras e Modernas



Fonte: Montagem dos Autores

Figura 33 - Paleta de Cores – Figurino Clarice Segunda Parte



Fonte: Montagem dos Autores

Na terceira parte do videoclipe, as referências se baseiam em uma junção das duas primeiras. No personagem Chico uma calça moletom e uma regata cinza, como na figura 34. Para Clarice um estilo bailarina com tons mais escuros e coloridos, como na figura 35.

Figura 34 - Referência Figurino – Homem Moderno



Fonte: <https://i.pinimg.com/736x/af/c5/d2/afc5d2e959c72a272d2feab1a15a40a7--moda-black-style-men.jpg>

Figura 35 - Referência Figurino – Bailarina Colorida em Tons Escuros



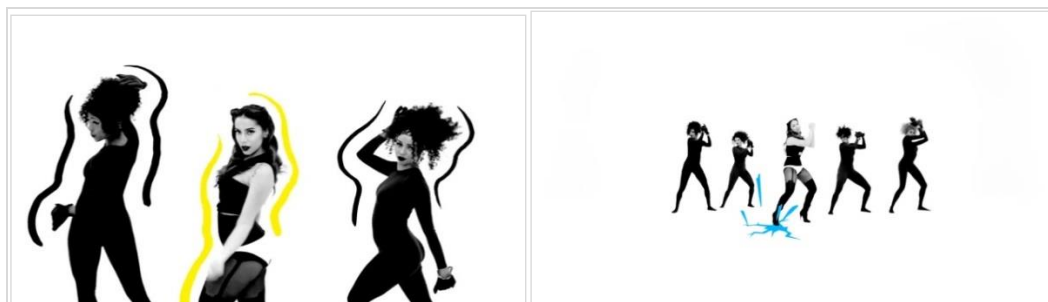
Fonte: Google Imagens

3.5. ANIMAÇÃO

A animação era um dos elementos desejados pela equipe para o produto desde a sua idealização. Porém, os membros gostariam de tê-la não como foco principal, mas sim como um complemento à narrativa. Portanto decidiu-se fazê-la de maneira minimalista.

Dentre as referências iniciais tivemos o clipe “Bang” da cantora brasileira Anitta, por utilizar elementos gráficos que acompanham a música interagindo com as dançarinas do clipe, desde a sua movimentação até a criação de cenários – vide figura 36.

Figura 36 - Frames do Videoclipe “Bang”



Fonte: YouTube

Assim como o clipe "Hard Times" da banda norte-americana Paramore, que chamou a atenção da equipe pela utilização dos mesmos recursos, só que desta vez interagindo com a movimentação dos músicos e não mais com uma coreografia, além de utilizar uma técnica diferente para os desenhos.

Figura 37 - Frames do Videoclipe "Hard Times"



Fonte: YouTube

"Walk Over Me" da banda norte-americana The-All American Rejects também foi visto como referência devido à interação da animação com os músicos na criação de cenários e objetos, que coincidem em suas movimentações e configuram assim a narrativa. Além disso, apresenta ainda um terceiro estilo estético provindo da técnica utilizada para os desenhos que constituem a animação.

Figura 38 - Frames do Videoclipe “Walk Over Me”



Fonte: YouTube

O clipe da música “Canção Pro Tempo” do rapper brasileiro Projota traz o inverso das referências anteriores uma vez que coloca a animação como foco principal, utilizando-se de imagens reais para formar seus cenários. Sendo assim, serviu também como uma referência para o tipo de animação que idealizamos, onde desenhos e realidade interagem.

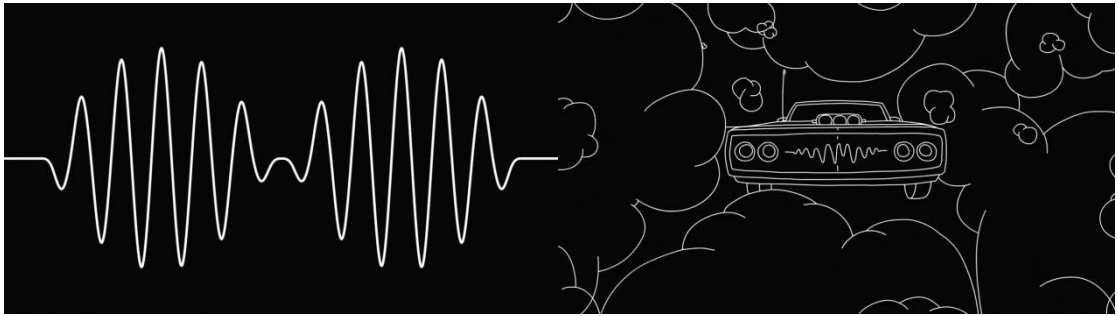
Figura 39 - Frames do Videoclipe “Canção Pro Tempo”



Fonte: YouTube

Por fim, as referências que mais se aproximam do resultado esperado pela equipe para o projeto são os videoclipes das músicas “Do I Wanna Know?” da banda britânica Arctic Monkeys e “That’s What I Like” do cantor norte-americano Bruno Mars, e os *lyrics* vídeos das músicas “Slow Hands” do cantor irlandês Niall Horan e “What Do You Mean?” do cantor canadense Justin Bieber.

Figura 40 - Frames do Videoclipe “Do I Wanna Know?”



Fonte: YouTube

Figura 41 - Frames do Lyric Vídeo “Slow Hands”



Fonte: YouTube

Figura 42 - Frames do Lyric video “What Do You Mean?”

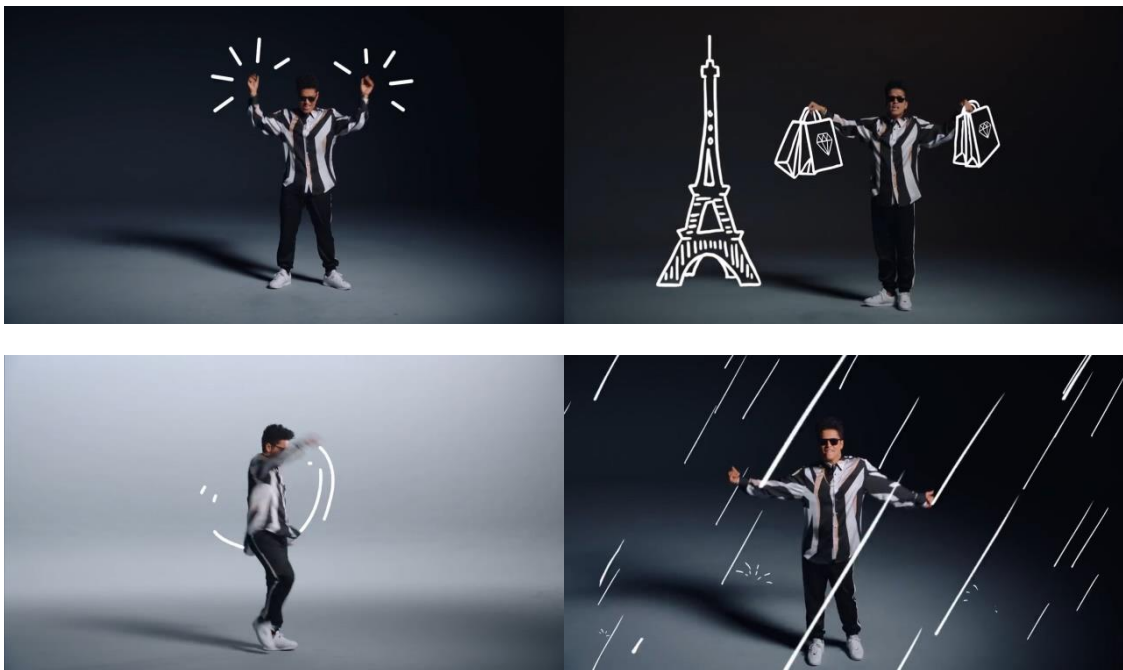


Fonte: YouTube

“Do I wanna know?” por possuir traços simples em cores neutras, “Slow Hands” e “What Do You Mean” por, além de possuírem traços simples em cores neutras, seus grafismos serem relacionados com a movimentação das pessoas nos vídeos; e por fim, “That’s What I Like” por ter, além desses traços simples e relação

com a movimentação, uma interação com o personagem, sendo em alguns momentos a representação de objetos reais que poderiam estar sendo utilizados pelo tal, o que configura exatamente o que buscávamos para o nosso produto, sendo esta a nossa principal referência e o exemplo mais próximo do nosso resultado final.

Figura 43 - Frames do Videoclipe “That’s What I Like”



Fonte: YouTube

4. PROCESSO DE PRODUÇÃO

Esse tópico trará em detalhes todo o processo de produção do videoclipe em duas telas realizado para esse trabalho, desde a etapa da pré-produção até as etapas finais na pós-produção, elencando todas as dificuldades, problemas e soluções encontradas durante o projeto.

4.1. PRÉ-PRODUÇÃO

Pré-produção é a primeira etapa de uma produção audiovisual. Nessa etapa são levantadas questões iniciais do projeto, definindo e planejando itens da produção, a fim de que tudo fique preparado para o período das gravações.

4.1.1. A IDEIA INICIAL

Este projeto surgiu de uma união das ideias que eram desejadas por cada um dos integrantes do grupo. Na primeira reunião do projeto, cada membro comentou o que desejava com o trabalho de conclusão de curso, expondo suas ideias e anseios. Então, com o consentimento de toda equipe, chegamos a cinco principais elementos que norteariam o projeto: mudanças de cenários, dança, animação, interação e videoclipe. Guiados por esses cinco elementos pilares, pudemos dar início ao projeto de produção do videoclipe e, com isso, incorporar outros elementos no objeto estético e na dinâmica do mesmo.

4.1.2. ESCOLHA DA MÚSICA

A escolha da música para nosso videoclipe foi uma das nossas primeiras decisões relacionadas à produção, tomada após apenas as nossas escolhas das diretrizes principais do videoclipe relacionadas à mudança de cenário, presença de dança, animação e interação.

Uma reunião foi realizada com o propósito de escolha da música. Um consenso geral do grupo era de que fosse uma música brasileira. Durante a reunião, todos concordaram em escolher músicas do gênero *MPB/indie*, de bandas do cenário alternativo brasileiro, de artistas que estavam começando a fazer sucesso ou serem reconhecidos pelas pessoas que não acompanham o cenário alternativo popular brasileiro. Também achamos interessante que a banda ou artista tivesse um

contato com a Internet, seja disponibilizando seus álbuns e videoclipes nas plataformas digitais, ou com presença nas redes sociais.

A diretora Letícia Cellurale trouxe uma opção que todos os integrantes do grupo gostaram muito e ficaram bastante animados: a música “Casa”, da banda “Baleia”. A música é muito lúdica, tanto letra quanto melodia. A letra é muito interessante, poética e reflexiva e a melodia muito animada e com um senso de renovação, que passa por vários estilos musicais em uma música só. Achamos que essa combinação muito interessante possibilitaria inúmeras opções criativas nas diretrizes que tínhamos definido anteriormente, além de uma maior probabilidade de liberação dos direitos autorais da música pela banda, já que essa música não possuía um videoclipe e pela banda ser de um cenário mais alternativo do que *mainstream*.

Como todo o grupo gostou muito da opção “Casa”, pensamos apenas em alguns artistas e bandas que achávamos interessante para segundas opções de escolha, caso a música da banda Baleia não desse certo na liberação dos direitos. Foram eles: Marcelo Jeneci, Anavitória, Tiago Iorc, Cícero, Silva, Apanhador Só e O Terno.

A partir da escolha da música “Casa” nós começamos a procurar a liberação dos direitos autorais da música com a banda, e com isso surgiram algumas dificuldades. Primeiramente entramos em contato com a banda por meio de suas redes sociais. Eles nos disseram que deveríamos entrar em contato com um homem que pertencia a uma empresa de advogados que cuidavam dos direitos autorais de músicas de variados artistas. Esse homem nos redirecionou a uma mulher, que também trabalha nessa empresa, que nos ajudaria mais na questão da liberação dos direitos dessa música em específico.

Entramos em contato com essa mulher, sempre reforçando que a música seria utilizada com fins acadêmicos e não lucraríamos de nenhum jeito com a produção desse videoclipe. As respostas eram sempre muito demoradas, atrapalhando a comunicação entre as duas vias, até que ela pediu os dados de todos os membros da equipe para elaborar o documento. Assim que recebemos o documento para assinarmos, notamos que a liberação foi apenas para “veiculação interna”, ou seja, apenas para exibição dentro da universidade. Isso nos prejudicaria bastante, pois além de toda a equipe ter o desejo de colocar o produto realizado em

seus portfólios, havia a necessidade de hospedar o videoclipe em um site, para ser hábil a realização da interação, uma das bases de nosso produto e trabalho teórico.

Com isso mandamos um *e-mail*, perguntando do que se tratava o termo “veiculação interna”, para tentarmos um canal de argumentação entre as partes. Porém não obtivemos resposta. Com isso, ligamos para a mulher com quem estávamos nos comunicando via Internet, explicando toda a situação, e ela nos disse que devíamos ter esmiuçado melhor o projeto e se fizéssemos isso em um futuro *e-mail*, ela conseguiria mudar o termo de liberação. Então foi isso que fizemos, explicamos tudo sobre o projeto, em seus mínimos detalhes. Porém o que recebemos foi uma negativa de mudança e que o termo ainda continuaria “veiculação interna”.

O grupo ficou muito preocupado, pois o receio de não conseguirmos a liberação estava se concretizando, e como havia sido uma longa conversa com a empresa, muito tempo já havia se passado, estávamos terminando as gravações na época em que recebemos essa última resposta. Tornou-se inviável recomeçar toda a produção, pois não terminaríamos a tempo da entrega do trabalho, além de perder tudo o que já tínhamos feito.

Com isso, pensamos em opções no caso de realmente não conseguirmos a liberação dos direitos. A nossa alternativa seria apresentar o videoclipe para a banca examinadora do trabalho de conclusão de curso com a música “Casa”, já que os direitos de veiculação interna eram nossos, e, futuramente, um de nossos membros comporia uma música original para colocarmos em substituição à música anterior, possibilitando a divulgação como desejávamos a princípio.

Mesmo com esse plano de emergência, não estávamos contentes com a situação e tentamos um último contato: diretamente com a banda “Baleia”, que havia se retirado da discussão no princípio quando nos passou o contato do homem da empresa de direitos autorais. Explicamos toda a situação em detalhes, inclusive o que tinha acontecido na conversa com os representantes da empresa, nossos desejos de divulgação para o trabalho, reforçando os fins acadêmicos e não lucrativos. A resposta demorou um pouco, mas veio: conseguimos a liberação dos direitos da maneira que seria melhor para toda a produção, divulgação e exibição.

4.1.3. DEFININDO A INTERAÇÃO

Uma vez definido que haveria a presença de interação no videoclipe, começamos a trazer questões e referências para a execução da tal característica.

4.1.3.1. PROCURANDO REFERÊNCIAS

Com a ideia inicial de produzir um videoclipe interativo, o primeiro passo do grupo foi buscar por vídeos que possuíssem o mesmo recurso. Houve certa dificuldade para encontrar tais produtos. Devido à necessidade de manutenção dos sites que alojam estes conteúdos, muitos deles se encontravam indisponíveis ou fora do ar. A partir da dissertação de Carlos Sabino “Videoclipe 2.0: Interatividade e Regimes de Interação na Era Digital”, indicada por nosso orientador, nós tivemos acesso a diversos nomes de vídeos interativos, porém conseguimos acessar apenas alguns deles.

“Knight of Wands” do grupo Au Revoir Simone foi um dos vídeos que acessamos. Nele o usuário pode interagir colorindo uma imagem de um livro presente no videoclipe. Após a interação, a exibição do videoclipe continua. E no final são disponibilizadas opções de compartilhamento da imagem colorida pelo usuário.

Figura 44 - Frames do Videoclipe da Música “Knight of Wands”



Fonte: Montagem dos Autores – <http://theknightofwands.com/>

Este videoclipe não foi utilizado como referência, pois a equipe não se afeiçãoou com o tipo de interação, já que ela não se desenvolvia juntamente com a música e não despertava tanto o interesse dos integrantes a acessá-lo novamente.

Outro videoclipe acessado foi o da música “Kilo” da banda Light Light. Este videoclipe possui uma interação simples onde o usuário participa tendo seu percurso gravado e adicionado ao clipe final. A interação consiste em respostas a perguntas e estímulos feitos pelo vídeo. Por exemplo, perguntas sobre o usuário que podem ser respondidas através do posicionamento do mouse, como gênero e origem, além de comandos dados através de texto, por exemplo: toque a guitarra, forme um sorriso e fique dentro da linha verde.

Figura 45 - Frames do Videoclipe da Música “Kilo”



Fonte: Montagem dos Autores – <http://donottouch.org/>

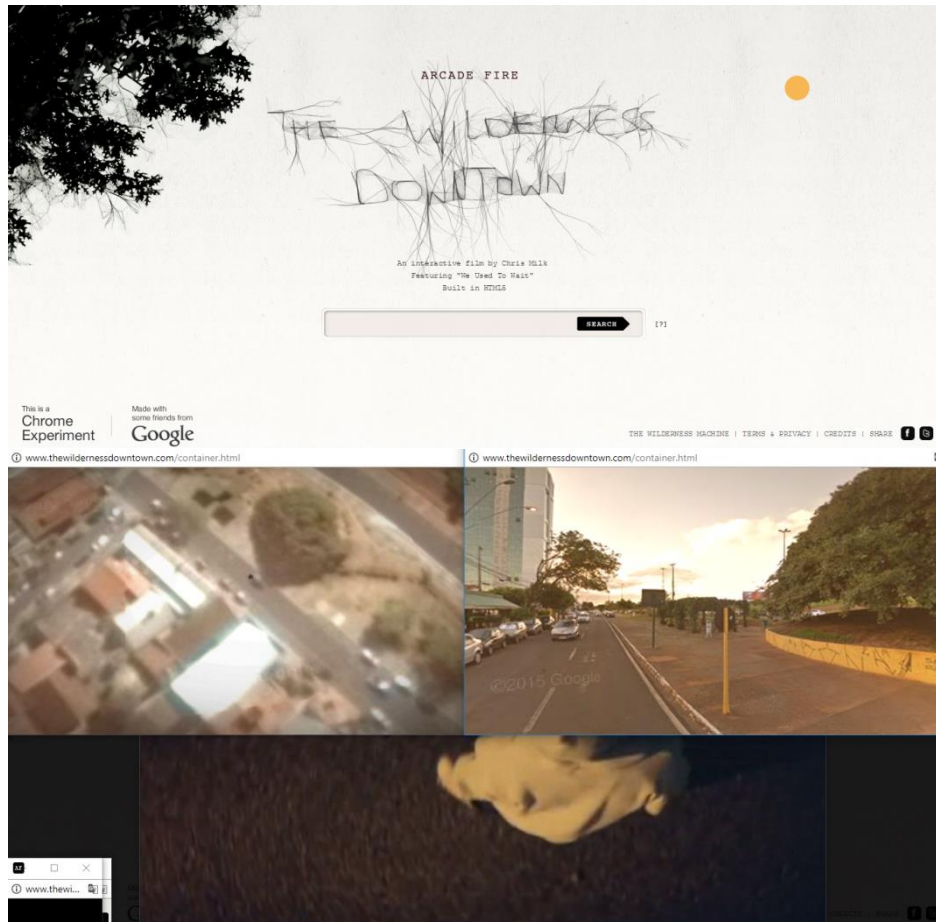
Este também não foi escolhido como referência pela simplicidade da interação, que na maioria das vezes é estimulada através de textos, e pela participação acontecer apenas com a movimentação do mouse.

O videoclipe da música “The Wilderness Downtown” da banda Arcade Fire chamou muito a atenção da equipe, mas não foi utilizado como referência por julgarmos parecer ter um desenvolvimento muito complexo em relação a assuntos de programação, os quais nenhum membro da equipe dominava.

Este possui uma interação em relação à criação do espaço onde o clipe se passa e a produção de um cartão-postal. Ao acessar o site o usuário pode colocar a localização que deseja e então, ao decorrer do vídeo, imagens reais deste local são utilizadas como cenário, tanto as mostrando de diferentes ângulos, dando a ideia de que o personagem corre pela região, como as utilizando para interagir com o personagem que, ao final, corre pela rua que é destruída pelo nascimento de

árvores. Além disso, um cartão postal pode ser escrito em uma das janelas que é aberta durante o videoclipe.

Figura 46 - Frames do Videoclipe da Música “The Wilderness Downtown”

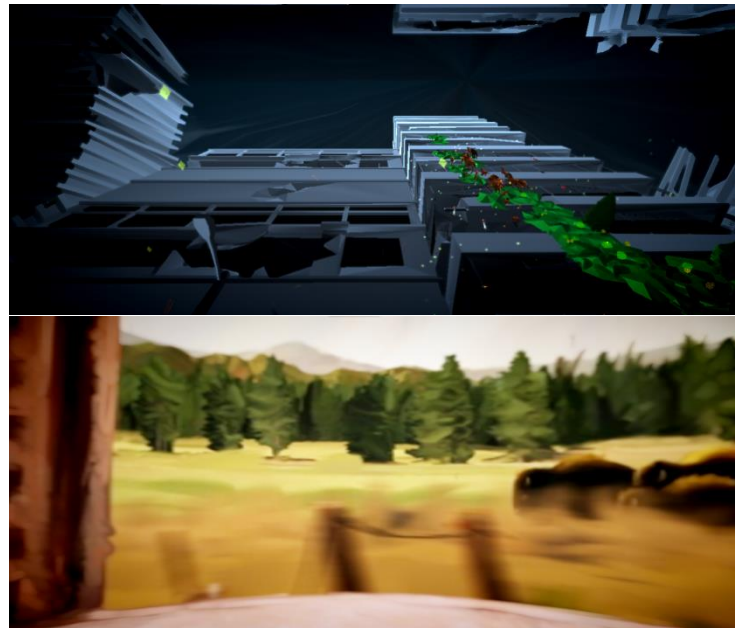


Fonte: Montagem dos Autores – <http://www.thewildernessdowntown.com/>

Outro dos videoclipes consultados foi o da música “Three Dreams Of Black”, uma colaboração entre o produtor Danger Mouse e o compositor Daniele Luppi com a participação dos músicos Norah Jones e Jack White.

Neste clipe, o usuário interage tendo uma visualização subjetiva, a partir do personagem da narrativa, de diferentes ângulos de acordo com o movimento do mouse. Além disso, em alguns momentos essa movimentação pode trazer mudanças para o cenário. As possíveis narrativas representam sonhos e a plataforma também permite que os usuários colaborem desenvolvendo seus próprios sonhos.

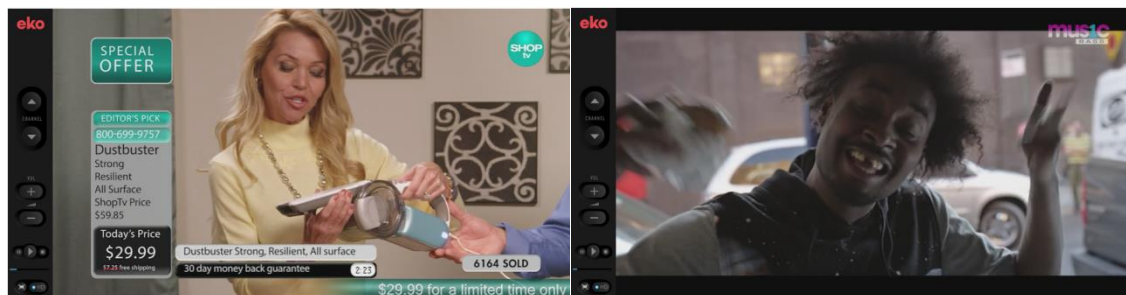
Figura 47 - Frames do videoclipe da música “Three Dreams Of Black”



Fonte: Montagem dos Autores – <http://www.ro.me/film>

Uma última consulta foi feita ao videoclipe da música “Like a Rolling Stone” de Bob Dylan, este já conhecido por alguns dos integrantes do grupo. O clipe teve certa influência para o resultado final do projeto, mas não em relação à interação e sim devido às mudanças de cenário que não tiravam a constância da música, uma das características que haviam sido decididas pela equipe para o presente projeto, só que dessa vez a constância colocada nas ações dos personagens através dos cenários.

Figura 48 - Frames do Videoclipe da Música “Like a Rolling Stone”



Fonte: Montagem dos Autores – <http://video.bobdylan.com/desktop.html>

O videoclipe simula uma televisão com diversos canais, onde o usuário pode trocar de canal e as pessoas presentes neles estarão cantando a música, como se ela fosse as suas falas.

Este último também despertou interesse do grupo por causa da plataforma em que foi desenvolvido. A antiga Interlude, agora chamada Eko, é uma plataforma para desenvolvimento e alojamento de vídeos interativos. Após tomar conhecimento dela, o grupo foi pesquisar seus recursos e cogitou em desenvolver o projeto por conta própria utilizando-a. Porém, devido à dificuldade em encontrar regulamentos e valores, acabamos por procurar alguém que pudesse dar suporte desenvolvendo a programação para a interação.

Vistos todos estes exemplos, mantínhamos em nossas mentes o clipe citado nas referências para a construção do objeto estético, “Dangerous”, como a interação mais interessante. E devido a sua aparente simplicidade no campo em que não nos cabia, a programação, nós decidimos fazer a interação de maneira semelhante.

4.1.3.2. A ESCOLHA

Após a decisão dos elementos que queríamos no projeto, pensamos que o primeiro passo seria iniciar o roteiro. Então marcamos uma primeira reunião para isso. Juntamente com as ideias de roteiro, combinamos de levar ideias para a interação, já que ela ocorreria de acordo com as possibilidades da nossa narrativa.

Inicialmente queríamos algo interativo, onde o usuário definisse os rumos da história e que a cada acesso sua experiência fosse diferenciada. Para isso pensamos em utilizar a plataforma Interlude (Eko), por ouvirmos dizer que era simples de trabalhar nela e talvez possuísse recursos gratuitos. Porém, devido à complexidade de desenvolvimento de todas as possibilidades para uma narrativa deste tipo e o curto período de tempo que possuímos para a sua produção, achamos melhor realizar algo mais simples, mas não menos interessante.

Neste dia decidimos, devido a aparente simplicidade e a amplitude de possibilidades de criação, que a interação aconteceria tal qual a do videoclipe da música “Dangerous” do músico francês David Guetta, o qual desenvolve uma interação entre dois dispositivos, um computador e um dispositivo móvel. Porém, o nosso produto desenvolveria a interação para dois *smartphones*. A adaptação foi feita pensando na facilidade de acesso, que pode ser realizada de qualquer lugar,

desde que os usuários tenham acesso à Internet, considerando a quantidade de pessoas que teriam este acesso, já que atualmente a tecnologia *mobile* se tornou parte do cotidiano da maioria das pessoas.

Uma grande dificuldade que tivemos foi em relação à palavra interatividade. Por causa da grande discussão em torno do termo e seus usos como estratégia de marketing, e não propriamente como uma definição fiel, nos fez questionar o tipo de interação que estaríamos realizando. No caso, nosso produto não poderia ser modificado pelo espectador, sua participação continuaria não sendo ativa dentro da construção da narrativa, seria ativa apenas no sentido de responder a estímulos durante o consumo e criar significados para si diferenciados. Assim, acreditávamos que nosso projeto não se enquadrava nessa definição, e passamos então a chamá-lo de videoclipe com interação.

Após definido o formato da interação, precisávamos decidir o número de dispositivos que seriam usados para que ela ocorresse. Inicialmente foram pensados em três dispositivos, para poder criar uma maior versatilidade, sendo que a cada uso diferente, com um, dois ou três dispositivos, os espectadores teriam informações diferenciadas. O objetivo era que quanto mais pessoas fossem reunidas para assistir o conteúdo, mais informações complementares elas teriam em relação ao mesmo, estimulando também esse contato e troca presencial entre os espectadores. Porém, para facilitar a criação da narrativa, a sua produção e a dinâmica de movimentação dos dispositivos móveis pelo público, foi decidido manter apenas dois dispositivos.

A partir disso, iniciou-se a criação da narrativa e o objetivo era desenvolvê-la de forma que possibilitasse a interação entre os *mobiles* apenas com a sua aproximação, tornando um complemento do outro. Para isso precisávamos pensar no desenvolvimento de um programa em alguma plataforma que fosse viável para que essa interação acontecesse.

Pensávamos inicialmente que precisaríamos apenas planejar previamente toda a interação e gravar o videoclipe de forma a torná-la possível ainda sem nenhum recurso de programação. Assim, a programação precisaria criar um site para que dois dispositivos pudessem conectar-se, hospedar os vídeos na rede e fazer com que eles fossem executados em ambos os aparelhos exatamente ao mesmo tempo. O problema que tínhamos em relação a isso era a falta de conhecimento específico entre os membros do grupo, que precisariam da

colaboração de uma pessoa externa ao projeto para trabalhar com a programação. Então convidamos Vinícius Laureto, aluno já formado em Rádio e TV pela UNESP, para colaborar conosco nesta área do projeto. Depois de algumas conversas descobrimos que havia várias outras implicações além do *play* sincronizado, mas que foram todas resolvidas pelo programador; essas questões serão tratadas com mais detalhes posteriormente aqui.

4.1.4. CRONOGRAMA

O cronograma foi feito para manter prazos e organizar a produção do videoclipe. Abaixo está o primeiro cronograma, tido como “ideal” para a finalização do projeto:

Figura 49 - Cronograma Inicial

Atividades	Semanas																								
	0-0-6	1-1-6	1-8-6	2-5-6	0-2-7	0-9-7	1-6-7	2-3-7	3-0-7	0-6-8	1-3-8	2-0-8	2-7-8	0-3-9	1-0-9	1-7-9	2-4-9	0-1-0	0-8-0	1-5-0	2-2-0	2-9-0	0-5-1		
Elaborar Roteiro	█	█	█																						
Finalizar Roteiro				█																					
Testes de Animação					█																				
Pesquisa Bibliográfica						█																			
Finalizar Pré-Projeto							█																		
Decupagem								█																	
Casting									█																
Locação										█															
Organizar Viagem											█														
Visitas Técnicas												█													
Corres de Produção													█												
Férias														█											
Gravações															█										
Pós-Produção																█									
Relatório																							█		

Fonte: Acervo dos Autores

A produção sofreu muitos imprevistos, que serão apontados aqui posteriormente, o que atrasou nosso cronograma em um mês. Por ser um videoclipe em duas telas, a montagem dos dois vídeos sincronizados junto à animação, foi o mais desafiador e, por isso, o atraso.

O cronograma foi pensado de modo a dar tempo suficiente para cada etapa do processo, pois diferente de um curta-metragem, o videoclipe em questão demanda ainda mais da pós-produção, com a criação e programação de um site para suportar a plataforma, além da colorização, montagem de dois vídeos sincronizados e animação. Dessa maneira, as gravações foram condensadas em três semanas seguidas para dar mais espaço às próximas áreas a fim de que elas tivessem tempo suficiente para terminar.

Como dito anteriormente, a etapa de pós-produção ocorreu com um atraso de um mês. Entretanto, o cronograma inicial já havia sido pensado levando em conta esse possível atraso.

Outro desafio na questão de cronograma foi conciliar os horários dos atores com os nossos, mas conseguimos chegar ao seguinte infográfico para as gravações, na figura 50:

Figura 50 - Infográfico dos Dias das Gravações



Fonte: Acervo dos Autores

Desse modo, fizemos o esquema das gravações, para condensar todas em três semanas.

O cronograma final, com todos os atrasos, foi pensado para acabar dia 30 de Novembro de 2017, com a colorização e animação já feitas, para que desse tempo de corrigirmos quaisquer erros e eventuais mudanças, e colocarmos o projeto na plataforma em que ocorrerá a interação para testarmos. Entretanto não

conseguimos finalizar nesse tempo, porque a pós-produção foi muito mais trabalhosa e demandou muito mais tempo do que imaginávamos. O período acabou batendo com as festas de fim de ano, o que complicou, mas não parou os membros envolvidos nessa etapa. No dia 27 de Dezembro de 2017 a diretora recebeu a versão do videoclipe já em sua versão final da montagem com a animação, para que pudesse ver o trabalho que havia sido feito. Na mesma semana o site ficaria pronto, possibilitando que já testassem tudo.

4.1.5. ROTEIRO

A produção do roteiro foi feita com a colaboração de todos os integrantes do grupo. Após a decisão dos elementos que queríamos no videoclipe (interação, dança, animação e mudança de cenários em uma construção lúdica) foi decidido que cada um traria três ideias para a primeira reunião de roteiro. A partir dessas ideias seria buscado um ponto em comum a todas elas para formar uma só história.

Na primeira reunião foram expostas as ideias e delas foram extraídas as principais características da narrativa. Após a decisão da interação e que ela aconteceria entre dois dispositivos, chegamos à conclusão de que faríamos duas narrativas diferentes que se complementassem, para assim ser possível o consumo das duas histórias separadamente, garantindo um videoclipe para a música independente da interação. Com isso torna-se possível a geração de experiências diferenciadas quando as narrativas fossem consumidas juntas, com o recurso da interação, ou separadas, causando assim uma espécie de recompensa a quem buscasse por pessoas para compartilhar a experiência do consumo do produto.

Primeiramente pensamos que gostaríamos de uma interação a partir de coreografias, como encontrado em uma de nossas referências, o videoclipe da música “Love Yourself”. Então decidimos que uma das interações seria o sincronismo das danças de ambos os personagens algumas das vezes em que os dispositivos móveis se aproximassem. Outra ideia para a interação era dar uma papel mais ativo à animação presente no produto, mudando-a de um simples adereço para parte da interação. Assim, decidimos que em alguns momentos ela sairia de uma tela e entraria em outra, e em outros aparecia em ambas narrativas simultaneamente, para assim colaborar em seu sincronismo.

Na mesma reunião foi definido que nossos cenários seriam em sua grande maioria locações externas, tanto pelo menor uso de luz artificial, facilitando questões logísticas e de produção, quanto pela facilidade na construção de cenários, que necessitariam de menos elementos, colaborando para um menor orçamento, e também pelas características desejadas e suas relações com a narrativa que começou a ser construída no mesmo dia.

A partir do ideal de criar um conteúdo lúdico, foram escolhidas entre as ideias para personagens, inicialmente, um mágico, uma bailarina, um aventureiro e um casal. Após a decisão de manter apenas dois dispositivos para a interação, foi necessário escolher entre elas. Assim, foram escolhidos a bailarina e o aventureiro, pois poderiam ser histórias separadas que de alguma forma facilmente se conectariam.

Antes de iniciar a criação das histórias, cada integrante da equipe expressou o seu entendimento particular em relação à letra e composição da música para que fosse possível fazer um videoclipe que ilustrasse a canção e criasse um sentido relacionado à ideia que ela transmite. Para isso, além da interpretação pessoal, foram realizadas pesquisas com o intuito de saber o que os autores da música realmente quiseram passar com ela, já que não houve um contato direto com a banda durante o processo de criação. Não foram encontradas muitas informações em torno da música “Casa” em si, apenas informações sobre o álbum, chamado Quebra Azul, como um todo. Em entrevista para um blog chamado Armazém de Cultura, Gabriel Vaz, integrante da banda, diz que o álbum foi uma transição do grupo para o trabalho autoral, e que surgiu da necessidade de encontrarem a si mesmos. Na mesma entrevista disse: “grande parte das letras que escrevo tem a ver com a passagem do tempo, a noção da minha individualidade e a nossa velha condição humana.”. Este depoimento colaborou para confirmar nossas interpretações sobre a música.

A partir disso, o grupo chegou a um consenso de que a música falava sobre autoconhecimento, sendo a casa o próprio narrador, passando pelas temáticas de solidão, nostalgia, busca por pertencimento a algo ou a algum lugar e superação. Portanto, nossas histórias seriam construídas a fim de passar a mesma ideia, sendo ambas as narrativas um percurso de passagem da insatisfação, através da busca por mudança, e finalmente a conquista de uma liberdade subjetiva. Construiríamos

então a trajetória dos dois personagens para que fossem semelhantes, porém em diferentes universos, onde ao final se tornassem iguais.

Antes de iniciar a construção da narrativa foram desenvolvidas fichas técnicas dos personagens para que houvesse um fundamento às ações de cada um ao longo da história.

Figura 51 - Ficha Técnica do Personagem Chico

<p>Ficha técnica <u>Chico, 23 anos</u> Aventureiro, largou economia na USP para viajar em busca de si mesmo. O que ele gosta: músicas do gênero bossa nova, roupas largas em tons neutros. Sofreu pressão dos pais para fazer economia, na verdade queria fazer audiovisual. Características: dedicado (os pais sempre cobraram que ele estudasse muito); comunicativo.</p>

Fonte: Acervo dos Autores

Figura 52 - Ficha Técnica da Personagem Clarice

<p>Ficha técnica <u>Clarice, 26 anos</u> Bailarina desde criança. Os pais a apoiam. Ela gostava muito e buscava ser boa, mas descobre, ao auge de sua carreira, que aquilo não a representa. Sente certa futilidade em tudo que a cerca. E está cansada de fazer a mesma coisa por tanto tempo. Maior sonho: Não ter que lidar com pressão que faz a si mesma. Características: disciplinada, introvertida, focada. Gosta: música pop e roupas coloridas.</p>
--

Fonte: Acervo dos Autores

Após a elaboração da ficha técnica, foram pensados os trajetos dos personagens no videoclipe de maneira resumida, para a partir destes aprofundar as ações de cada um e construir o roteiro mais detalhado.

Figura 53 - Trajetória do Personagem Chico

Trajetoria Chico

Antes da música começar, Chico arruma suas coisas e fecha a porta> A música começa> Chico vai andando e dançando sozinho por vários cenários> A letra da música começa e Chico está em um café com chuva ao fundo> Chico sai do café dançando> Chico aparece no centro da cidade continuando sua dança (as pessoas estariam aceleradas e ele em tempo real)> As pessoas se transformam em animação> Aparece um espelho onde Chico vê seu reflexo> A câmera gira em torno do espelho e o cenário muda para praia> Chico começa a dançar na praia, interage com pessoas, entra na água, sai da água, senta em um tronco> Fim.

Fonte: Acervo dos Autores

Figura 54 - Trajetória da Personagem Clarice

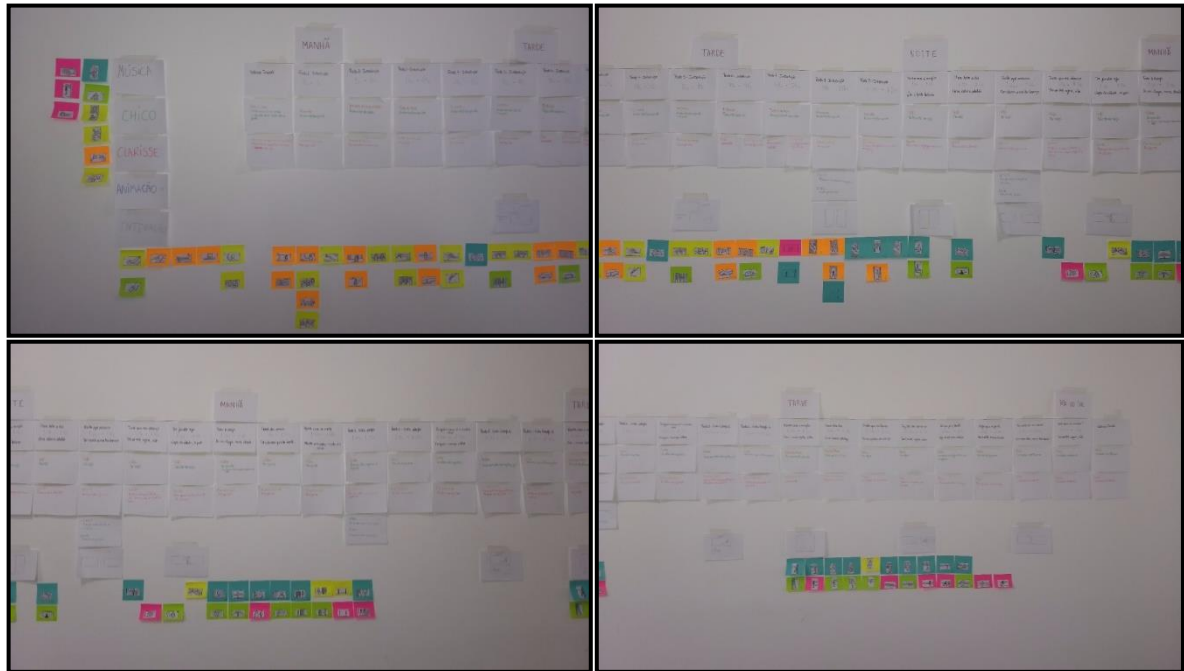
Trajetoria Clarice

Plano detalhe dos pés, Clarice colocando as sapatilhas> Música começa e Clarice começa a dançar> Ela vai dançando e os cenários se alternam entre palcos e ensaios> O último cenário é o quarto dela, Clarice para de dançar e deita. Está chovendo> Clarice guarda sua sapatilha e vê uma sapatilha de quando era mais nova> Clarice dança no canteiro central de uma avenida> Aparece um espelho onde Clarice vê seu reflexo> Câmera roda em torno do espelho> Clarice está no calçadão de uma praia> Clarice dança até um carrinho onde compra um churros> Clarice troca seu churros por uma canga com um grupo de pessoas na praia> Clarice dança com a canga, vai até um tronco, senta-se e enrola a canga em torno de si> Fim.

Fonte: Acervo dos Autores

Com essas trajetórias definidas, precisávamos distribuí-las no tempo da música. Assim, tivemos a ideia de fazer um roteiro mais visual, para facilitar essa colocação. Para isso dividimos a música em trechos de tempo com as respectivas frases que estavam em cada um e colamos cartões com as frases e tempo em uma parede – vide figura 55. Abaixo desses tempos colocamos uma linha destinada ao Chico, outra destinada a Clarice, uma terceira destinada a animação e uma quarta destinada a interação. A partir disso pudemos decidir as ações dos personagens, as interações e os momentos em que apareceriam animações e trocá-las de lugar facilmente quando fosse necessário.

Figura 55 - Imagens da Visualização do Roteiro Juntamente com a Decupagem



Fonte: Acervo dos Autores

Com a ideia de finalizar o videoclipe com um pôr-do-sol na praia, pela beleza da cena, decidimos desenvolver o roteiro com uma temporalidade demarcada. Ele se passaria em dois dias, iniciando na manhã do primeiro dia e terminando ao final da tarde do segundo, tendo assim cenas em todos os períodos, não necessariamente tendo os acontecimentos referentes ao mesmo dia. Seria apenas uma forma de ilustrar a passagem de tempo. Então foram colocados cartões com as divisões de período do dia acima da linha das marcações de tempo.

A ideia que desenvolvemos para Chico era de que ele iniciaria saindo de sua rotina para uma aventura, e se divertiria durante essa busca até encontrar seu objetivo final. Portanto no período instrumental da música, referente à manhã e tarde do primeiro dia, Chico estaria passando por diversos lugares vivenciando essa experiência. No início da parte cantada da música, referente ao final da tarde e noite, Chico entraria em um café para um momento mais introspectivo, já que a música inicia falando sobre a casa, que seria ele mesmo; neste momento haveria representação da letra da música através de animação. No momento da música em que se fala da busca por um lugar e a comparação com o ritmo das outras pessoas, Chico sairia do café. Em seguida, na parte referente à manhã do segundo dia, ele

estaria no centro da cidade. Neste momento os trechos instrumentais e a letra “ninguém nunca vê a minha casa, ninguém nunca entra” acompanhariam um momento de reflexão, onde Chico estaria em ritmo diferente das outras pessoas e se olharia em um espelho, na tentativa de encontrar a si mesmo. Após esse suposto encontro, Chico apareceria na praia, seu lugar de liberdade, referente ao período da tarde do segundo dia. E finalizaria sentado observando o pôr-do-sol.

Para Clarice, a ideia era de que o videoclipe iniciaria com a demonstração de sua rotina, sendo na parte da manhã do primeiro dia os seus treinos, na parte da tarde o seu almoço, a sua prova de figurino, o seu aquecimento para uma apresentação e a apresentação em si. Nestes momentos fica claro a insatisfação da personagem com a sua atual realidade. Na noite do primeiro dia, no início da letra da música, Clarice vivenciaria um momento de introspecção em seu quarto, onde refletiria sobre seu passado e seu futuro, representado pelo abandono de suas sapatilhas. Neste momento haveria, assim como para Chico, uma representação da letra da música com animação. Após sair do quarto, Clarice apareceria em uma avenida movimentada, no período relativo à manhã do segundo dia, onde teria o seu momento de reflexão. Os carros estariam em ritmo diferente do dela e ela se olharia em um espelho na tentativa de encontrar a si mesma. Após esse suposto encontro, Clarice apareceria na praia, onde se encontraria livre de sua antiga rotina. O videoclipe finalizaria com ela sentada observando o pôr-do-sol.

A construção da interação e da animação aconteceu simultaneamente à construção da narrativa. Algumas das ideias para interação surgiram depois da história, outras tidas previamente serviram de base para a criação da história em alguns trechos da música. O mesmo aconteceu para a animação que foi sendo encaixada ao decorrer do desenvolvimento do roteiro.

Este desenvolvimento do roteiro aconteceu com a realização de muitas reuniões. A necessidade de pensar em todos os elementos a cada decisão que tomávamos foi uma dificuldade que encontramos. Após a finalização do roteiro, uma integrante da equipe, Érika, transcreveu-o em linguagem mais propícia em um documento composto por seis colunas, sendo elas destinadas ao número da cena, à letra da música, ao tempo da música, à primeira narrativa, à segunda narrativa e ao posicionamento dos dispositivos móveis de acordo com a interação. Formalizando a primeira versão do roteiro que pode ser vista no Apêndice 7.1. Após as reuniões de

decupagem entre direção e direção de fotografia, foi notada a necessidade de algumas alterações no roteiro e um maior detalhamento das ações que seriam realizadas pelos atores. Essas alterações foram feitas pela integrante Letícia, que disponibilizou uma segunda versão do roteiro para equipe. Após a produção do *storyboard*¹, Letícia distribuiu-o pelo roteiro, colocando os planos referentes a cada trecho, juntamente com as ações dos personagens, e retirando a coluna referente à interação. Assim surgiu uma terceira versão do roteiro. Após a criação da dança e testes de vídeo para elas, foi feita ainda uma quarta e última versão do roteiro, que pode ser encontrada no Apêndice 7.2, onde foram colocados os planos referentes às cenas de dança coreografada mais detalhadamente, e também inserindo novamente a interação, colocando-a junto à coluna da letra da música.

Depois de feita a decupagem e o *storyboard*, entre a segunda e a terceira versão do roteiro, foi feita uma montagem experimental do videoclipe, a partir dos quadros do *storyboard*, o que chamamos de “monstro”. O “monstro” serviria para checar a viabilidade das decisões que havíamos tomado. A partir desse “monstro” encontramos problemas no encaixe dos planos da decupagem com o tempo da música e das interações, que em alguns momentos estavam muito rápidas e em outros não estavam muito presentes. Então os planos foram impressos e distribuídos juntamente com o roteiro na parede em cartões coloridos, como se pôde ver na Figura 55, para realizarmos ajustes. Neste momento também foram criados novos planos e novas interações, além de serem definidos novos momentos para o uso da animação.

Mesmo com todo o planejamento durante a preparação do roteiro, tivemos alguns problemas em relação a ele nas gravações. Algumas cenas não estavam muito especificadas. O início da Clarice, por exemplo, com suas ações e planos gravados, foi pensado no momento da gravação, o que dispensou o uso do roteiro na montagem, que precisou ser feita sem predefinições. Os finais de ambas as narrativas também não estavam muito especificados e precisaram ser repensados no momento da gravação; houve uma completa mudança de planos, deixando de lado a ideia inicial do contato dos personagens com outras pessoas e objetos para assumir um foco total na dança; além disso, os locais onde as danças ocorreriam

¹ *Storyboard* é uma sequência de imagens ou desenhos dos planos organizados para uma pré-visualização do produto a ser gravado.

também não estavam definidos, sendo assim gravadas várias de possibilidades de lugares para posterior escolha.

Com a realização de uma versão com interação e uma versão tradicional a ser colocada no YouTube, precisávamos gravar os planos que eram verticais também horizontalmente. Em alguns momentos nos esquecemos disso, sendo preciso voltar a uma das locações, por exemplo, para gravar a cena novamente na outra posição.

4.1.6 DECUPAGENS

O termo decupar tem sua origem no verbo francês *découper*, que significa “cortar em pedaços”. A decupagem é o ato de cortar a produção em pedaços, ou seja, decupar é organizar e planejar o roteiro de uma produção, dividindo em cenas e planos de acordo com algumas características – como arte, fotografia, direção e coreografia, no caso do videoclipe em questão – para que o objeto estético tome forma.

4.1.6.1 ARTE

No início do projeto a ideia era de que no videoclipe tivesse bastante troca de cenários produzidos por nós, mas por motivos de orçamento e produção, optamos por cenários externos, o que reduziu muito o trabalho da arte. Portanto, a arte do videoclipe é relativamente simples em termos visuais, o que deu aos figurinos uma maior importância.

A decupagem do videoclipe foi feita em cima do roteiro pronto junto ao *storyboard*, da direção e direção de fotografia, para compor as paletas de cores de modo a harmonizar o videoclipe como um todo.

Como a quantidade de cenários externos era grande, foi feita uma tabela de figurino para cada um, assim como também foi feita uma tabela para cada cenário interno que precisava ser montado. Foram vinte locações, sendo três delas internas – que precisaram ser pensadas em toda sua montagem – e dezesseis figurinos ao total.

O processo de decupagem se deu em cima dos momentos em que os personagens estão passando. Foi dividido o roteiro em três partes: a primeira, em que os personagens mudam do seu estado “natural”, do momento em que percebem

que precisam mudar; a segunda, quando os personagens estão em busca de mudança, tentando se encontrar; e a terceira, em que eles encontraram a si mesmos e agora estão em um momento de completude.

Na primeira narrativa, do personagem Chico, seguindo as inspirações do filme “127 Horas” (2010) para o primeiro momento do roteiro, a decupagem seguiu o tema “viajante” e “mochileiro”, com roupas mais simples e desgastadas em tons terra para compor em harmonia com os vários cenários que existem no começo desta narrativa. No segundo momento, os figurinos foram mais dedicados às roupas modernas, em oposição à primeira situação, com blusas compridas masculinas e calças de moletom fechando mais na perna, inspirados em roupas de homens que contemplam a moda atual, como se o personagem ainda estivesse se encontrando, mas de outro modo, agora confuso. Na terceira parte da narrativa, o figurino do personagem foi uma junção das outras duas partes, como forma de Chico ter se encontrado, juntando aquilo que ele é ao que ele adquiriu durante as viagens, assim o figurino se dá pelo moletom e a blusa regata.

Na segunda narrativa, da personagem Clarice, a inspiração principal para figurino foi a bailarina Nina do filme “Cisne Negro” (2010), assim como as cores para a primeira parte, onde mostramos sua rotina de exercícios como profissional. Na segunda parte, quando Clarice decide sair da sua rotina para encontrar algo que a deixe feliz, as inspirações vieram de blogueiras modernas, com o casaco xadrez, *legging* preta, blusa preta e bota, como forma de opor-se ao mundo regrado e “fofo” das cores do balé clássico. Na última parte do videoclipe, o figurino de Clarice, assim como o de Chico, junta as duas primeiras situações, com a *legging* florida e uma blusa preta, lembrando a figura da bailarina, mas com tons mais sóbrios, trazendo a segunda parte à tona.

Neste terceiro momento, nas duas narrativas, os figurinos foram pensados como uma mistura entre os dois momentos anteriores. Não totalmente iguais ao primeiro, mas não tão opostos quanto o segundo, uma vez que nesta última situação os personagens agregam os valores e experiências vividas no segundo momento para, então, se tornarem suas “versões finais”. A arte foi baseada nisso, os figurinos refletem a busca e o encontro dos personagens.

Embora as narrativas fossem diferentes, o visual dos dois deveria combinar. Os figurinos foram uma junção – da arte – das duas narrativas. Já que os

personagens não são opostos e buscam as mesmas coisas, os figurinos não são opostos. Cada personagem tem sua paleta de cores, entretanto elas não se opõem, afinal, como os dois interagem ao longo do videoclipe, as vestimentas não poderiam se contrastar.

Quanto aos cenários não houve muita dificuldade em montá-los, uma vez que eram poucos os que necessitavam de montagem, apenas três: o quarto da Clarice, o camarim da Clarice e a sala de estar da casa do Chico – que acabou sendo mudado de última hora, por decisões que serão tratadas posteriormente aqui. O mais desafiador foi o camarim, pois deveria ter elementos que projetassem a personalidade da Clarice; para isso, muitos objetos pessoais foram colocados ao longo do cenário para dar mais profundidade à personagem e para que ligasse essa narrativa ao segundo momento do roteiro. O quarto da Clarice precisava ser clássico, como de uma bailarina, mas com toques leves de certa “rebeldia” que apareceria na segunda parte do videoclipe.

A decupagem então foi dividida por locação para facilitar a lista de providências e a organização dos figurinos e objetos de cena.

4.1.6.2. COREOGRAFIA

Assim que encontramos os dançarinos que seriam os personagens principais de nosso videoclipe, a coreografia começou a ser pensada de forma mais concreta, saindo do viés abstrato das referências.

Antes do primeiro ensaio com os dançarinos Anna Luisa – Clarice – e Hissashi - Chico, a diretora Letícia Cellurale chegou com uma ideia: do minuto 1:34 ao 2:22 da música, o momento que seria gravado na Av. Getúlio Vargas para Clarice e calçadão do centro da cidade de Bauru para Chico, fosse preenchido com uma coreografia de dança invertida, com base em um vídeo visto no YouTube. A dança invertida consiste em coreografar os movimentos de dança invertidos, para na edição o arquivo bruto ser revertido e no produto final os movimentos dos dançarinos estarem certos para que as pessoas e carros que estão atrás deles estejam se movimentando de trás para frente. Seria uma coreografia bem complicada e que a Coordenadora de Coreografia, Giovanna Capovilla, achou arriscada apesar de gostar ideia. Sendo assim, Giovanna achou melhor perguntar

para Anna Luisa e Hissashi se eles aceitariam o desafio antes de concordar com essa questão.

Com isso, mesmo se a parte da dança invertida não avançasse na decupagem final da coreografia, algumas bases foram estabelecidas a partir dessa ideia pela coordenadora e ela dividiu o videoclipe em três partes. A primeira seria do segundo inicial até o minuto 1:34, onde os dançarinos teriam partes de atuação - sem dança - e partes dançadas sem uma coreografia definida. Os movimentos de Clarice seriam baseados em balé clássico e os de Chico em dança contemporânea. A partir do minuto 1:34 ao minuto 2:22, a segunda parte, a dança invertida tomaria o lugar da parte atuada. Nessa parte haveria apenas dança, coreografada, com os mesmos movimentos para os personagens Chico e Clarice. Mesmo se a ideia da dança invertida não seguisse adiante, e tivesse que ser substituída por uma coreografia normal, os movimentos dos dois seriam exatamente os mesmos. Já a terceira parte, presente a partir do minuto 2:22 ao minuto 2:53 (final do videoclipe), as coreografias de Chico e Clarice seriam diferentes, porém sempre estariam se dialogando, com movimentos que dariam unidade à ambas coreografias, e parecessem uma continuidade de um passo à outro.

Após essa decupagem básica, uma reunião foi marcada com os dois dançarinos para definir questões técnicas como datas, locais de ensaio e dois aspectos cruciais para o bom andamento da coreografia: se eles aceitavam a realização da dança invertida e se aceitavam fazer a maior parte da criação da coreografia. O grupo decidiu optar por essa alternativa porque não tinham conhecimento técnico suficiente para liderar a criação de uma coreografia com vários detalhes, deixando a integrante Giovanna Capovilla com o cargo de coordenar as coreografias para ver se eram adequadas às referências de construção do objeto estético e aos desejos iniciais do grupo. Tanto Anna Luisa quanto Hissashi concordaram com as nossas propostas.

Os ensaios começaram no dia 9 de Agosto de 2017. Além desse dia, apenas mais dois ensaios foram realizados que ocorreram no dia 11 e dia 16 de Agosto. Isso foi uma dificuldade inicial enfrentada, pois achávamos necessários mais ensaios, porém os dançarinos eram extremamente competentes e conseguiram com êxito concluir a elaboração da coreografia dentro desses três dias. Outro desafio foi o local de ensaio. Tentamos reservar a sala de dança disponível na Praça de

Esportes da UNESP para dois dias, porém só conseguimos para um dia, 11 de Agosto. Os ensaios dos dias 9 e 16 foram realizados na sala de um apartamento, o que prejudicou a execução do ensaio por conta do pequeno espaço, mas nada impediu a realização do mesmo. Durante todos os ensaios além da coordenadora de coreografia, estavam presentes a diretora, Letícia Cellurale, e o diretor de fotografia, Alexandre Senô, para certificarem se os movimentos estavam adequados aos planos idealizados.

As partes coreografadas com Anna Luisa e Hissashi foram do minuto 1:34 ao 2:53, da dança invertida até a dança final dialogada entre Clarice e Chico no termas.

A primeira parte criada foi a dos movimentos invertidos. A dança foi criada em parceria entre Anna Luisa e Hissashi, com Giovanna dando seu aval e opiniões. Esse momento da dança possui traços contemporâneos com giros, saltos e muitos movimentos de mão e descida de tronco.

A segunda parte criada durante esses ensaios foi a parte final, do minuto 2:22 ao final. Como os movimentos eram diferentes, Hissashi e Anna Luisa criavam cada um a sua parte da coreografia, mas sempre atentos ao que o outro fazia e sempre elaborando movimentos que complementassem o do outro. Anna Luisa explorou nessa parte movimentos mais contemporâneos como saltos, movimentos de mãos e pernas, e giros. Já Hissashi, por ter mais familiaridade com o estilo de *street dance* e *break*, optou por passos nesses gêneros, como giros no chão, movimentos bem pausados e marcados, e saltos. Isso foi uma alteração da ideia inicial, mas muito bem-vinda, pois como Hissashi conhece mais o *street dance* do que o contemporâneo os movimentos ficaram muito melhores, fluídos, com mais variedade, além de dar um contraste interessante com o estilo de dança mais suave de Anna Luisa, que não havíamos pensado antes.

Durante os ensaios, a diretora de atores, Giovanna, percebeu que teria dificuldades em trabalhar com a expressão facial e corporal de Hissashi. Por nunca ter trabalhado em um produto audiovisual de ficção, Hissashi não tinha experiência em lidar com as câmeras, e isso foi sendo trabalhado durante os ensaios e gravações, sendo notável sua melhora ao longo do nosso trabalho.

Outro desafio foi criar interações entre as danças dos dois personagens na parte final, do termas. Entretanto, rapidamente os dois dançarinos souberam achar

saídas criativas para isso, como o movimento de lançar o chapéu, durante o minuto 2:26 ao 2:29.

Após a criação da parte coreografada com os dançarinos, a decupagem da parte inicial do videoclipe, que ia do segundo inicial até o minuto 1:34, foi realizado pela coordenadora de coreografia. Ela dividiu essa parte inicial da música em alguns momentos, geralmente em partes de nove em nove segundos, como pode ser visto nas figuras abaixo, e melhor no Apêndice 7.3.

Figura 56 - Direcionamentos Chico – Diretora de Atores/Coreografia

CHICO

Silêncio- Coloca alguns objetos na mochila, fecha a mochila, olha pra porta (momento de close no rosto), levanta de onde estava sentado, coloca a mochila nas costas, feliz agora, e se dirige à porta e sai da sala.

00"-09"- Chico apenas caminha entre as barracas da feira, olhando bem curioso e alegre pras coisas. Ele se aproxima de uma barraca e interage com o que está sendo vendida, pega a fruta, até come uma, se for outra coisa, fazer uma graça, não apenas pegar.

Fonte: Acervo dos Autores

Figura 57 - Direcionamentos Clarice – Diretora de Atores/Coreografia

CLARICE

Parte silêncio: Colocar sapatilha, alongar pé e pernas (tipo espacate), colocar o tronco na horizontal (se der né risos). Sobe do alongamento, ainda sentada (foco no rosto). Levanta, e alonga o pé, mexe o pé.

00"-09"- Alongamento com braços (tronco e braços pra esquerda e direita), braços para frente da cabeça com mãos entrelaçadas, exercício com braços (braços de dança para o momento de foco em mãos).

09"-32" – Dança clássica

Fonte: Acervo dos Autores

Os direcionamentos pensados inicialmente para Clarice foram de uma rotina de bailarina, com diversos exercícios de alongamento e posições de balé, passando para uma coreografia clássica contínua, para representar a coreografia que ela estaria apresentando em momentos seguintes do videoclipe. Outro direcionamento

foi para Clarice aparentar chateação e cansaço durante suas cenas envolvendo o balé, e nas cenas que se passavam em seu quarto, ficar bem pensativa e reflexiva.

Já para Chico, que possuía cenas em variadas locações, a diretora de atores separou os momentos em locações. Em alguns momentos Chico só interagiria com o local, como foi no caso da feira que ficou observando, e do Jardim Botânico onde tentou brincar com os macacos; em outros momentos haveria uma coreografia, como por exemplo, o coreógrafo da cena da pista de skate, em que apenas acrobacias foram idealizadas, para o momento da locação pinheiral, onde já seria uma parte mais dançada.

Esses direcionamentos foram mostrados para a diretora Letícia Cellurale, que aprovou as decisões tomadas pela diretora de atores anteriormente, que foram se completando durante a gravação das partes iniciais, onde Giovanna trabalhou com os atores no ato de gravação. Algumas alterações muito interessantes surgiram como a adição de uma acrobacia não planejada na parte do pinheiral de Hissashi, idealizada por ele, que acrescentou muito ao visual do videoclipe. Outra alteração interessante foi na sequência de Anna Luisa no restaurante, em que Clarice pega o celular depois de ser puxada para o treino; essa cena foi ideia dela e ficou engraçada na narrativa do videoclipe.

4.1.6.3. FOTOGRAFIA

Para pensar a fotografia do videoclipe “Casa” foi necessário um mergulho em um formato de vídeo-arte feito inteiramente através da dança e sem uma narrativa clara expressa em diálogos. Esse tipo de produto audiovisual muitas vezes se baseia em um sentimento ou personagem e conta sua história através da expressão corporal. Assistindo a muitos desses produtos foi possível notar que em todos eles a dança não é apenas dada pelo personagem, a movimentação de câmera cumpre um papel igualmente importante, ditando ritmo e intensidade junto ao dançarino ou dançarina. Foi essa fluidez que Alexandre Senô buscou explorar na construção da direção de fotografia para este produto.

Conforme foi se seguindo o processo de criação e o amadurecimento da ideia das duas telas que interagem entre si, foi ficando claro que essa coreografia se estende ainda mais, desde o dançarino em frente às lentes, passando pelo fotógrafo conduzindo a câmera, até o consumidor do produto, que ao interagir com as duas

telas e seus formatos, assume também papel na dança a ser construída no clipe. Esse entendimento foi de suma importância para estruturar todo o conceito por trás da direção de fotografia.

O processo necessário para começar a dar forma ao clipe foi uma conversa entre direção e direção de fotografia; nessa conversa foi estabelecido o tom do vídeo, as ideias e referências que cada um tinha a partir da primeira leitura do roteiro. Nesse ponto o diretor de foto fez uma decupagem com um primeiro tratamento e depois foi discutido novamente com a direção para acertar algumas discordâncias. Então, passou-se para uma abordagem visual. Depois da segunda reunião foi feito um *storyboard* curto, de apenas quatro páginas, sendo duas para cada tela. Com o *storyboard* pronto foi mais fácil e intuitivo perceber o ritmo que estávamos tomando, além de podermos ver claramente se havia alguma quebra de eixo ou outros problemas para não dar nenhum erro durante a montagem.

O *storyboard* foi usado mais tarde pela direção para fazer sua decupagem e pela montadora para fazer o chamado “monstro”, que consiste em montar o clipe com os quadros desenhados para ver se o ritmo está bom, ou se falta algo.

Depois de todo esse processo, decidimos por fazer a narrativa de Clarisse e Chico de formas paralelas, com pontos onde elas se aproximassem – seja por planos semelhantes ou pela interação entre as telas, além de momentos onde se distinguiam bastante. Dividimos a música em três momentos, a primeira parte que seria a zona de conforto dos personagens, essas com formas diferentes, sendo a do personagem Chico com planos em movimento e pouca dança, revezando entre várias locações, e da Clarisse com planos parados e focados no ensaio de balé, mantidos em uma mesma locação. No segundo momento temos temáticas e formas parecidas em ambas as telas, os dois personagens se encontram numa interna e com planos de tripé que culminam em uma interação; esse momento é de introspecção para os personagens e a fotografia, mais escura e parada, tenta demonstrar isso. No terceiro e último momento temos a dança bem marcada, um quadro mais claro e com movimentação de câmera mais presente, movimentos de *steadycam* e a mesma coreografia para os dois dançarinos.

Uma grande preocupação que tivemos durante o processo de pensarmos os planos foi com a dúvida em relação à possibilidade de fazer planos em movimento com a câmera na vertical. Como a maioria dos produtos audiovisuais produzidos em

escalas profissionais são horizontais, as câmeras e equipamentos de movimentação seguem o mesmo padrão; para conseguirmos fazer os planos que queríamos tivemos que improvisar e, como será explicado no tópico 4.2.4, construir o equipamento necessário.

4.1.6.4. DIREÇÃO

O processo de decupagem por parte da direção do videoclipe teve início quando a diretora, Leticia Cellurale, selecionou alguns aspectos que ela acreditava que seriam importantes para caracterizar o estilo do videoclipe. A atenção da direção foi voltada a aspectos relacionados, principalmente, à fluidez do videoclipe. A diretora apresentou ao diretor de fotografia, Alexandre Senô, as suas ideias com relação ao ritmo que o videoclipe poderia adquirir conforme fossem estabelecidos planos, movimentos de câmera e cortes. A tal fluidez desejada estava representada em planos que proporcionassem cortes em movimentos – de atores e de câmera – parecidos, e cortes em objetos e formas parecidas; sugestões de inserção de planos sequências, ou de cortes invisíveis simulando planos sequências, foram pensadas na tentativa de valorizar o conjunto coreografia, fotografia, arte e música. Quando as duas narrativas, vistas isoladamente, apresentassem essa fluidez, poderiam assim partir para pensar melhor formas de interligarem as narrativas, com esses mesmos atributos de ritmo e fluxo, a fim de que pudessem usufruir da melhor maneira possível das duas telas.

Com essas informações em mãos, o diretor de fotografia – Alexandre Senô – apresentou a primeira versão do *storyboard* à diretora; foi quando o videoclipe começou a tomar uma forma onde era possível ter um controle mais tátil da fluidez do mesmo. Em conjunto, diretor de fotografia e diretora, discutiram todos os planos e movimentações de câmera que foram desenhados e apresentados por Alexandre.

Figura 58 - *Storyboard* Inicial Narrativa Chico – Direção de Fotografia



Fonte: Acervo dos Autores

Figura 59 - *Storyboard* Inicial Narrativa Clarice – Direção de Fotografia








Fonte: Acervo dos Autores

Conforme a figura 58 e 59 pode-se observar que a primeira versão do *storyboard* elaborada pelo diretor de fotografia apresentava a sequência de planos prevista para o videoclipe; esses planos seguiam o roteiro elaborado inicialmente. A partir dessa decupagem os roteiros começaram a tomar mais forma, uma vez que muitas ações de cenas foram definidas juntamente aos planos.

Após a decupagem inicial, a diretora decidiu unir *storyboards* e roteiros de ambas narrativas para que os planos pudessem ficar mais claros juntamente ao roteiro, minutagem e letra da música, já que não era possível visualizar tão bem essa junção no *storyboard* inicial.

Figura 60 - *Storyboard* e Roteiro - Direção

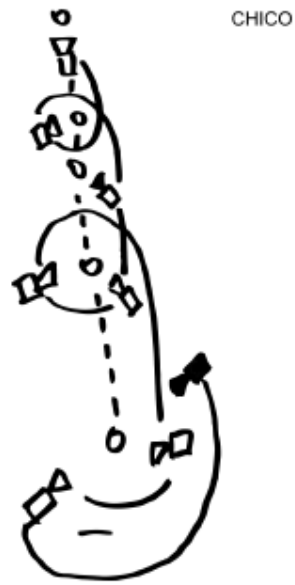
CENA	MÚSICA	TEMPO	OBSERVAÇÕES CH	NARRATIVA 1 - CHICO	NARRATIVA 2 - CLARICE	OBSERVAÇÕES CL
1	 Silêncio	-		INT – SALA DA CASA – MANHÃ Chico termina de arrumar sua mochila.  Sobe em sequência no rosto de chico Chico levanta Chico põe a mochila nas costas	INT – ESTÚDIO DE DANÇA – MANHÃ Clarice termina de colocar sua sapatilha.    	

Fonte: Acervo dos Autores

Conforme a figura 60 nota-se como foi realizada a junção citada acima. Agora os *storyboards* das narrativas encontram-se lado a lado, seguindo a numeração de cena, letra da música, configuração do celular, roteiro, tempo e letra da música, colocados no papel de uma maneira que permite deixar ainda mais visual a decupagem do videoclipe; assim ficou mais fácil observar o modo como as narrativas se entrelaçam e como a fluidez acontece nelas e entre elas.

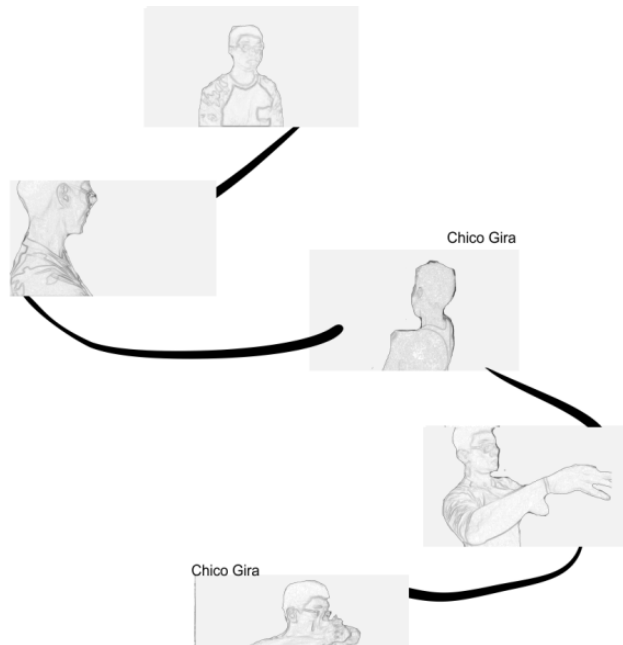
Após a observação desse documento, a diretora percebeu que alguns planos e ações do roteiro não estavam tão bem colocados; a exemplo disso, parte interessante a se destacar, é a dança *reverse*. Esse momento contaria com um movimento de câmera dando um giro de 360° em torno dos dançarinos – é importante salientar que nessa parte, assim como em outras, a decupagem só ocorreu após a criação da coreografia, por ser a dança também um dos pilares da construção do videoclipe. Por ser complexo, esse movimento não estava tão bem definido com relação ao tempo e nem sincronizado com a coreografia. Baseando-se no modelo apresentado na figura 61, desenhado pelo diretor de fotografia, a diretora selecionou *frames* das gravações que ocorreram no ensaio da coreografia com movimento de câmera, e os colocou conforme apresentado na figura 62, deixando os planos mais visuais, unindo coreografia e tempo para facilitar o estudo do movimento de câmera. Com relação a essa cena ainda ocorreram algumas mudanças que serão tratadas posteriormente aqui.

Figura 61 - Modelo Movimento de Câmera 360° – Dança Reverse Chico



Fonte: Acervo dos Autores

Figura 62 - Modelo Movimento 360° Coreografado – Dança Reverse Chico



Fonte: Acervo dos Autores

Estando em consonância as decupagens da direção de arte, fotografia, coreografia e direção, conseguimos dar forma e início à construção do objeto estético do videoclipe.

4.1.7. ORÇAMENTO

O videoclipe “Casa” teve de ser produzido inteiramente em orçamento reduzido, porém este fato não foi algo limitante para o grupo, mas sim um desafio para a criatividade e estratégia dos integrantes que foi cumprido com sucesso.

Inicialmente o grupo pensou em duas maneiras de obtenção do dinheiro necessário: por patrocínio e apoios, através de empresas e comércios locais, ou cada integrante do grupo contribuir igualmente a partir de seus fundos pessoais. A escolha foi unânime pela segunda opção. O grupo concordou com essa maneira pela praticidade, pois não haveria tempo hábil na pré-produção para a realização de uma estratégia de patrocínio adequada e também por conta dos direitos autorais da música, que devido aos percalços que estávamos enfrentando com a liberação dos direitos, explicitada melhor no item 4.1.2, resolvemos ser cautelosos com a questão de não obter nenhum lucro com a realização desse videoclipe, optando assim pelos fundos virem dos próprios realizadores.

Com essa decisão, a necessidade de um orçamento reduzido se tornou prioridade, por isso o controle e planejamento antes de cada gravação foram essenciais para a realização do projeto. Foram gastos um total de R\$970,20, gerando a contribuição de R\$194,04 por parte de cada integrante do grupo.

O controle das finanças da produção foi todo realizado em planilhas Google Docs no Google Drive, assim qualquer integrante do grupo poderia acessar a planilha para conferir o destino do dinheiro do videoclipe. Foram produzidas duas planilhas: uma para custos gerais e outra para combustível. Na planilha de custos gerais era informada a entrada e saída de dinheiro, explicitando os fins de determinadas quantias, além do quanto foi recebido dos integrantes em determinada data – já que o dinheiro foi sendo recolhido aos poucos; a planilha também tinha um espaço dedicado à quantia que restava no caixa e à nota fiscal, caso existisse. Já a planilha de combustível, uma vez que o transporte de toda a equipe durante a pré-produção e diárias das gravações foi feito através dos carros dos próprios integrantes do grupo, contava com um espaço onde era colocada a quilometragem

rodada do dia, o quanto cada carro roda por litro e o preço do combustível, para assim ser realizada a conta de custos de transporte.

Figura 63 - Amostra da Planilha de Custos do Videoclipe “Casa”

1	Descrição da Entrada/Saída	Entrada	Saída	Total	Existe nota?
2	Capital de Giro-50 reais cada integ.		250		250 x
3	Almoço dia 09/08			42	208
4	Almoço dia 11/08			23	185

Fonte: Acervo dos Autores

Figura 64 - Amostra da Planilha de Custos de Combustível do Videoclipe “Casa”

1	Dia	Leticia	Raissa	Alexandre	Érika		Km/L		Preço Combustível
2	08/08/2017			18			Leticia	7	R\$2,35
3	10/08/2017	29					Raissa	7	
4	29/08/2017		35,4	40,5			Alexandre	7	Valor Total
5	30/08/2017		43,2	39			Érika	7	R\$369,96
6	31/08/2017		6	28,6	31				
7	01/09/2017			17	19				
8	02/09/2017		17,3	11,1	29				
9	03/09/2017		14,5	35,6	22		Litros	9,14	48,47
10	04/09/2017		27,4		13		Preço	R\$21,49	R\$113,91
									R\$124,79
									R\$109,78

Fonte: Acervo dos Autores

A maior parte do dinheiro gasto na produção do videoclipe foi durante as diárias de gravação, em alimentação da equipe e combustível dos carros utilizados durante o transporte de todo o pessoal e equipamentos.

Como muitas gravações foram realizadas pela manhã o grupo achou melhor realizar cafés da manhã para a equipe nas diárias, para melhor concentração e preparação de todos. Tivemos muitos dias de gravação, o que resultou em muitas refeições. Nas gravações da primeira semana no Novo Termas de Piratininga, por ser o dia inteiro, o grupo também forneceu almoço para toda a equipe, aumentando a parcela de custos de alimentação do orçamento. O combustível do transporte também foi uma parte considerável em nossos custos de produção, pois tínhamos várias locações, muitas delas longes e em outras cidades, onde tivemos que ir durante vários dias; utilizamos dois carros em todas as viagens para a melhor acomodação de toda a equipe.

Entretanto, também conseguimos realizar economias em nosso orçamento, como por exemplo, na produção de cenografia e figurinos do curta. O grupo gastou quantias ínfimas, pois conseguimos todos os objetos de cenografia e figurino

emprestados com pessoas da equipe, amigos e colegas que gentilmente nos cederam fantasias, sapatilhas de balé clássico e peças de roupas para figurino.

Outra economia foi por conta das locações, onde realizamos nossas gravações sem custo algum.

Alguns desafios surgiram na elaboração e planejamento do orçamento. Inicialmente as cenas finais do videoclipe, que foram gravadas no Novo Termas de Piratininga, seriam gravadas em Peruíbe, litoral de São Paulo. Entretanto, surgiram alguns problemas com relação a locação em Peruíbe, por motivos que serão explicitados melhor posteriormente, alguns relacionados a orçamento, como por exemplo, a grande distância de Bauru, cidade de onde a equipe sairia, o que resultaria em altos custos de combustível, além de custos em hospedagem e alimentação para toda a equipe. Isso, somado a problemas logísticos, fizeram a equipe eliminar a possibilidade da locação em Peruíbe e procurar outro lugar – o Novo Termas de Piratininga, o que reduziu consideravelmente o valor gasto na realização do videoclipe.

Outro percalço aconteceu no último dia de gravação em Piratininga. Precisamos utilizar uma diária a mais que não tinha sido planejado; com isso não planejamos como seria a alimentação do dia e, por conta de problemas relacionados ao horário de permanência limitado do local de gravação e o grande número de cenas restantes para finalizar, o tempo para almoço acabou sendo curto e repentino fazendo com que agíssemos rapidamente. As opções de almoço no Novo Termas eram limitadas, já que uma de nossas integrantes da equipe era vegetariana, além de ser também muito caro. Com isso optamos por locais fora, porém o horário já estava avançado e não havia nenhum restaurante aberto. Por fim almoçamos em uma padaria, onde o custo também ficou um pouco elevado. Mas ao final da diária, um melhor planejamento foi realizado e a alimentação foi totalmente organizada, assim como a reorganização do dinheiro e o gasto que tivemos foi suprido.

4.1.8. LOCAÇÕES

Foi ainda durante a elaboração do roteiro que as locações começaram a ser definidas. Como um dos pilares do videoclipe era os cenários – mais especificamente a mudança deles, exigia-se então uma quantidade grande de locações para essa representação de mudança do ambiente nas narrativas, em

maior parcela na do personagem Chico. Para atender a essa decisão, o grupo também definiu que, a fim de compor o visual do videoclipe, usaríamos locações que fossem visualmente bonitas quando colocadas na câmera.

Ao todo vinte locações compuseram o videoclipe. Como eram muitos lugares, antes de sairmos à procura deles, organizamos uma tabela para que não nos perdêssemos no meio a tanta locação para encontrar e definir.

Figura 65 - Amostra da Tabela de Locações

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		Locação	Período	Confirmar	Onde	Contato	Confirmado	Data
2	Narrativa 1	Sala de Estar	Manhã		Sala da Dendê	Dendê	ok	
3		Feira	Manhã		Virgílio Malta		ok	08/09/17 6h30 as 11h
4		Horto Florestal	Manhã	ir lá antes	7h as 16h			08/09/17 13h as 16h

Fonte: Acervo dos Autores

A tabela foi organizada conforme a amostra da figura 65. Dividida em narrativas – um e dois para os personagens Chico e Clarice, respectivamente – para facilitar a visualização de quais locações eram necessárias a cada personagem, a tabela contava com colunas destinadas à locação, período do dia em que deveriam ser gravados cada lugar, local escolhido, contato, confirmação final e data de gravação. Essa tabela facilitou visualizarmos o que precisávamos procurar. Com a tabela em mãos, começamos a procurar pelas locações.

Foram listadas opções de locais para cada cenário que precisávamos e assim parte da equipe fez visitas aos possíveis lugares. Nessas visitas foram tiradas fotos de todas as locações para serem mostradas ao restante do grupo posteriormente. Com isso, fomos definindo uma a uma, considerando principalmente o fator logística e visual frente a câmera.

No início da narrativa da personagem Clarice, conforme a figura 66, as cenas dos primeiros segundos de música estavam concentradas em uma sala de dança. Como já conhecíamos a sala de dança da UNESP, optamos por ela sem pensar em segunda opção. Foi bem complicado conseguirmos a autorização e chave para a utilizarmos. Inicialmente, fomos pessoalmente até o Departamento de Educação Física da UNESP e preenchemos um papel para que a reserva da sala pudesse ser feita; entretanto, não obtivemos resposta com respeito à disponibilidade nas datas

que precisávamos. Após algumas trocas de *e-mail*, conseguimos enviar mais uma vez o papel de solicitação de reserva – agora pela Internet, e assim a reserva e autorização foram feitas para utilizarmos a sala na gravação do videoclipe. Essa foi uma das últimas locações a nos dar a confirmação da autorização.

Figura 66 - Locação Clarice – Sala de Dança



Fonte: Acervo dos Autores

No início da narrativa do personagem Chico, conforme a figura 67, as locações utilizadas foram quarto, sala, cozinha e garagem de uma casa. Essa escolha acabou sendo feita no dia da montagem do cenário para a gravação por motivos que serão explicados melhor no tópico 4.2.1.1. Esse início aconteceria apenas em um cenário: sala de estar. Conseguimos a sala de estar com uma aluna do curso de Rádio e TV da UNESP, ambiente que atendia às expectativas da diretora de arte – Raissa Constantino, mas que teve de ser repensada. Com a mudança acabamos gravando no quarto, sala e cozinha do apartamento de integrantes do grupo, e na garagem da casa da diretora de arte.

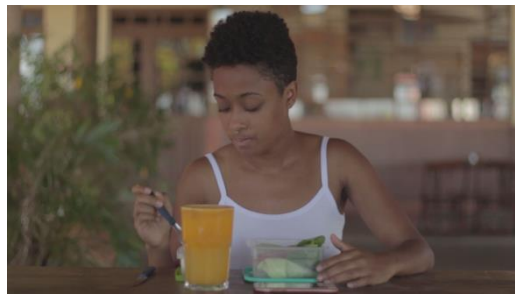
Figura 67 - Locação Chico – Quarto, Sala, Cozinha, Garagem



Fonte: Acervo dos Autores

Outra locação que seria necessária na narrativa da personagem Clarice era um local onde tivesse uma mesa, podendo ser lanchonete ou restaurante. Inicialmente pensamos em gravar na lanchonete que fica localizada próxima à piscina da UNESP, entretanto fomos ao local duas vezes para fazer visita e em ambas ele estava fechado. Com esse problema, desistimos e começamos a pensar em outras opções; entre elas estava a mesa do refeitório da TV UNESP, mas ela não atendia totalmente às necessidades da direção de arte. Após mais um tempo de procura, conseguimos autorização para gravar no Bar do Aero clube em Bauru – local que melhor atenderia às expectativas para a cena, podendo ser observado na figura 68.

Figura 68 - Locação Clarice – Bar do Aero clube



Fonte: Acervo dos Autores

Para a narrativa do personagem Chico foi necessário encontrarmos uma estrada para realizar a cena em que ele andaria de bicicleta. Colocamos uma lista de possíveis estradas para a cena, só com estradas de asfalto. Íamos gravar na estrada próxima ao Instituto de Pesquisas Meteorológicas da UNESP, mas após algumas observações feitas pelo diretor de fotografia sobre os enquadramentos que seriam realizados nessa cena, decidimos gravar em uma estrada de terra – que, preferencialmente, tivesse um horizonte bonito. A locação final em que gravamos, conforme a figura 69, foi na estrada de terra a caminho do Museu do Café em Piratininga, local que valorizava visualmente o enquadramento.

Figura 69 - Locação Chico – Estrada de Terra



Fonte: Acervo dos Autores

Foi necessário encontrarmos um camarim para utilizarmos na narrativa da Clarice. Conhecíamos o camarim da TV UNESP e sabíamos que ele se encaixaria ao que queríamos. Gentilmente a TV UNESP nos cedeu o camarim para gravarmos a cena que precisávamos. Pode-se observar como a cena do camarim ficou nessa locação conforme a figura 70.

Figura 70 - Locação Clarice – Camarim



Fonte: Acervo dos Autores

Precisávamos encontrar uma feira livre para uma cena na narrativa de Chico. Visitamos algumas feiras da cidade de Bauru, fomos até a que acontece na Praça das Cerejeiras, na da região do Parque Residencial das Camélias, em uma próxima a Avenida Getúlio Vargas e na feira que acontece próximo a Avenida Duque de Caxias. Escolhemos para a gravação a feira livre que acontece todas as sextas-feiras na Rua Virgílio Malta, próximo a Avenida Duque de Caxias, conforme apresentado na figura 71. Por ser uma feira que ocupa dois quarteirões e

acompanha o sentido da rua, atendeu às nossas necessidades. A equipe pediu autorização, no dia da gravação, para as pessoas das barracas que apareceriam.

Figura 71 - Locação Chico – Feira Livre



Fonte: Acervo dos Autores

Outra locação necessária à narrativa do personagem Chico era uma pista de skate. A equipe já conhecia a pista de skate localizada na Rua Araújo Leite em Bauru, então acabamos utilizando essa pista como cenário para essa parte – podendo ser vista na figura 72. Optamos por gravar no nascer do sol para que a quantidade de pessoas presentes no local fosse mínima.

Figura 72 - Locação Chico – Pista de Skate



Fonte: Acervo dos Autores

Precisamos de várias locações para compor a narrativa do Chico. O Pinheiral, localizado na cidade de Bauru, foi um local pensado para uma cena. Esse lugar já foi escolhido no momento em que o roteiro foi escrito. O desejo de gravar no Pinheiral veio porque queríamos uma característica simétrica que deixasse o enquadramento bonito nessa cena. A equipe conseguiu autorização para gravar no local depois de

fazer uma visita, apresentar o projeto e combinar por telefone o dia em que poderia ser feita a gravação. A locação Pinheiral pode ser vista na figura 73.

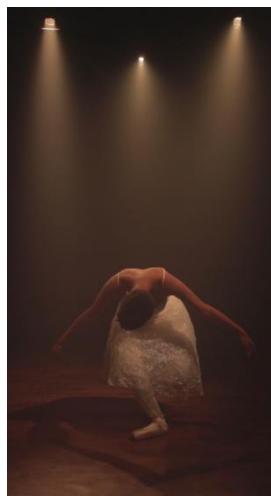
Figura 73 - Locação Chico – Pinheiral



Fonte: Acervo dos Autores

Uma cena do roteiro da personagem Clarice onde ela se apresentaria no teatro, exigia que fosse gravada em um palco. Vendo a necessidade e a dificuldade que teríamos para encontrar um teatro, o diretor de foto colocou que poderíamos montar no Estúdio de TV da UNESP um cenário que simulasse o palco. Com a aprovação da diretora de arte, prosseguimos com a ideia. Reservamos o estúdio com os funcionários que trabalham lá e gravamos a cena. O cenário acabou funcionando muito bem, como mostrado na figura 74.

Figura 74 - Locação Clarice – Palco



Fonte: Acervo dos Autores

Uma cena seria gravada embaixo da água, então precisávamos de um lago ou piscina. A exigência era que, se fosse piscina, não tivesse tanto a aparência de piscina. Decidimos gravar em algumas piscinas do Novo Termas de Piratininga; para isso, o diretor de fotografia e o ator tiveram de fazer exame médico para que pudessem adentrar as piscinas. Ao gravarmos na piscina do termas, ficamos receosos com o resultado, então gravamos a cena também na piscina da casa da editora do videoclipe, Érika Rodrigues, que acabou sendo a versão usada na montagem videoclipe, conforme visto na figura 75.

Figura 75 - Locação Chico – Piscina



Fonte: Acervo dos Autores

A equipe procurava também por uma trilha fechada para uma cena que faria parte da narrativa do personagem Chico. Após uma pesquisa na cidade de Bauru, a equipe decidiu gravar a cena no Horto Florestal onde tinha uma trilha relativamente fechada que se encaixava nas características esperadas pela direção de arte. Vistos os horários de funcionamento do local, nos planejamos para a gravação. Não tínhamos notado que o dia estipulado era feriado, fomos até lá para gravar e só então descobrimos que a trilha do Horto Florestal não abria em feriados. No mesmo momento pensamos em alternativas e decidimos gravar na trilha do Jardim Botânico, podendo ser visto na figura 76.

Figura 76 - Locação Chico – Trilha



Fonte: Acervo dos Autores

Precisávamos de um pátio de hangar para que fosse feita a cena de um avião pousando na pista em animação. Vimos que a nossa única alternativa era o Aeroclube de Bauru, se não conseguíssemos autorização, mudaríamos o roteiro. Felizmente conseguimos permissão para gravarmos lá, após termos visitado e falado com o coordenador do local. A figura 77 mostra como ficou o resultado da cena na locação Aeroclube.

Figura 77 - Locação Chico – Hangar



Fonte: Acervo dos Autores

Outra locação necessária para a narrativa do personagem Chico era uma estação ferroviária. Gravamos na Estação Ferroviária de Bauru, vista na figura 78. Quanto à autorização, conversamos na administração do local e marcamos uma data para a gravação.

Figura 78 - Locação Chico – Ferroviária



Fonte: Acervo dos Autores

Uma cena que gravaríamos inicialmente em uma calçada, enquadrando o personagem Chico e a rua, foi mudada após testarmos o plano e o resultado não ter sido aprovado pela diretora, diretor de fotografia e diretora de arte. A calçada em questão estava localizada na Avenida Getúlio Vargas em Bauru e, aproveitando o lugar, pensamos em mudar um pouco a cena e gravar na praça próxima à árvore de copaíba, também nessa Avenida – como mostra a figura 79.

Figura 79 - Locação Chico – Praça



Fonte: Acervo dos Autores

Foi um pouco mais complicado encontrar um lugar ideal para gravarmos cenas que envolveriam uma interação de cenários e ações entre uma narrativa e outra. Enquanto a narrativa do personagem Chico aconteceria uma cena em uma cafeteria, a da Clarice ocorreria em um quarto. Na lista de possíveis lugares para a gravação da cena da cafeteria estavam o Café 21, Burger 21, Cayenne Café Bar, Tetê Confeitaria Gelateria Café e o Hoss Cafeteria, ambos em Bauru. Nossa maior preocupação era em como gravar sem atrapalhar o horário de expediente desses lugares. Da lista de locações escolhemos a Hoss Cafeteria, por atender às necessidades da direção de arte e do roteiro, vista na figura 80. Para a autorização entramos em contato com o gerente que, gentilmente, nos forneceu o ambiente para gravarmos fora do horário de funcionamento do estabelecimento.

Figura 80 - Locação Chico – Cafeteria

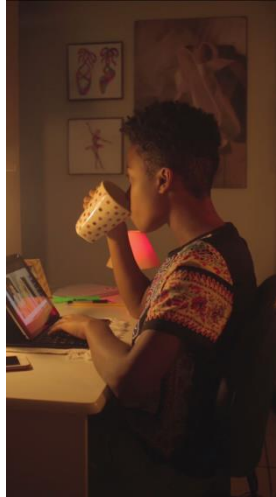


Fonte: Acervo dos Autores

Para o quarto onde seria gravada a cena da personagem Clarice, escolhemos usar o quarto de um amigo de classe do grupo, uma vez que teríamos a liberdade para montar e mexer nos objetos de lá. Entretanto, ao chegarmos no dia anterior à gravação para montarmos o cenário, percebemos que teríamos muito trabalho para deixar o ambiente agradável visualmente, além de o lugar ser inviável para a realização de alguns dos enquadramentos desejados. Assim, saímos à procura de outro lugar. Felizmente encontramos o quarto da nossa atriz Anna Luisa – conforme

a figura 81 – que se encaixou em todas as características que procurávamos, além de estar localizado no mesmo prédio da antiga locação.

Figura 81 - Locação Clarice – Quarto



Fonte: Acervo dos Autores

Para serem gravadas as cenas da dança *reverse* foi pensado no calçadão do centro de Bauru para a narrativa do Chico e na calçada da Avenida Getúlio Vargas em Bauru para a da Clarice. Quando fomos gravar a cena da Clarice percebemos que no local escolhido não passava tanto carro, o que prejudicaria o efeito esperado para o plano; sendo assim, saímos à procura de um novo lugar e acabamos gravando no centro de uma rotatória na mesma rua. O calçadão pode ser visto na figura 82 e a rotatória na figura 83.

Figura 82 - Locação Chico – Calçadão



Fonte: Acervo dos Autores

Figura 83 - Locação Clarice – Rotatória



Fonte: Acervo dos Autores

A nossa grande dificuldade foi com relação à locação das cenas finais, que seria a mesma para ambas as narrativas. Inicialmente, quando ainda escrevíamos o roteiro, tínhamos o desejo de gravar essas cenas em uma praia. Íamos para Peruíbe, litoral sul Paulista, na casa de uma amiga de classe do grupo. Estávamos dispostos a enfrentar os problemas de logística que uma gravação longe da cidade de Bauru causaria. Entretanto um dos carros que faria o transporte até lá quebrou e o conserto não ficou pronto a tempo de irmos gravar. Com esse imprevisto tivemos que mudar o local. Decidimos encontrar outro lugar que fosse semelhante a uma praia, com natureza e água. Pensamos em gravar no Rancho Paturis, em Pederneiras – SP, no Clube de Campo Dr. Laffranchi, em Jaboticabal – SP, no Novo Thermas de Piratininga, Piratininga – SP, ou no Broa Golf Resort, Itirapina – SP. Por ser mais perto de Bauru e ter um lago artificial com areia, simulando uma praia, optamos por gravar no Novo Thermas de Piratininga – vide figura 84. O procedimento para a autorização de uso do local iniciou-se com um primeiro contato pela página do Novo Thermas no *Facebook*, depois foram trocados alguns *e-mails* e, por último, fomos pessoalmente falar com um dos administradores do lugar. Essa mudança de locação ocasionou muitas mudanças no roteiro, que serão explicitadas posteriormente aqui.

Figura 84 - Locação Chico e Clarice – Lago



Fonte: Acervo dos Autores

Essa quantidade de locações trouxe inúmeras dificuldades ao projeto. Foi difícil conciliar horários disponíveis das locações com a dos dois atores e restante da equipe, cada um tinha disponibilidade em dias e períodos diferentes. A fim de nos organizarmos, fizemos uma tabela com os horários livres da equipe e atores, conforme mostra a figura 85.

Figura 85 - Tabela de Horários Disponíveis da Equipe

		Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
Manhã	Hisashi	Indisponível		Indisponível	Indisponível		
	Tarô	Indisponível	Indisponível	Indisponível			
	Nós						
Tarde	Hisashi		Indisponível		Indisponível		Indisponível
	Tarô	Indisponível	Indisponível	Indisponível	Indisponível		
	Nós	Aula	Aula				

Fonte: Acervo dos Autores

Após muitas mudanças de datas conseguimos estabelecer um cronograma e demos início ao período de gravações. Apesar dos muitos problemas logísticos, lidamos relativamente bem com a organização e imprevistos.

4.1.9. CASTING

Assim que o roteiro do videoclipe foi finalizado, notamos a necessidade de escolhermos duas pessoas para os papéis principais: um homem, para o Chico e

uma mulher, para Clarice. Nenhuma característica física específica era requerida pelo grupo, mas um aspecto nos atores em especial seria fundamental para o bom andamento do produto como pensamos desde o princípio: que eles soubessem dançar.

Basicamente todo o videoclipe e sua história foi montada com base em uma possível coreografia de dança, no estilo contemporâneo. A pessoa que interpretasse Clarice também precisaria ter algumas noções básicas de balé clássico, pois no início da história da personagem, ela seria uma bailarina clássica profissional, e mostraríamos uma pequena parte de dança clássica para representar seus treinos.

Com isso o grupo achou melhor procurar, em vez de atores, dançarinos para representarem os papéis, pois, além de dançarem, gostaríamos que os dois nos ajudassem na criação da coreografia, já que eles possuíam uma experiência maior com a dança do que os integrantes do grupo.

Inicialmente pretendíamos lançar casting para a procura desses dançarinos, divulgando a seleção em grupos no Facebook de teatro, dança e circo de Bauru. Depois dessa ideia inicial, pensamos também em arranjar pessoas por indicações de colegas, amigos e por integrantes do próprio grupo.

Durante as indicações surgiu o nome de Anna Luisa, nossa colega do curso de Rádio & TV. Ela já possuía uma grande experiência em dança contemporânea e balé clássico, exatamente o que precisávamos. Explicamos para ela sobre o projeto, data de gravações e como seria a coreografia, e ela se mostrou muito empolgada com o videoclipe. Anna foi a primeira a entrar para nosso projeto.

Faltava o dançarino para interpretar Chico. Estávamos com muita dificuldade para conseguir um homem para a realização do nosso videoclipe, principalmente com as especificidades de estilo de dança que queríamos. Havia algumas boas opções, mas que não se encaixavam em termos de estilo ou mesmo por conta de problemas logísticos, como morar em cidade muito distante e complicar o nosso orçamento devido ao nosso grande número de diárias. Cogitamos inclusive em mudar o gênero do personagem Chico, para que não estourássemos nosso cronograma.

Porém, chegando perto dos últimos dias para conseguirmos o ator, através de um colega nosso, surgiu uma indicação: um aluno da Unesp de Educação Física,

Hissashi. Ele tem se especializado em dança e, inclusive, dá aulas em academias de dança em Bauru. Seu estilo de dança é mais urbano, mais focado em *break*, e com nuances em hip-hop e dança acrobática, o que a princípio fugia do nosso objetivo principal. Caso Hissashi aceitasse participar, achamos que seria interessante mudar um pouco o estilo de dança do personagem Chico, para adaptá-lo ao ator; assim, em vez das danças dos dois personagens serem semelhantes, elas seriam complementares.

Apresentamos também o projeto, bem como datas e pormenores, para Hissashi que também ficou muito animado com o mesmo. Com isso alcançamos com êxito a nossa meta de casting, ainda com tempo para reuniões e ensaios antes das gravações.

4.2 PRODUÇÃO

Concluída a etapa da pré-produção, dá-se início à fase da produção. É nesse momento que acontecem todas as gravações de uma produção. Nos tópicos que se seguem serão relatadas as experiências que cada área do projeto vivenciou durante o período de gravação.

4.2.1. DIREÇÃO

Com todos os itens previamente organizados e pensados na etapa da pré-produção, demos início as gravações do videoclipe, colocando tudo o que havia sido planejado em prática.

Iniciamos o período de gravação com a locação termas, gentilmente cedido pelo Novo Termas de Piratininga. Como essa locação foi fruto de uma decisão tomada um pouco em cima da hora do período previsto no cronograma para o início das gravações, ela acabou apontando alguns problemas com relação a organização da equipe e ordem do dia. Com todos os problemas que tivemos envolvendo a antiga locação que seria na praia, acabamos repensando de forma muito superficial esse momento do videoclipe para a nova locação termas; não desenvolvemos de fato, com consentimento de todos do grupo, uma nova configuração do roteiro e enquadramentos para esse atual cenário. Chegamos para a gravação apenas com a coreografia e especificações dos momentos que exigiam o corte – previstos durante a criação da coreografia para configurar a movimentação dos celulares; infelizmente,

só percebemos que isso não era o suficiente quando chegamos lá e gravamos algumas cenas durante uma manhã. Após essa manhã cansativa e pouco produtiva, decidimos não proceder com mais gravação nesse dia para que pudéssemos nos organizar. A equipe toda sentou para uma reunião a fim de analisar mais cuidadosamente o ambiente e pensar em como os planos, arte, coreografia e ordem do dia poderiam ser estabelecidos para que favorecesse o conjunto e, conseqüentemente, o resultado final do videoclipe. Definimos planos e cenários para cada narrativa e fizemos uma ordem para as gravações. Com receio de que os cortes não favorecessem a fluidez do videoclipe, a diretora colocou a ideia de gravar essa parte também em um plano sequência – tanto no plano horizontal como na vertical – para que tivéssemos uma segunda opção. Por ser essa a parte onde aconteceria o clímax e a junção das duas narrativas no mesmo espaço, ela acabou sendo uma das mais importantes para o videoclipe.

Essa experiência inicial no primeiro dia de gravação no Novo Thermas de Piratininga fez com que enxergássemos que uma organização prévia da sequência do dia é de extrema importância para o bom andamento de uma produção. A partir disso decidimos nos reunir antes de todos os dias de gravação para organizarmos as ordens dos dias, a fim de agilizar o processo na hora da gravação – já que todos estariam cientes sobre a ordem em que os planos seriam gravados. Essa foi uma ótima decisão que tomamos, pois essa sincronia deu mais agilidade e confiança à equipe, facilitando e tornando o processo de gravação mais agradável e fluído.

Durante a gravação, outra mudança que ocorreu em relação a planos e movimentos de câmera foi na sequência da dança *reverse*. Conforme já citado no tópico 4.1.6.4, nessa cena – além do efeito *reverse* – aconteceria um movimento de câmera que daria voltas em torno dos dançarinos. A diretora decidiu gravar um arquivo sem o movimento 360°, somente com um movimento reto seguindo os dançarinos; Letícia tinha receio de que o movimento não valorizasse a coreografia e o efeito causado pela inversão da cena. Assim sendo, a equipe gravou uma versão com o movimento de câmera 360° e outra sem o movimento. Posteriormente, a editora – Érika Rodrigues, diretora de coreografia – Giovanna Capovilla, e diretora se reuniram e concluíram que a versão da cena da dança *reverse* sem o movimento 360° valorizava muito mais o conjunto; então, com o consentimento da direção de arte e foto, essa mudança foi realizada.

Alguns planos de outras cenas também acabaram sendo alterados posteriormente. Caso interessante a se destacar é a parte inicial da narrativa Chico, antes do início da música. Inicialmente as cenas aconteceriam em apenas uma sala, grande parte gravadas em plano sequência; quando chegamos na locação para a montagem da arte e luz, percebemos que o ambiente não favoreceria a fluidez que gostaríamos para o início dessa narrativa, já que o local – por ser pequeno e limitado – não possibilitava ao personagem realizar muitas ações e, como o diretor de foto colocou, não teríamos recuo suficiente para os planos que desejávamos. A equipe então discutiu as possibilidades, buscando por referências que pudessem dar um ritmo melhor a essa parte; queríamos que esse início da narrativa do personagem Chico conversasse com a da Clarice – que era composto por cenas com cortes que apresentavam a personagem. Após algum tempo de busca, Érika, editora e *logger*, sugeriu o clipe da música “Love Generation” do *DJ* francês Bob Sinclar. Toda a equipe gostou da referência, então acabamos utilizando-a tanto para planos como para ações do roteiro.

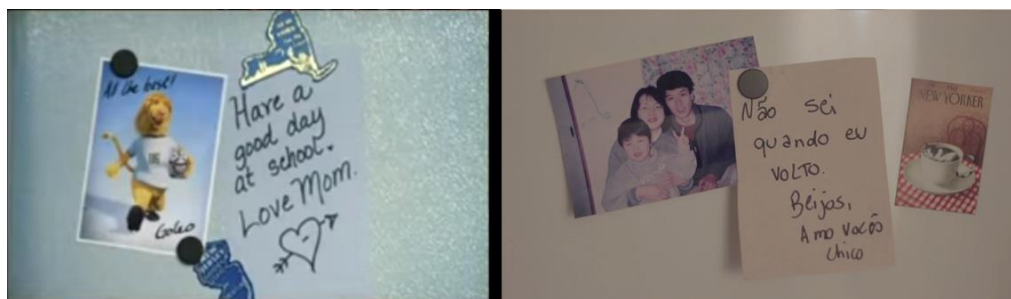
Figura 86 - Comparação de Enquadramentos Narrativa Chico – Despertar



Fonte: Montagem Ilustrativa dos Autores

Conforme a figura 86 observa-se o enquadramento presente no clipe da música “Love Generation” à esquerda e o plano que foi montado na sequência do personagem Chico.

Figura 87 - Comparação de Enquadramentos Narrativa Chico – Geladeira



Fonte: Montagem Ilustrativa dos Autores

O mesmo pode ser observado na figura 87, à esquerda um plano presente no videoclipe de Bob Sinclar e à direita o plano reproduzido na narrativa do personagem Chico.

Essa referência acabou funcionando muito bem para essa parte da narrativa, contribuindo para a fluidez que desejávamos. As ações agora realizadas pelo personagem – separadas por cortes e mudanças de cenários – trouxeram um ritmo melhor à sequência, colaborando ainda para a compreensão da narrativa.

Durante a gravação do videoclipe, por mais que tenha sido realizado um planejamento no período de pré-produção, tiveram que ser feitas adaptações conforme as necessidades foram surgindo; o videoclipe pensado inicialmente foi se ajustando e tomando forma de acordo com as experiências que o próprio processo proporcionou.

4.2.2. PRODUÇÃO

As gravações do videoclipe se estenderam por dezessete dias, de 29 de Agosto a 16 de Setembro de 2017. Muitos desses dias foram divididos em períodos, isto é, utilizamos uma diária para duas locações, por exemplo, em um mesmo dia à tarde gravamos cenas na locação pinheiral e à noite na locação café. Como muitas cenas eram curtas, não tivemos a necessidade de passar o dia inteiro na maioria das locações, sendo necessária a utilização de apenas um período para cada.

Depois da definição de estruturarmos as diárias de gravações em períodos, estabelecemos os horários de chegada da equipe no local de concentração, partida para a locação e teto limite de permanência na locação, com base no que os responsáveis pelas locações combinaram com o grupo.

Durante os dias de gravação no Novo Termas de Piratininga – 29, 30 e 31 de Agosto – estabelecemos os seguintes horários: 8h no local de concentração, partida para a locação às 8h30, 12h pausa para almoço, 13h30 volta para a locação e 16h30 fim da gravação.

Dia 01 de Setembro, gravação no camarim da TV Unesp: 7h30 no local de concentração, 8h na locação, 11h30 pausa para almoço, 12h30 volta para locação, 16h fim da gravação.

No dia 02 de Setembro, na locação Av. Getúlio Vargas com Anna Luisa, a concentração foi às 6h30, 7h partir para a locação, com teto de permanência até às 11h.

Dia 03 de Setembro, como a locação era em um quarto que precisava ser arrumado pela direção de arte e fotografia, a equipe se encontrou às 14h para montagem, com gravação das 19h até às 22h.

Dia 04 de Setembro, a primeira diária em que foram realizadas gravações em duas locações, a gravação no pinheiral teve como horário de concentração 13h30, 14h chegar à locação, com teto de permanência sendo às 17h30. Já a chegada à locação Hoss Cafeteria foi planejada para as 17h30, gravação às 19h30, e teto de permanência 21.

Na terça-feira, dia 05 de Setembro, a gravação foi no aeroclube, com chegada à concentração às 7h30, para chegada à locação às 8h e teto de permanência sendo às 11h.

No dia 07 de Setembro, com Hissashi, a concentração foi realizada às 16h30, com chegada às 17h e finalização às 18h30.

Dia 08 de Setembro, mais um dia com locação dupla, começamos o dia na feira, com concentração às 6h, com chegada a locação às 7h, e teto programado para as 11h. À tarde, a locação foi o Jardim Botânico de Bauru, com concentração às 13h, chegada ao local às 14h, com teto até às 17h.

No dia 09 de Setembro, quando o local foi o calçadão do Centro de Bauru, nos concentramos às 7h30 para saída às 8h30, e teto programado para as 12h.

Domingo, dia 10 de Setembro, nos concentramos às 7h para chegarmos a uma estrada de Piratininga às 8h30, com teto limite às 10h30. Nesse mesmo dia

realizamos uma pequena gravação não programada na garagem de uma das integrantes do grupo que foi realizada logo após voltarmos da estrada. Demoramos menos que meia hora e já havíamos finalizado tudo às 11h30. Nesse mesmo dia gravamos também em um quarto e sala de um apartamento, com começo da montagem às 14h para a gravação ter início às 15h, com término previsto para as 16h30.

O dia da pista de skate, 12 de Setembro, concentramos às 6h30, para chegada às 7h e término previsto para as 10h.

No dia 13 de Setembro gravamos na Estação Ferroviária de Bauru, com concentração às 13h30, para chegada à locação às 14h, com teto de permanência até às 17h.

Dia 14 de Setembro pela manhã, gravamos no bar do aeroclube de Bauru, com concentração às 9h para chegar às 10h, com a saída da locação às 11h. Nesse dia ainda gravamos no Estúdio de TV da Unesp, então a equipe chegou às 14h para montagem das luzes e gravamos de fato às 19h, com uma pausa de duas horas entre a montagem e a gravação para esperarmos a dançarina. Ficamos na locação até às 21h30.

Na sexta, dia 15 e sábado, dia 16 de Setembro, gravamos em uma única locação: o estúdio de dança localizado na Praça de Esportes da Unesp. No dia 15, chegamos às 14h no local com teto de permanência até às 18h. Voltamos no dia 16. No sábado nos concentramos às 6h30, para chegada às 8h e saída às 12h.

Além de organizado pelas disponibilidades das locações, o cronograma de gravação foi baseado na disponibilidade de nossos dançarinos. Importante ressaltar que nunca gravamos com a presença dos dois juntos, pois eles nunca partilharam cenas na mesma locação, exceto no Novo Thermas do Piratininga. Então demos preferência em agrupar as gravações de cada um em dias seguidos, para maior comodidade de nossos dançarinos.

Para o transporte de toda a equipe e equipamentos para os locais de gravação o grupo optou por utilizar os carros dos próprios membros. Pela quantidade de pessoas precisamos utilizar dois carros, onde dividíamos equipe e equipamentos. Os membros que utilizavam o carro em determinada diária preenchia

uma tabela com os custos que seriam repassados pelos fundos do videoclipe quando as gravações acabassem.

Sobre a alimentação, o grupo optou por fornecer nas diárias em que faríamos gravações pela manhã, um café da manhã para toda a equipe. O café era servido no local de concentração do grupo e era simples, mas bem servido, com pão francês, margarina, café, leite e achocolatado. Os membros do grupo acharam importante o fornecimento dessa refeição, pois haveria uma interação saudável entre a equipe, além de haver tempo suficiente para todos ficarem acordados e com a disposição necessária para um dia de gravação. Não preparamos almoço nem jantar, pois nos dias em que gravamos nos dois períodos, acabávamos bem antes do momento das refeições, então optamos por dispensar toda equipe e voltarmos ao local de concentração depois do almoço para as gravações do outro período, exceto em dias especiais (locações Novo Thermas de Piratininga, camarim da TV Unesp e Hoss Cafeteria) que avançamos as gravações nos horários das refeições; sendo assim, fornecemos almoço nos dias do Novo Thermas e do camarim da TV Unesp, e jantar no dia do Hoss Cafeteria. Durante as gravações tínhamos disponíveis água, salgadinhos e *petit fours* para a equipe.

Após o fim da diária, em todas as locações, sempre pedíamos para o responsável pelo local assinar um termo onde se concordava em haver uma gravação ali, permitindo a exibição do lugar em diversas mídias. Todos os responsáveis foram muito gentis e prestativos, e não tivemos problemas quanto à autorização de imagens das locações. Também, no início das gravações, pedimos para os dançarinos assinarem um termo de uso e liberação de imagem, que foi assinado sem nenhum percalço.

As gravações que demandaram um maior trabalho da produção foram os três dias no Novo Thermas de Piratininga. Tivemos alguns problemas em relação ao almoço da equipe. Decidimos não almoçar dentro do local das gravações, pois era muito caro e não havia opções vegetarianas, um aspecto muito importante, pois nossa dançarina Anna Luisa é vegetariana. Com isso no primeiro dia resolvemos fazer o almoço na casa da integrante do grupo que era mais próxima do Novo Thermas, Érika Rodrigues. Não foi uma boa ideia, pois a preparação do almoço demorou demais, e esse foi um dos motivos pelo qual cancelamos a gravação da tarde, não compensava mais ir para o Novo Thermas com o tempo que tínhamos

restante. Já no segundo dia resolvemos pedir marmitex, o que aperfeiçoou nosso tempo, porém tivemos que comer no estacionamento, pois era proibido entrar com comidas no Novo Thermas, mas estávamos bem equipados com mesas, cadeiras e utensílios. O terceiro dia foi o mais problemático. Como foi um dia extra, nós não nos preparamos em relação a aspectos da produção neste dia, pois não sabíamos se demoraríamos um ou dois períodos. Com isso atrasamos a parada do almoço, perdemos um grande tempo para decidir o que faríamos e como não havia nenhum restaurante aberto, almoçamos em uma padaria, que não estava nos planos e desejos do grupo.

Outra questão da produção foi o uso das piscinas do Novo Thermas. Precisávamos gravar cenas em uma piscina, e pensamos nas do Novo Thermas. Tivemos que pagar 15 reais por pessoa para entrar na piscina, totalizando 30 reais, e no fim as imagens não estavam adequadas, pois a água da piscina estava muito escura. Para nossa sorte, encontramos uma nova piscina na casa de uma de nossas integrantes e o problema foi solucionado.

Outro desafio que enfrentamos foi com relação à mudança de duas locações exatamente no momento das gravações. Apesar de terem sido realizadas visitas técnicas, as locações Horto Florestal e sala de estar não estavam satisfazendo nossas necessidades no momento. Assim, arriscamos a tentativa de mudar de locação na hora da gravação, sem visitas prévias, mas obtivemos sucesso. A locação Horto Florestal foi transferida para o Jardim Botânico, e fizemos pequenas alterações na cena a ser gravada na locação sala de estar para se adequar a um novo local – outra sala de estar e agora um quarto e cozinha. Conseguimos achar as novas locações no mesmo dia das gravações, e esse contratempo não afetou nosso cronograma nem a qualidade do nosso produto.

Uma surpresa positiva que tivemos foi o horário de término do trabalho das diárias. Conseguimos concluir a grande maioria das gravações antes do tempo previsto ou estabelecido para o grupo, algumas delas com uma grande margem de tempo restante, e finalizamos todas no tempo previsto, não ultrapassando o tempo de nenhuma.

4.2.3. ARTE

A produção e direção de arte do projeto se deram mais em volta de figurinos do que de cenários, já que optamos por fazer a maior parte das gravações em ambientes externos. O maior desafio foi conciliar o figurino com a narrativa, de modo que só os figurinos representassem o personagem, já que não haviam muitos elementos que pudessem ser inseridos para darem maior profundidade aos personagens.

Durante a produção não houve grandes desafios, já que a maior parte dos objetos foram emprestados de pessoas próximas e conhecidas. O camarim foi o cenário que mais demandou da produção de arte uma vez que eram muitas fantasias, não tão fáceis de conseguir, e detalhes – como quadros, porta-retratos e objetos – para preencher a mesa que demonstrassem um pouco da personalidade da personagem e assim, ligar o primeiro ao segundo momento da narrativa. A locação utilizada foi o camarim da TV UNESP então não precisou ser montada do zero, já que lá já tinha muitos itens pertencentes a um camarim.

O quarto da Clarice também demandou um pouco mais da produção de arte por conta das medalhas e sapatilhas de balé que eram necessárias para remeterem ao sucesso da personagem. Entretanto, a maior parte do cenário já estava pronta, por ser o quarto da própria atriz; sendo somente acrescentados alguns quadros com figuras de balé e elementos de cena.

Quanto ao cenário que seria a sala de estar da narrativa do Chico, acabou sendo mudado, por motivos já explicados neste relatório. O novo cenário se passaria em um quarto, sala, cozinha e garagem de uma casa. A mudança foi grande, mas foi bem tranquilo, uma vez que utilizamos o apartamento de integrantes do grupo onde muitos dos objetos necessários para o cenário já estavam lá, precisando apenas reorganizá-los.

Os figurinos foram a parte da produção de arte que mais demandaram tempo, pois eram dezesseis figurinos ao todo. As roupas da personagem Clarice foram um pouco mais pensadas para poderem se encaixar na proposta da decupagem; as roupas foram emprestadas, então não precisamos gastar dinheiro com aluguel ou compras de fantasias. Já o guarda-roupa do Chico foi emprestado de um amigo da equipe e do próprio ator; pensamos em roupas que pudessem combinar entre si

para serem repetidas com alternância, para dar a ideia de ser um viajante, já que um mochileiro não carrega uma troca de roupa por dia, mas combina as roupas que tem.

Em resumo, a produção de arte do videoclipe se deu mais em torno de figurinos e objetos de cena para três locações, então não houve um gasto grande no orçamento. Na verdade, gastamos apenas R\$10,00 para comprar a regata branca usada no figurino de bailarina no primeiro momento da narrativa da Clarice, sendo esse o orçamento total da arte.

Num geral, os figurinos ficaram bem satisfatórios em relação às referências assim como os cenários.

4.2.4. FOTOGRAFIA

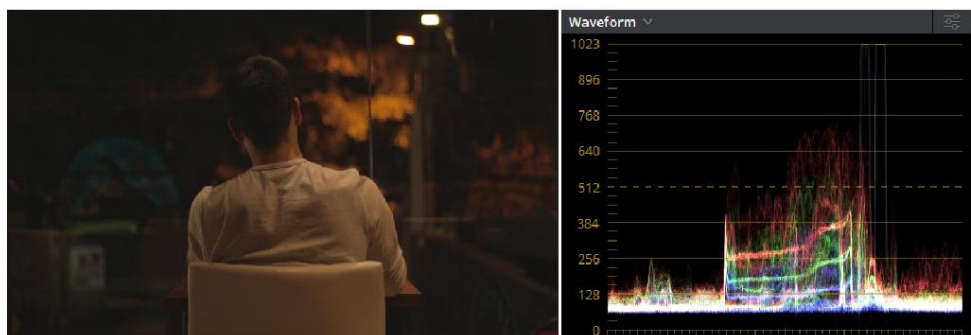
Para produzir um videoclipe é necessária uma grande quantidade de equipamentos, o que acarreta em custos de produção elevados. Para nosso trabalho de conclusão de curso tínhamos um orçamento reduzido e por isso decidimos utilizar os equipamentos que os membros da equipe possuíam, os quais incluíam uma Canon EOS Rebel T5i, lentes Canon 18-135mm f/3.5-5.6, 24mm f/2.8, 50mm f/1.8, 10-18mm f/4.5-5.6 e 70-300mm f/3.5-5.6, dois tripés e uma *steadycam* Glidecam Hd-2000. As lentes em questão cobriam basicamente todas as distâncias focais que precisávamos e a *steadycam* junto aos tripés garantiam a estabilidade dos planos; entretanto, tiveram alguns contratempos.

A Canon EOS Rebel T5i é uma câmera fotográfica de lentes intercambiáveis, DSLR – *Digital Single Lens Reflex*, que também grava vídeos em *Full High Definition* com uma qualidade aceitável; porém, por ser feita para fotografia, esta câmera peca em alguns recursos que se encontram em equipamentos de vídeo profissional, entre eles temos a falta de gráficos como o *waveform* e o histograma, a zebra, o *focus peaking*, a temperatura de cor em graus Kelvin e um perfil de cor *flat*. Para que fique mais claro, será explicado o que cada um desses termos são e o que fizemos para solucionar esses problemas.

O *waveform* é um gráfico que mostra a quantidade de luminância em relação à posição no quadro. Com esse recurso podemos saber se o quadro está muito escuro ou se há algum lugar que está claro demais e ver se, por isso, está sendo perdida alguma informação, além de ajudar a perceber qual elemento em quadro

está com a exposição incorreta. Como visto na figura 88 que mostra o *waveform* de uma das cenas sem colorização do videoclipe, podemos notar que as luzes do poste são os dois picos de onda no canto superior direito e o personagem Chico é a onda maior no meio do quadro, enquanto o resto do quadro é mais escuro e está com uma onda menor no gráfico.

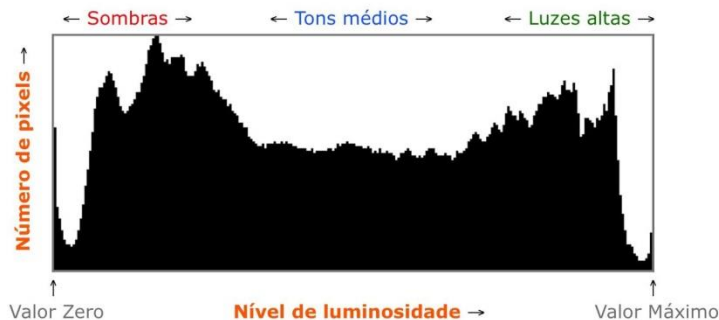
Figura 88 - Cena do Videoclipe – Gráfico *Waveform*



Fonte: Montagem dos Autores

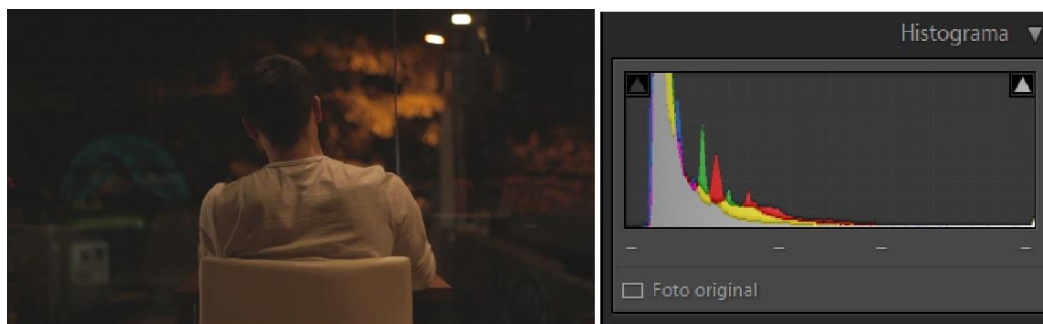
Outro gráfico importante na hora das gravações que a Canon T5i não tem por ser uma câmera fotográfica é o histograma. Diferentemente do *waveform*, o histograma mede a quantidade de *pixel* por nível de luminosidade; com isso, podemos definir se a imagem está muito contrastada, muito clara, muito escura e se há perda de informações.

Figura 89 - Conceito do Histograma



Fonte: https://blog.emania.com.br/content/uploads/2015/09/Figura_1_Parte_2.jpg

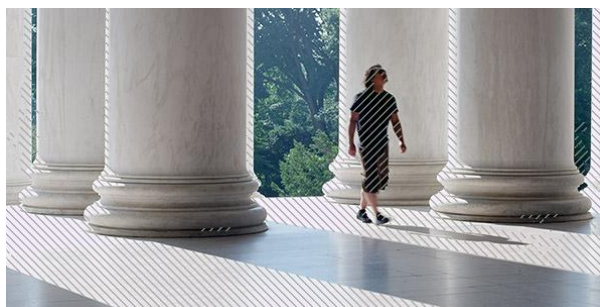
Figura 90 - Cena do Videoclipe – Gráfico Histograma



Fonte: Montagem dos Autores

A próxima ferramenta para garantir a boa exposição da imagem é a zebra. Essa função, presente em câmeras de vídeo profissionais, produz um padrão de listras nas áreas da imagem que estão superexpostas, e um padrão diferente para as áreas que estão subexpostas; assim, na hora de fazer a iluminação de um plano é fácil ver exatamente em qual parte do quadro é necessário diminuir ou aumentar a quantidade de luz.

Figura 91 - Exemplo de Cena com Função de Câmera Zebra



Fonte:

https://s3.amazonaws.com/red_3/uploads/asset_image/image/50181fa2a48c370b0d001ad7/zebra3.jpg

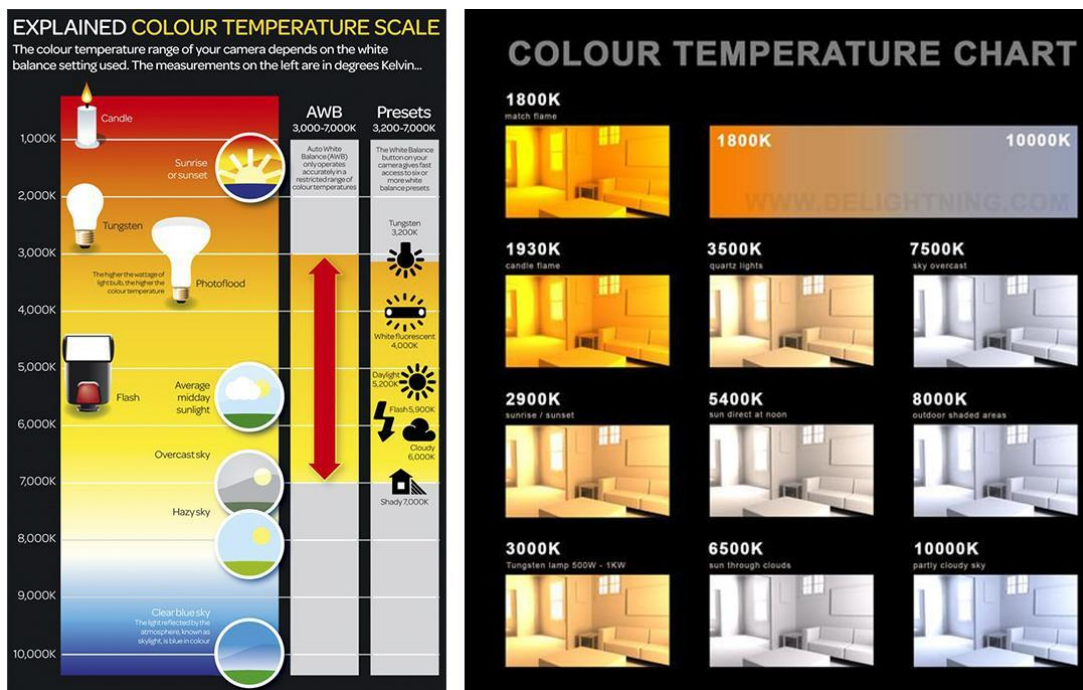
Depois da explicação sobre as ferramentas para acertar a exposição, tratemos agora sobre *focus peaking*. Essa ferramenta utilizada como um assistente de foco cria uma linha colorida em volta dos pontos de maior contraste da imagem, facilitando ao operador de foco ver claramente, mesmo num monitor pequeno, se está fazendo o foco corretamente.

Figura 92 - Exemplo de Cena com Função *Focus Peaking*

Fonte: <https://blog.kareldonk.com/wp-content/uploads/2012/09/focuspeaks5.jpg>

Tudo o que gravamos com uma câmera depende da luz que bate no objeto filmado e que reflete para o sensor; assim sendo, as diferentes características da luz que incidem pelas lentes influenciam diretamente no que estamos captando. Uma importante característica da luz é a temperatura de cor, cada fonte luminosa emite luz em um padrão de onda diferente, e esse padrão reflete na cor da luz que vemos. Da alvorada até o amanhecer, a luz do sol tem diversas cores que mudam na sombra ou num dia nublado, e que são diferentes de uma lâmpada de tungstênio e de uma lâmpada fluorescente, variando entre os tons quentes – puxados para o vermelho e laranja – e os tons frios – puxados para o azul. Entretanto, nós não percebemos tanto essas flutuações nas cores da luz, uma vez que nosso cérebro nos faz saber que o que é branco, por exemplo, fique branco, ou seja, independente da cor da luz, nós veremos branco. Já na câmera quem precisa dizer a cor da luz é o operador, e a maneira mais precisa de fazer isso é através de uma escala em Kelvin que vai desde os 2000 K, num tom bem avermelhado, até 10000 K, com um tom azulado. Infelizmente a Canon T5i possui apenas padrões como “dia” ou “tungstênio” que, apesar de serem muito usadas, não são as únicas possibilidades.

Figura 93 - Conceito de Luz na Escala Kelvin



Fonte: https://i2.wp.com/digital-photography-school.com/wp-content/uploads/2014/04/Free_colour_temperature_scale_photography_cheat_sheet.jpeg?resize=610%2C963&ssl=1 e https://blog.emania.com.br/content/uploads/2015/08/Kelvin_Chart.jpg

Para solucionar a falta dessas importantes ferramentas na hora de gravar, nós instalamos um *hack* no *fireware* da câmera chamado *Magic Lantern* que foi feito através da colaboração de vários entusiastas. O programa é instalado através do cartão de memória e muda algumas configurações nativas do sistema, disponibilizando para o usuário novas formas de utilizar o equipamento. Apesar de serem baixos os riscos ao instalar esse software, se houver algum problema, é por conta e risco de quem instalou.

A última ferramenta utilizada foi o *CineStyle*, um *picture style flat* produzido pela empresa Technicolor. Um *picture style* é uma forma de comprimir os sinais de RGB provenientes do sensor da câmera, definindo a quantidade de nitidez, saturação e contraste que a imagem captada terá. Os perfis de fábrica encontrados na Canon T5i possuem muita saturação, nitidez e contraste, fazendo com que a imagem fique mais bonita assim que sai da câmera; entretanto, acaba fazendo com que haja uma perda de informação, e conseqüentemente uma perda da qualidade da imagem que está sendo produzida.

Figura 94 - Ilustração do Perfil CineStyle e Perfil Canon



Fonte: <http://blog.vincentlaforet.com/wp-content/uploads/Styles.jpg>

Com um perfil *flat* é possível atingir um alcance dinâmico maior. O alcance dinâmico é a diferença entre o preto puro e o branco puro; quanto mais tons entre eles, maior o alcance e, assim, maior qualidade de imagem. Com mais informações sendo captadas no momento da gravação, mais possibilidades temos na pós-produção onde são colocados digitalmente de volta a saturação, contraste e nitidez.

Durante o processo de produção do videoclipe tivemos algumas dificuldades técnicas por optarmos pela narrativa vertical, como já dito anteriormente. Quase não existem equipamentos de gravação profissionais para vídeos horizontais. Então, para que nós conseguíssemos os resultados desejados, o diretor de fotografia construiu, utilizando uma mão francesa usada para prender estantes na parede, um suporte para que a câmera fosse apoiada na vertical em cima da *steadycam*. Por deixar a câmera mais pra cima era necessário usar uma quantidade maior de peso para estabilizar o equipamento, além de demandar mais tempo para a preparação

do mesmo; o peso extra dificultou a operação da *steadycam*, mas depois das primeiras gravações o processo ficou mais natural.

4.2.5. **LOGGER**

Durante as gravações foram utilizadas fichas para a organização dos arquivos, conforme o modelo presente no Apêndice 7.4. As folhas eram numeradas e datadas no início das gravações, sendo colocado também o nome da locação e em qual dia estávamos na ordem cronológica dentro dos dezoito dias de gravação.

Figura 95 - Exemplo de Preenchimento da Ficha de *Logger*

30/08/17

DIA 2 - TITELAS

Personagem	Cena	Plano	Take	Arquivo	Obs
Chico	14	3.2.4	10	9287	✓
Clarice	14	3.2.4	1	9289	X
Clarice	14	3.2.4	2	9290	X
Clarice	14	3.2.4	3	9291	✓
Clarice	14	3.2.4	4	9292	✓
Clarice	14	2.2	1	9293	X
Clarice	14	2.2	2	9298	✓
Clarice	14	2.2	3	9299	✓ + IMPLICAÇÃO OF
Clarice	14	5.1	1	9313	X
Clarice	14	5.1	2	9314	✓
Clarice	14	5.2	1	9315	✓
Chico	14	5.1	1	9316	✓

Fonte: Acervo dos Autores

Nas fichas eram identificados o nome do personagem relativo a cada cena que estava sendo gravada, o número da cena, do plano de acordo com a decupagem, do *take*, o nome do arquivo de vídeo e, quando necessário, de áudio. Havia também uma coluna para checar se um *take* foi ou não válido e para fazer observações a cerca dele como algum tipo de problema, exemplo na Figura 96, ou alguma informação relevante para a escolha do vídeo, exemplo na Figura 97.

Figura 96 - Exemplo de Observação de Problema na Ficha de *Logger*

Chico	14	2.2	6	9268	✓
Chico	14	2.2	7	9269	X olhar para a câmera
Chico	14	2.2	8	9270	X
Chico	14	2.2	9	9271	✓

Fonte: Acervo dos Autores

Figura 97 - Exemplo de Observação de Preferências na Ficha de *Logger*

Clarice	14	2.1	8	9258	X	
Clarice	14	2.1	9	9259	✓	mais claro
Clarice	14	2.1	10	9260	✓	mais escuro
Chico	14	2.2	1	9263	X	

Fonte: Acervo dos Autores

No final de cada dia de gravação todos os arquivos eram passados para dois computadores e dois HDs externos, organizados em pastas com o dia e a locação referentes aos arquivos.

Figura 98 - Pastas com os Arquivos de Gravação

Nome	Data de modificaç...	Tipo
■ Dia 1 - Thermas	02/09/2017 13:10	Pasta de arquivos
■ Dia 2 - Thermas	02/09/2017 13:11	Pasta de arquivos
■ Dia 3 - Thermas	02/09/2017 13:12	Pasta de arquivos
■ Dia 4 - Camarim	02/09/2017 13:13	Pasta de arquivos
■ Dia 5 - Getulio	02/09/2017 13:13	Pasta de arquivos
■ Dia 5 - Piscina	02/09/2017 15:39	Pasta de arquivos
■ Dia 6 - Quarto	04/09/2017 00:18	Pasta de arquivos
■ Dia 7 - Cafe	04/09/2017 23:11	Pasta de arquivos
■ Dia 7 - Pinheiral	04/09/2017 23:31	Pasta de arquivos
■ Dia 7 - Rua X	04/09/2017 23:32	Pasta de arquivos
■ Dia 8 - Aeroclube	05/09/2017 10:29	Pasta de arquivos
■ Dia 9 - Rua Cafe	07/09/2017 21:14	Pasta de arquivos
■ Dia 10 - Feira	08/09/2017 16:59	Pasta de arquivos
■ Dia 10 - Trilha	08/09/2017 17:10	Pasta de arquivos
■ Dia 11 - Centro	09/09/2017 23:42	Pasta de arquivos
■ Dia 12 - Casa	10/09/2017 19:13	Pasta de arquivos
■ Dia 12 - Rodovia	10/09/2017 19:28	Pasta de arquivos
■ Dia 13 - Pista Skate	12/09/2017 22:27	Pasta de arquivos
■ Dia 14 - Ferroviaria	15/09/2017 10:49	Pasta de arquivos
■ Dia 14 - Rua Cafe 2	15/09/2017 10:58	Pasta de arquivos
■ Dia 15 - Mesa	15/09/2017 11:01	Pasta de arquivos
■ Dia 15 - Palco	15/09/2017 11:11	Pasta de arquivos
■ Dia 16 - Sala de Danca	16/09/2017 01:31	Pasta de arquivos
■ Dia 17 - Sala de Danca	18/09/2017 11:36	Pasta de arquivos

Fonte: Acervo dos Autores

Após o carregamento dos arquivos e a garantia de cópias de segurança, os cartões de memória utilizados eram formatados para garantir espaço hábil para a gravação nos dias seguintes.

As dificuldades encontradas na realização desta atividade foram com relação às mudanças de planos durante as gravações. Em algumas cenas, os planos deixaram de ser numerados de acordo com a decupagem e precisaram ser identificados de outra forma, na maioria das vezes descrevendo o que ocorria em cada *take*. Além disso, uma das cenas foi gravada em uma piscina com uma câmera GoPro submersa e em movimento, onde não era possível a visualização simultânea do que estava sendo gravado, tornando assim necessária a visualização de todos os arquivos da cena para a escolha dos *takes* válidos no momento da montagem.

Apesar das dificuldades, a organização dos arquivos proporcionou uma grande economia de tempo no período da montagem, onde dispensou a visualização de muitas horas de material bruto e tornou mais fácil a localização dos arquivos que seriam realmente utilizados. Quando não era possível a utilização dos arquivos previamente escolhidos, foi viável a escolha de outros, já que estavam identificados todos os *takes* que poderiam ser utilizados como reserva.

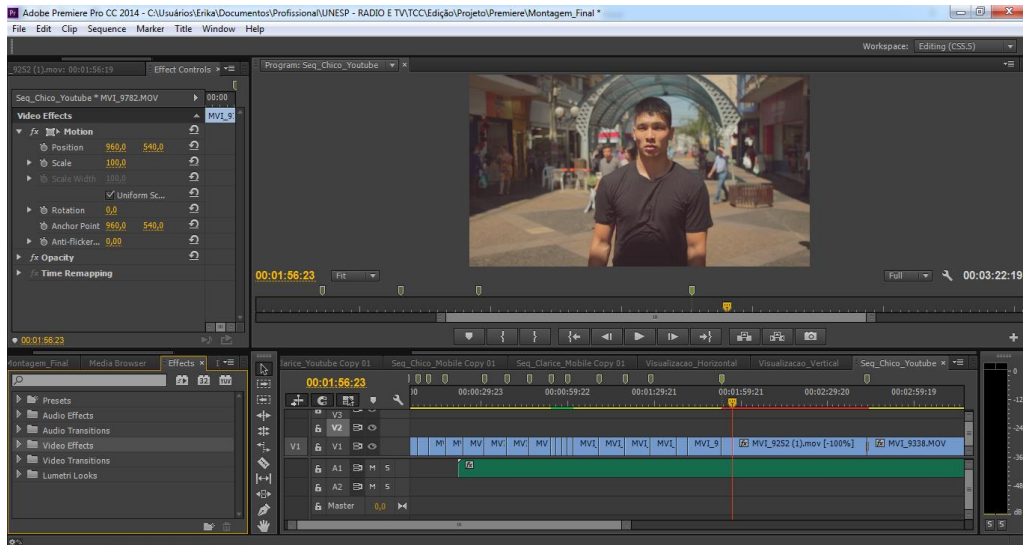
4.3. PÓS-PRODUÇÃO

É na etapa da pós-produção que ocorrem todos os processos para a finalização do produto. Após as etapas da pré-produção e produção, todo o material gravado passa para a etapa da pós-produção, onde receberá todo o acabamento, tornando-se produto finalizado. O videoclipe em questão passou na pós-produção pelos processos de montagem, colorização, animação, sonorização e programação.

4.3.1. MONTAGEM

A montagem do produto foi realizada utilizando o software de edição Adobe Premiere. Esta etapa consistiu no corte e ordenação dos planos gravados, além de alguns ajustes e adição de efeitos. O objetivo, nesta etapa, além de obter os videoclipes, era fazer com que eles ficassem sincronizados em relação a proposta de interação.

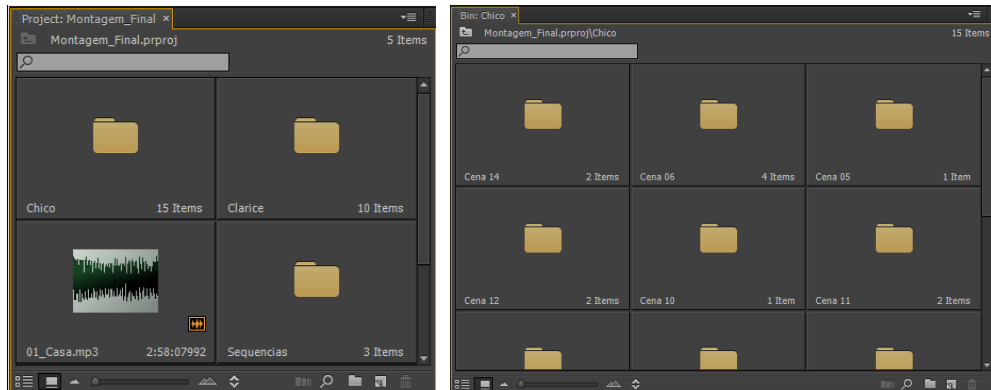
Figura 99 - Área de Trabalho Utilizada na Montagem



Fonte: Acervo dos Autores

Devido à quantidade de versões idealizadas, a organização dentro do projeto de edição foi essencial. Os arquivos brutos válidos, indicados pela ficha de *logger*, foram importados para o projeto organizados em pastas que indicavam o personagem correspondente à narrativa, o número da cena, o número do plano, e se eram versão horizontal ou vertical, quando necessário. Uma dificuldade encontrada em relação à organização foi que algumas cenas, devido a algumas mudanças ao decorrer da pré-produção, não possuíam uma decupagem específica, e acabaram sendo gravados planos sem identificação. Estes planos foram colocados em pastas nomeadas de acordo com as ações que ocorriam neles e estas, colocadas dentro das pastas de suas respectivas cenas.

Figura 100 - Exemplo de Organização das Pastas na Montagem

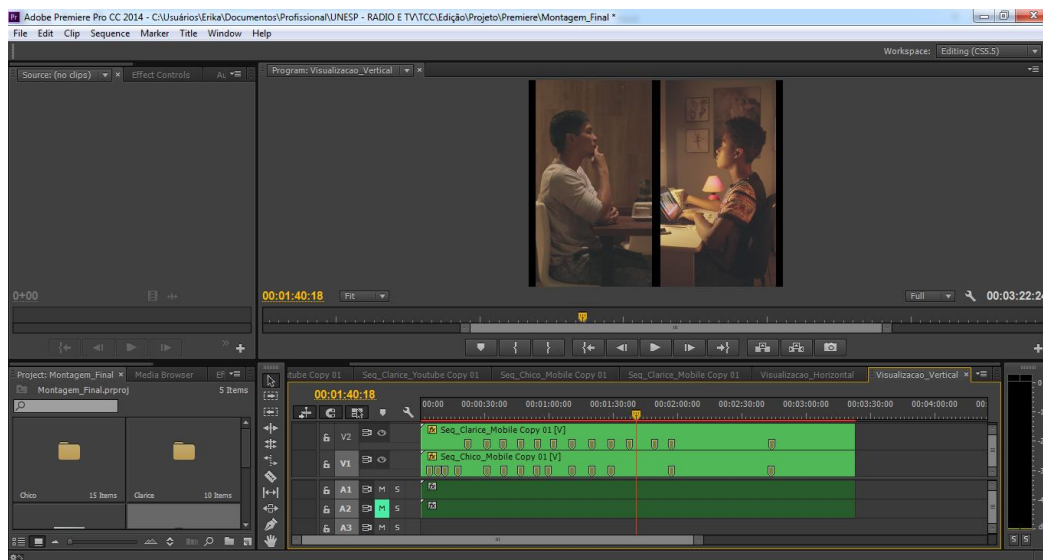


Fonte: Acervo dos Autores

Após essa organização foi necessário selecionar os *takes* a serem usados dentre as opções válidas. Nesse ponto, a dificuldade foi selecionar os planos para a cena final de ambos os videoclipes, já que haviam sido gravadas várias opções por precaução, e a primeira cena da personagem Clarice, que havia sido gravada sem especificações, cabendo à montagem a adaptação do roteiro.

Com o videoclipe sendo pensado para ser assistido em dispositivos móveis, mesclando seu conteúdo com a disposição vertical, pensamos ser necessária a criação de uma versão diferente para ser assistida inteiramente na horizontal, a fim de melhorar a experiência de quem quisesse assistir através do computador. Primeiramente cogitamos fazer apenas um videoclipe misturando cenas dos dois, porém, com o receio de perder a essência das narrativas, decidiu-se mantê-los separadas em duas versões. Assim, tínhamos que montar então quatro videoclipes e não mais dois. Para isso foi criada uma sequência diferente para cada versão do videoclipe dentro do projeto de edição. E além delas, sequências de visualização vertical e horizontal, que possuíam as sequências dos dois videoclipes com interação, para que fosse possível checar o funcionamento dos momentos em que ela ocorresse.

Figura 101 - Sequência de Visualização Vertical



Fonte: Acervo dos Autores

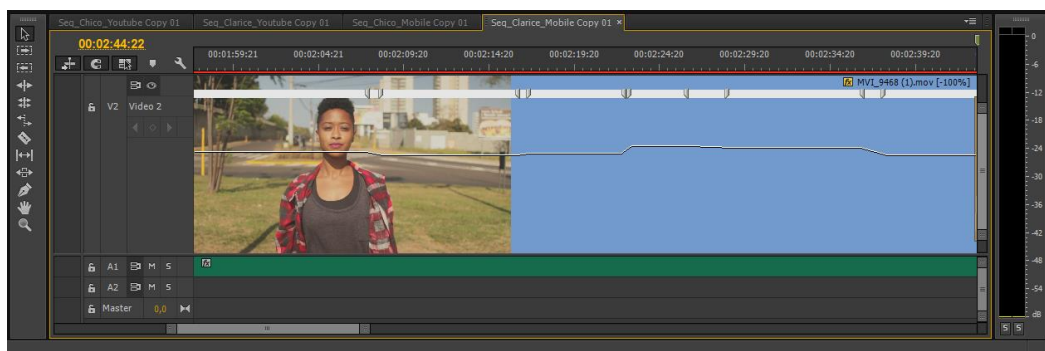
Antes de iniciar a montagem, foram feitas marcações nas sequências nos pontos de mudança da música, de acordo com o que foi definido no roteiro. A partir disso a montagem das cenas foi feita; a sincronização dos cortes e momentos de interação foi realizada a partir da observação da contagem de tempo no *timecode*. A dificuldade encontrada em algumas cenas foi em relação a seu tempo de duração. Muitas vezes o tempo destinado a elas na música tinha poucos segundos e acabamos por gravá-las em um tempo muito maior. Nas cenas de plano sequência apenas foi escolhido o momento em que as ações se encaixavam melhor com o ritmo da música. Já nas cenas em que haviam ações que precisavam ser mostradas completamente, a solução encontrada foi trabalhar com *jump cut*, dando mais velocidade a cena e fazendo os cortes de acordo com a música.

Após completa a montagem foram necessários alguns ajustes. Na cena em que o personagem Chico sai do café e a personagem Clarice sai do seu quarto há uma interação, onde um sai de uma tela e o outro entra em outra. Para que ela fosse possível foi necessário adicionar o efeito de *flip* horizontal em um dos vídeos, assim ele seria posicionado do lado correto, devido à disposição da locação obrigar as ações acontecerem para o lado oposto do ideal. Em um dos planos da primeira cena da personagem Clarice, foi necessário realizar um *crop*, um corte e redimensionamento da imagem, para tirar um objeto que apareceu durante a cena e

não notamos no momento da gravação. O *crop* também foi utilizado na cena final de ambos os personagens para deixar os enquadramentos mais parecidos no momento da interação, e tirar sombras da equipe que apareciam em alguns momentos dos *takes*. Nesta cena também foi utilizado o efeito *warp stabilizer*, que ajuda a estabilizar o movimento da câmera. O mesmo efeito foi utilizado no plano onde se inicia a música no videoclipe da personagem Clarice. Para as cenas de dança invertida foi necessário o uso de *reverse speed*, que gerou os vídeos de traz para frente, tornando possível o efeito desejado.

As cenas de dança invertida foram uma das maiores dificuldades para montagem. Várias opções foram gravadas, com a câmera indo em sentido único ou girando em torno do personagem, com a presença de um espelho, indicado no roteiro, ou sem ele. E foi no momento da montagem, após alguns testes, que definimos qual era a melhor versão. No entanto era necessário que as danças e a câmera estivessem com os movimentos sincronizados neste momento em ambos os vídeos, e para isso foi necessário regravar uma das cenas. Mesmo após a regravação, as danças ainda não batiam. A solução encontrada foi utilizar o *time remapping* para remapear o tempo de uma delas e deixa-la o mais próximo possível em sincronia com a outra.

Figura 102 - *Time Remapping* na Cena de Dança Invertida



Fonte: Acervo dos Autores

Após completa a montagem, ela foi passada para a colorização. Após a colorização os arquivos retornaram como pequenos vídeos exportados para cada corte. Porém foram necessários ajustes após a recolocação no projeto. Foi preciso

reordenar os planos para deixá-los como estava anteriormente, acertar alguns cortes que haviam se alterados nesse processo e recolocar todos os efeitos, que também haviam se perdidos.

O processo de montagem neste projeto teve início desde a pré-produção, com a definição da ordem de alguns planos para tornar possível as interações. Durante a produção, era sempre checada a viabilidade do que estava sendo gravado para montagem. Após cada dia de gravação de cenas mais difíceis, eram montados testes para saber se elas funcionariam. Após a realização do primeiro corte foi realizada uma reunião com a direção e coordenação de coreografia para checar a necessidade de ajustes. E após os ajustes houve uma contínua conversa entre as áreas para chegar ao melhor resultado.

A montagem do videoclipe casa foi um grande desafio, trazendo necessidades para a edição que não havíamos encontrado anteriormente, como a edição simultânea de dois vídeos, a dificuldade em pensar muitos fatores a cada corte devido à interação e ao posicionamento dos celulares, além da viabilidade de cada versão. Um grande desafio que trouxe muito aprendizado e crescimento profissional.

4.3.2. COLORIZAÇÃO

Para fazer a colorização do videoclipe “Casa” foi usado o programa DaVinci Resolve. Esse programa trabalha através de um sistema de nodos que funcionam como camadas e, durante o processo de colorir, eles são divididos em várias etapas, cada nodo fazendo uma parte da colorização.

A colorização começou com o *color correction*, que consiste em acertar exposição e balanço de branco para fazer com que os clipes tenham a mesma aparência. Depois disso vem a etapa do *color grading*, e é nesse ponto onde é dada o visual que procuramos, seguindo as imagens de referência como guias em meio às cores.

A princípio pensamos em fazer as duas narrativas com uma colorização semelhante para que houvesse uma união entre elas. Entretanto, com a montagem pronta, vimos que os clipes de ambas as narrativas tinham aparências muito distintas entre si; com isso, optamos por fazer com que o visual das duas narrativas comesçassem bem diferentes e, conforme as histórias fossem se encontrando, as

cores das narrativas também fossem se assemelhando e, por fim, ficassem iguais nas cenas finais.

Foi um grande desafio colorir vídeos diferentes de maneira que eles conversassem entre si. A solução que encontramos para fazer isso foi colorindo um dos vídeos seguindo a referência e depois o usando, já colorido, como referência para a colorização das partes em que as narrativas se encontram no outro vídeo.

4.3.3. ANIMAÇÃO

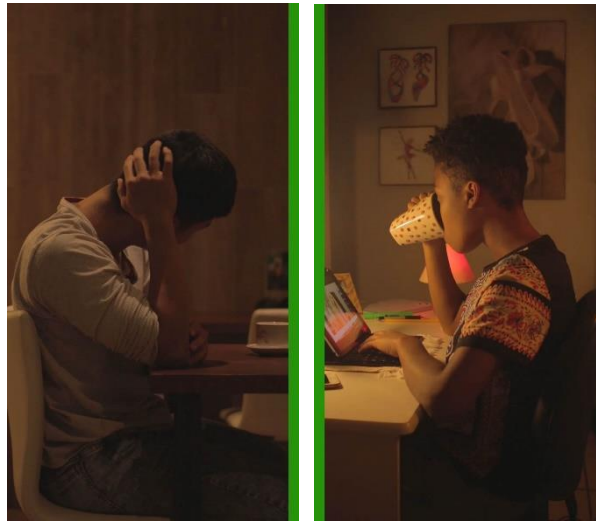
No videoclipe fez-se uso da animação no vídeo de instruções, feito para orientar as pessoas sobre o funcionamento da interação, nos comandos nas telas, feitos para indicar as próximas interações, e no videoclipe em si, para compor as duas narrativas e dar mais forma à interação entre as duas telas.

4.3.3.1. INSTRUÇÕES E COMANDOS

Para identificar os momentos de interação entre os vídeos, foi necessária a criação de comandos que apontavam os momentos em que as telas deveriam ser giradas, da posição horizontal para vertical e vice-versa, ou serem aproximadas, indicando a extremidade da tela com a qual isso deveria ser feito.

Assim, com o uso do software Adobe After Effects, foi feito um vídeo com fundo transparente, para ser colocado sobre o videoclipe no momento da exportação, com os devidos comandos. Estes comandos eram sólidos em forma de faixas que surgiam e piscavam nas bordas da tela, com cores diferentes para cada tipo de ação a ser realizada.

Figura 103 - Comando para Aproximar as Telas

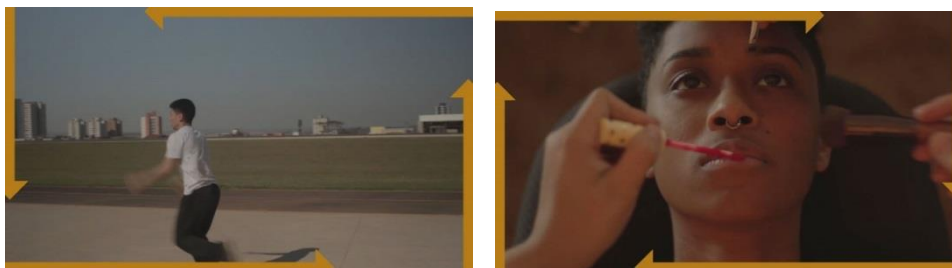


Fonte: Acervo dos Autores

A animação desses sólidos foi feita apenas com a manipulação de escala, posição e opacidade. Além disso, foi usado o editor gráfico, onde se pôde controlar a variação de velocidade com a qual os parâmetros se alteram, e ativar o *motion blur* garantindo mais fluidez aos movimentos.

Foram feitas duas versões destes comandos; a primeira, como teste, utilizava as cores verde e vermelha e faixas largas. Após demonstração à equipe, foi sugerida a alteração da cor vermelha, mudando para alguma que não destoasse tanto das cores das cenas, o estreitamento das faixas e a adição de algo que indicasse melhor o sentido no qual o dispositivo deveria ser girado. A cor então foi alterada para laranja, as faixas deixadas mais finas e adicionadas setas durante o surgimento dos sólidos que indicavam a necessidade de girar a tela, apontando o sentido em que a ação deveria ser feita.

Figura 104 - Comando para Girar as Telas



Fonte: Acervo dos Autores

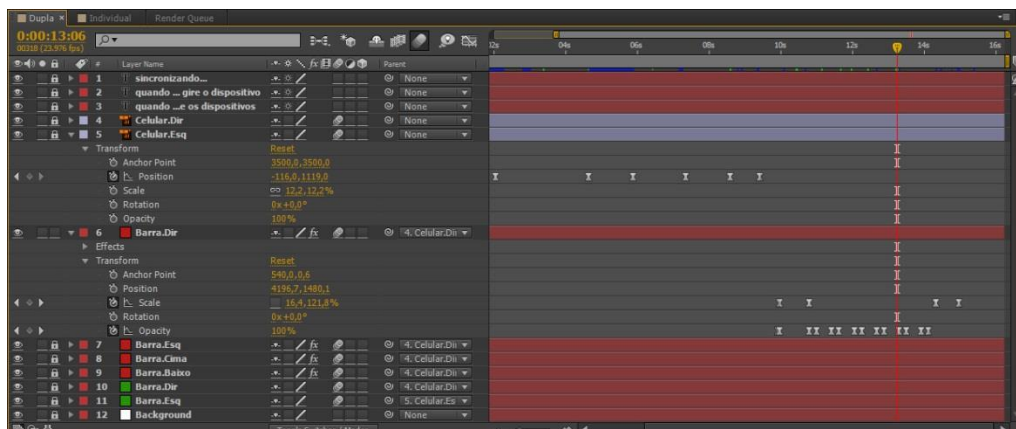
Para guiar o público na participação durante as interações foi feito um pequeno vídeo de instruções. O vídeo também foi feito no software Adobe After Effects, com o uso de um vetor em formato de celular, feito no Adobe Illustrator, e ferramentas de texto e criação de sólidos.

Figura 105 - Vídeo de Instruções



Fonte: Acervo dos Autores

Os parâmetros utilizados foram apenas a manipulação de escala, posição, rotação e opacidade dos sólidos, vetores e textos, além do aprimoramento dos movimentos com o uso do editor gráfico e a ativação do *motion blur*.

Figura 106 - *Timeline* de Edição do Vídeo de Instruções

Fonte: Acervo dos Autores

Inicialmente foram feitas duas versões de instruções. Uma para se o videoclipe fosse assistido em dois dispositivos e outra para caso ele fosse assistido em apenas um dispositivo. Após algumas reflexões, foi decidido permitir elementos de interação apenas na exibição em dois dispositivos, para incentivar o uso de duas telas. Sendo assim, a versão individual foi descartada.

4.3.3.2. ANIMAÇÃO NO VIDEOCLIFE

A animação era um dos pilares do videoclipe, definida como complemento à narrativa. O objetivo era fazê-la de maneira minimalista. Foi definido durante a concepção do projeto que ela estaria presente com uma aparência de esboço, sendo os desenhos compostos apenas pelos seus contornos e em cores neutras ou apenas uma cor. Após assistirmos algumas referências, resolveu-se mantê-las todas na cor branca.

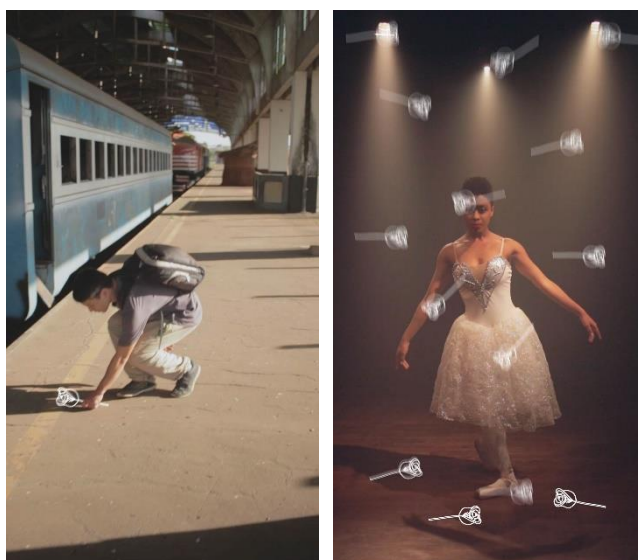
Durante a criação do roteiro foram definidos elementos que apareceriam em forma de animação para interligar as duas narrativas. Inicialmente as rosas, que transpassariam de uma tela para outra, a chuva e o varal, que estariam presentes em telas diferentes, porém simultaneamente, trazendo a mesma imersão e representação para as duas narrativas. Haveria também um avião na cena do aeroclube, para tornar a animação mais presente no início do videoclipe. Fora esses elementos, seriam elaboradas animações que acompanhassem os movimentos dos personagens durante toda a narrativa, estando estas não tão bem definidas nesse ponto.

Figura 107 - Animação – Cena do Aeroclube



Fonte: Acervo dos Autores

Figura 108 - Cena de Interação com Animação – Rosas



Fonte: Acervo dos Autores

Durante a criação da coreografia da parte final, notou-se a falta de interação na cena. Essa falta foi suprida com a ideia da coreografia com um elemento de animação que transpassa de uma tela para outra, o chapéu.

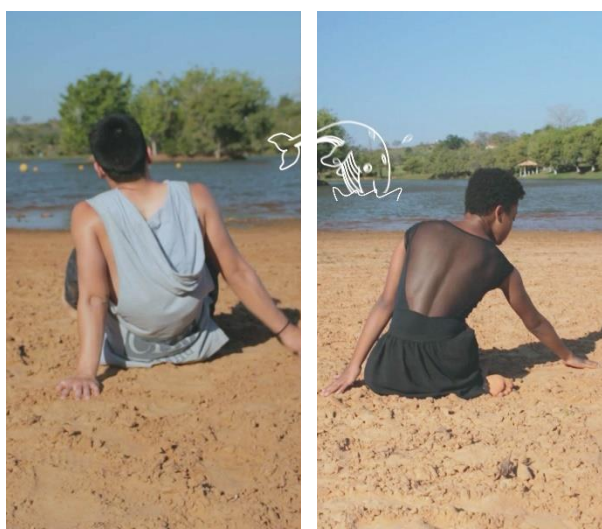
Figura 109 - Cena de Interação com Animação – Chapéu



Fonte: Acervo dos Autores

Após a finalização da montagem, notou-se que as narrativas criavam certa expectativa para a cena final e quando esse final chegava nada de especial acontecia. Assim, foi inserida a animação de uma baleia no lago, remetendo ao nome da banda a qual a música pertence e preenchendo esse espaço, de certa forma vazio, da narrativa.

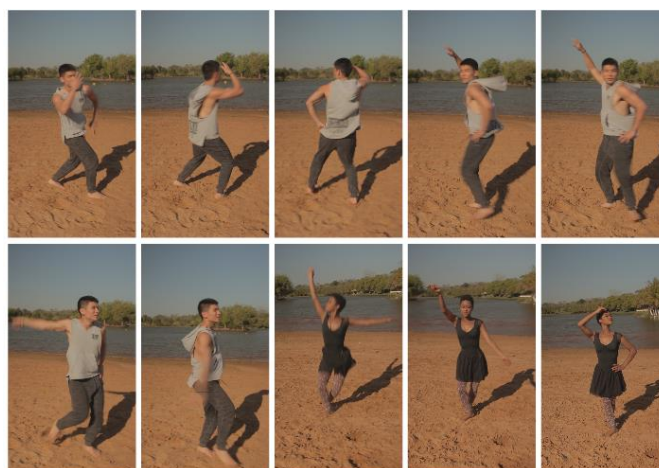
Figura 110 - Cena de Interação com Animação – Baleia



Fonte: Acervo dos Autores

A primeira etapa do processo de animação foi a criação dos desenhos, que foram feitos no software Adobe Illustrator, de forma a serem concebidos em vetores, garantindo manutenção da qualidade da imagem durante o processo de animação, feito no software Adobe After Effects. Para a criação dos desenhos foram feitas montagens com frames dos vídeos nos quais estariam os pontos chave de movimentação das animações, para assim poder visualizar melhor quantos desenhos seriam necessários para simular o movimento.

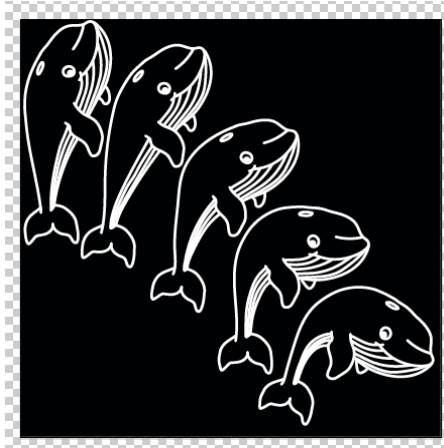
Figura 111 - Montagem para Visualização dos Movimentos



Fonte: Acervo dos Autores

Feito isso, cada desenho era posicionado na imagem e quando fosse necessário, criado outro desenho com ângulo diferente. Os resultados foram salvos em arquivos diferentes para cada objeto a ser animado, e em cada arquivo, os diferentes desenhos separados em *layers*.

Figura 112 - Vetores Feitos para Animação da Baleia



Fonte: Acervo dos Autores

Uma das maiores dificuldades da animação foi a simulação de movimento pela troca de ângulos dos objetos. Muitos desenhos foram refeitos algumas vezes para melhorar o resultado final. Nos casos dos elementos que precisavam dessa movimentação, a troca de desenhos foi feita em pré-composições e estas foram importadas para a composição do vídeo, onde era feita a manipulação de posição, escala e rotação para a criação de movimento, além da criação de máscaras para permitir que os desenhos ficassem apenas atrás dos personagens quando necessário. Para suavizar os movimentos, aqui também foram usados o *motion blur* e o editor de gráfico, onde se pode controlar a variação da velocidade em que acontecem as alterações de cada parâmetro.

Em alguns casos, como a cena da rosa, foi utilizado também o recurso *track motion*, onde se traqueava um ou dois pontos do vídeo, de acordo com a necessidade do movimento, para poder inserir a animação a partir desses dados, fazendo com que ela se movimentasse juntamente com o cenário, parecendo fazer parte dele. Esse recurso também foi utilizado na cena do avião, onde a câmera se movimentava bastante. Esta foi uma das grandes dificuldades desse processo, já que o uso de tal ferramenta não foi pensado previamente, e na maioria dos casos não havia um ponto para fazer esse *tracking*, tornando necessário o ajuste frame a frame.

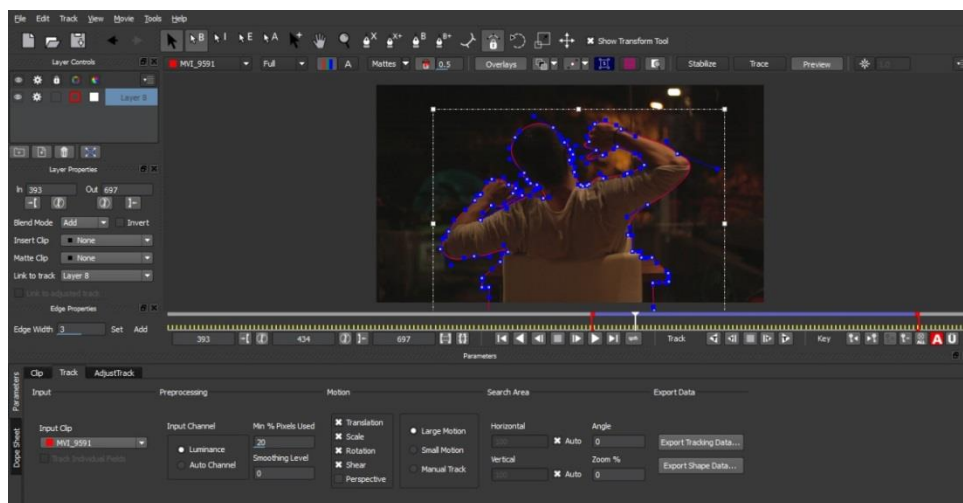
Figura 113 - Cenas em que Personagens foram Traqueados



Fonte: Acervo dos Autores

Nas cenas onde ocorre chuva – para o personagem Chico – e um varal de roupas – para a personagem Clarice – foi utilizada também a ferramenta de *planar tracking* chamada Mocha. Através dela foi possível delimitar o espaço em que essas animações ocorreriam sem passar por cima dos personagens, dando a impressão de que elas aconteciam atrás deles. Inicialmente a ideia de utilizar essa ferramenta era porque ela consegue traquear objetos em movimento automaticamente, porém, devido aos detalhes dos objetos precisos para traquear, no caso os personagens, a ferramenta não consegue fazer isso perfeitamente no modo automático; sendo assim, foi necessário fazer ajustes *frame a frame* para que o *tracking* ocorresse da maneira correta, tornando este um processo bastante demorado.

Figura 114 - Ferramenta Mocha do After Effects



Fonte: Acervo dos Autores

As informações obtidas nessa ferramenta eram colocadas em um sólido que, ligado com o vídeo, formava uma das três camadas necessárias para posicionar essa animação. Uma primeira camada com o vídeo original, uma segunda com a animação e uma terceira com o vídeo original delimitado pelo *tracking*, mostrando apenas o personagem e encobrindo a animação. No caso do varal de roupas, foi necessário também uma máscara na animação para delimitar o espaço da janela do vídeo original.

Figura 115 - Animação Acompanhando Movimentos de Chico



Fonte: Acervo dos Autores

Figura 116 - Animação Acompanhando Movimentos da Clarice



Fonte: Acervo dos Autores

As animações que acompanham os movimentos dos personagens foram feitas a partir de máscaras em sólidos, animadas através do efeito *stroke*, que permite uma revelação gradual dos sólidos utilizados, e o controle de tempo do começo e do fim desta revelação a partir da manipulação de suas porcentagens. Estas animações foram posicionadas acompanhando, além dos movimentos, as batidas da música.

Figura 117 - Animação que Acompanha a Música



Fonte: Acervo dos Autores

A animação foi também um grande desafio para o presente projeto, devido ao conhecimento pouco avançado na área. Entretanto a sua colocação no videoclipe permitiu um grande aprendizado durante o seu desenvolvimento. A animação também se fez essencial na solução de alguns problemas que encontramos em relação à narrativa e ao caráter de interação no decorrer da produção.

4.3.4. SONORIZAÇÃO

O roteiro do videoclipe foi pensado para que houvesse partes sem música, somente com o som ambiente das cenas, uma anterior e outra posterior à música. Sendo assim, na etapa da pós-produção, foi feita a sonorização dessas cenas.

Nas cenas que compõem o momento anterior ao início da música, na narrativa do personagem Chico, não foram captados sons do ambiente na hora das gravações, ou seja, toda a sonorização foi montada a partir de *foleys*. As cenas foram decupadas posteriormente à montagem para que o levantamento de todos os *foleys* necessários fosse feito. No primeiro plano da parte de Chico, ele acorda com o despertador tocando, então foi necessário *foley* de despertador, ruído ambiente e de movimento de coberta. No plano seguinte, onde Chico se veste, foi usado *foley* de movimento de roupa e o mesmo ruído ambiente anterior. No outro plano, Chico amarra o cadarço do tênis, pega sua mochila e se levanta, então se fez necessário um *foley* que simulasse o amarrar do tênis, o levantar da mochila do chão e o levantar de Chico, além do ruído ambiente. No próximo plano Chico abre a geladeira, pega uma garrafa de água e fecha a porta da geladeira, onde foi usado *foley* do pegar a garrafa, do abrir e fechar da geladeira e do ruído ambiente. No último plano dessa parte anterior ao início da música, Chico sai da garagem

empurrando a bicicleta e depois monta nela; assim *foley* de ruído do ambiente, da catraca da bicicleta ao ser empurrada e do andar na bicicleta tiveram de ser usados na sonorização desse momento.

Na narrativa da personagem Clarice foi captado o som direto das cenas que fazem parte desse momento inicial, anterior ao começo da música, ou seja, para compor a sonorização dessa parte foram gravados os áudios das ações das cenas. Entretanto, ocorreram alguns problemas, gravamos imagens extras para essas cenas iniciais sem termos captado o som das mesmas; como elas ficaram melhores, acabamos usando-as, o que fez com que a sonorização tivesse de ser montada a partir dos outros áudios gravados. Houve um processo de seleção e montagem para que o som desse momento pudesse ficar o mais real possível.

No momento final do videoclipe, após o término da música, as duas narrativas acontecem no mesmo ambiente. Não foi captado som direto no momento da gravação, então todos os áudios que compuseram a sonorização foram provenientes de *foleys*. Foram usados, nas duas narrativas igualmente, *foley* de ambiente composto por *foley* de vento, pássaros e água. A sonorização feita para uma narrativa foi usada igualmente na outra, para dar a sensação que as duas se passam no mesmo momento. A presença da baleia em animação passando de uma tela para outra permitiu que a sonorização brincasse com a passagem do *foley* de baleia de um dispositivo ao outro, reforçando ainda mais a ideia de interação entre as telas e narrativas.

Todos os *foleys* usados na sonorização do videoclipe são do site Freesound, que é um banco colaborativo de sons, com licenças Creative Commons, e do canal Free Sound Effects. Os sons usados no videoclipe são em sua maioria de domínio público ou de atribuição.

4.3.5. PROGRAMAÇÃO

A produção de um videoclipe com recursos de interação entre telas exigiu que uma plataforma fosse pensada para que essas características funcionassem. Como nenhum integrante do grupo tinha experiência na área de programação, chamamos o mestrando em Comunicação Midiática pela UNESP, Vinícius Laureto, para nos ajudar com essa área da produção; gentilmente ele entrou no projeto e nos auxiliou desde a concepção da interação até o final, com a execução da programação.

A principal referência para a interação do videoclipe do projeto, o videoclipe “Dangerous” do David Guetta, só foi concretizada como tal após Vinícius dizer que conseguiria reproduzir algo parecido na linguagem da programação. Esse foi o ponto de partida para que começássemos a definir os itens que possibilitaram a interação, conforme já citado anteriormente nesse relatório. A proposta de interação pensada para o projeto exigia que os vídeos – um com a narrativa do Chico e outro com a da Clarice – começassem ao mesmo tempo em dois dispositivos, para que eles passassem simultaneamente nas duas telas. Para que esse *play* simultâneo acontecesse, foi preciso criar um sistema de sincronia entre dois dispositivos móveis, através da geração de um código de quatro caracteres, e que ações de *play* e pause acontecessem de forma coordenada em ambos os aparelhos.

A primeira decisão tomada em relação à forma como o produto estaria disponível aos usuários foi referente ao tipo de aplicação criada. Uma aplicação nativa, que roda na linguagem de programação do sistema do celular, permitiria recursos de interação mais complexos, em relação à forma, e otimizações das atuais capacidades do produto, como uma sincronia mais apurada entre os vídeos. No entanto, a utilização de uma aplicação nativa, como suporte para o produto, foi descartada, já que os usuários precisariam instalar a aplicação em seus dispositivos, demandando o uso da rede de dados e espaço nos aparelhos. Além disso, aplicações nativas também precisam de licenças e autorizações para estarem presentes nas principais lojas de aplicativos para dispositivos móveis, Google Play para o sistema Android e App Store para o sistema iOS da Apple. Como solução, foi desenvolvido um *webapp*, um site que funciona de forma responsiva, semelhante a uma aplicação nativa. Dessa forma, para assistir o produto, os usuários apenas têm de acessar o domínio web www.clipecasa.com.

O desenvolvimento das funções de interação do site foi feito por etapas. A primeira função desenvolvida foi a de sincronia dos dispositivos móveis. Para isso, foram criados dois botões no site, um para o personagem Chico e outro para a personagem Clarice. Foi criado então, um sistema de geração de um código de quatro caracteres, com letras e números, que é feito assim que o usuário clica no botão do personagem Chico. Este código é atrelado ao aparelho do usuário e registrado em um banco de dados. Em outro dispositivo, quando o usuário clica no botão da personagem Clarice, é aberta uma caixa de texto em que pode ser digitado

o código gerado pelo outro aparelho. Dessa forma, ao digitar o código, é executada uma função de busca no banco de dados pelo código inserido. Ao encontrar, é verificado que existe um aparelho já atrelado ao código, realizando assim, a conexão entre os dois dispositivos. A partir deste momento, os dois dispositivos passam a exibir a tela do vídeo, cada um de seu personagem, esperando o toque para o *play* do usuário.

Em “Dangerous”, a experiência acontece entre um dispositivo móvel e um computador. Após o processo de sincronia, o clipe pede para que seja dado *play* no dispositivo móvel. Ao ser dado o comando de *play*, o computador começa a tocar sozinho, de forma sincronizada. No entanto, isto não foi possível para o videoclipe “Casa”, exigindo que os dois dispositivos tenham que ter pressionados o botão de *play*. Isto acontece devido ao próprio código do YouTube, plataforma em que os vídeos estão hospedados. O YouTube foi escolhido como plataforma para a hospedagem devido ao redimensionamento da banda de vídeo automático, tratando a qualidade do vídeo conforme a velocidade da conexão do usuário. Em seu código de vídeo, o YouTube não permite que um vídeo inicie sem o comando de *play* em uma plataforma móvel. Este é um recurso de segurança da plataforma, impedindo que usuários percam dados de suas franquias de Internet por vídeos que comecem com a reprodução automática indesejável, como comerciais em páginas de notícias. No entanto, o código do YouTube permite que os vídeos sejam pausados e “despausados” sem que o usuário precise interagir. Dessa forma, após o comando de *play* e a exibição da palavra “sincronizando”, o dispositivo móvel aplica, de forma automática, o comando de *pause*. Foi criada uma função que identifica o momento em que ambos os dispositivos já reproduziram as instruções iniciais e estão pausados. Ao identificar esta situação, é dado o comando de “despausa”, fazendo com que o clipe toque de forma sincronizada nos dois aparelhos.

Após esta etapa, foram realizados testes e ajustes no sistema inteiro. Durante testes em diversos aparelhos, foi identificado que o tempo de sincronia entre os dispositivos nem sempre é exato. Embora o sistema seja programado para uma margem de sincronia de zero a três décimos de segundo, o tempo apresentado entre os dois dispositivos pode ser maior. Isto acontece devido a fatores incontrolláveis, como a velocidade de conexão do usuário e a capacidade de processamento dos *hardwares* dos aparelhos.

Com o desenvolvimento do código de interação pronto, foi desenvolvido o visual do site. Juntamente com o visual, também foram aplicados ao site os conteúdos adicionais, como as versões do clipe sem a interação e as telas com os créditos e o *making of*. Para o desenvolvimento do visual do site, foi levado em conta a proporção e aspecto vertical das telas dos dispositivos móveis. Dessa forma, com grande parte dos elementos centralizados, o site pode ser exibido na maioria dos dispositivos sem a perda de informações.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma vez que o formato videoclipe é pouco explorado durante a graduação, foi escolhido pelos integrantes do projeto para experimentá-lo, levando em conta a evolução tecnológica e a relação que os usuários têm com ela, e fazê-lo assim de maneira menos convencional, buscando unir as possibilidades das linguagens da música, vídeo e as possibilidades que a tecnologia permite explorar, a fim de proporcionar uma experiência de interação.

Produzir um videoclipe em duas telas foi uma experiência única, demandando paciência, tempo e perseverança. Encontrar uma união fluída entre a linguagem da música, vídeo e programação não foi uma tarefa fácil, uma vez que elas são interdependentes, fazendo com que tivéssemos que pensá-las em conjunto, sem separá-las. O projeto permitiu a imersão em uma nova forma de desenvolver narrativas, repensando a relação da música e vídeo dentro da evolução dos meios tecnológicos que movimentaram e modificaram a forma de produção, exibição e recepção dos videoclipes.

A maior dificuldade encontrada foi com relação a fazer um videoclipe em duas telas de modo que este fosse atraente ao público que, além de interagir com o dispositivo móvel, também poderia buscar interagir-se com outra pessoa para que pudesse melhor desfrutar das possibilidades de interação que o videoclipe apresenta, fazendo da fruição completa, o que traria experiências diferenciadas; a grande dúvida era se essas pessoas se interessariam em participar da interação que propomos.

Com esse projeto buscamos entender a dinâmica do funcionamento de um produto duas telas, trazendo também o conceito de interação através da produção do videoclipe. Usamos os dispositivos móveis como suporte, uma vez que estão muito presentes na vida das pessoas atualmente, para tentar dar uma experiência mais imersiva ao público, que poderá ver o videoclipe através das telas que se interligam e complementam-se.

O processo em si possibilitou principalmente entendermos que a organização é essencial para a realização de um projeto desse porte. Muitas vezes a falta de organização fez com que tivéssemos mais trabalho e perdêssemos tempo hábil de produção. Deixar as narrativas e linguagens unidas e fluídas nos exigiu tempo.

Felizmente conseguimos lidar com isso, nos organizamos e concluímos o projeto dentro do possível. Sendo esse projeto experimental, pudemos errar e aprender com os erros, buscando e encontrando soluções para os problemas que surgiram ao longo da produção do videoclipe.

Através das questões levantadas nesse trabalho a respeito de transposição de narrativas, interação, novos formatos possibilitados pelos dispositivos móveis, intertextualidade, sentido e reconhecimento, pudemos perceber que a perquirição do videoclipe em duas telas vai além. As formas de consumo de vídeos que saem do usual em dispositivos móveis – com recursos de interação e disposição de telas diferentes da televisão – são relativamente novas, as pessoas ainda estão aprendendo a lidar e a se envolver com essa tecnologia; as possibilidades que esse novo momento permite são muitas e, por isso, encontramos algumas dificuldades e dúvidas a respeito das duas telas sendo usadas no formato do videoclipe, não sabendo se essa proposta iria funcionar e se seria bem recebida.

Olhamos adiante e tendemos a achar que muitas respostas serão encontradas em um futuro próximo, uma vez que notamos a tendência que já está ocorrendo em dar mais atenção a essas novas mídias, buscando novas maneiras de lidar com elas. Quanto à interação, as pessoas estão começando a entender o que elas podem obter caso participem ou não dessas propostas. Como produtores, devemos observar como isso ocorre para podermos pensar em possibilidades para ampliar esses caminhos. Não sabemos se as pessoas terão interesse por essas novidades e se participarão dessa interação proposta no videoclipe produzido para esse trabalho, mas o deixamos como experiência e referência para análises futuras.

Com esse relatório, deixamos registrado todo o processo de produção do videoclipe em duas telas da música “Casa” da banda “Baleia” – com todos os questionamentos, dificuldades e resoluções de problemas – para que sirva de referência a experiências futuras que ocorram no meio audiovisual e que todas as questões levantadas nesse projeto contribuam de alguma forma com discussões desse âmbito.

6. REFERÊNCIAS

6.1. BIBLIOGRÁFICAS

ASSUMPÇÃO, Andréa Cristhina Rufino. O balé clássico e a dança contemporânea na formação humana: caminhos para a emancipação. **Pensar a Prática**, [s.l.], v. 6, p.1-19, nov. 2003.

BARROS, Laan Mendes de. Experiência estética: comunicação sem anestesia. In: **XXV Encontro Anual da Compós**, 25, 2016, Goiânia. Anais do XXV Encontro Anual da Compós. Goiânia: Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação, 2016. p.1-16.

BARROS, Laan Mendes de; CALDAS, Carlos Henrique Sabino. Videoclipe, interação e ludicidade. **Lumina**, Juiz de Fora, v.11, n.1, abr. 2017.

CALDAS, Carlos Henrique Sabino. **Videoclipe 2.0**: interatividade e regimes de interação na era digital. Dissertação de mestrado. UNESP, 2013.

CARVALHO, Claudiane de Oliveira. **Narratividade e videoclipe**: interação entre música e imagem nas três versões audiovisuais da canção “One” do U2. Dissertação de mestrado. UFBA, 2006.

_____. Narratividade em videoclipe: a articulação entre música e imagem. In: **V Encontro dos Núcleos de Pesquisa**. Rio de Janeiro: XXVIII Intercom, 2005.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

HOLZBACH, Ariane Diniz. Excesso, esquizofrenia, fragmentação e outros contos: a história social de surgimento do videoclipe. In: **Intercom**, 33, 2010, Caxias do Sul. Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. São Paulo: Intercom/UCS, 2010. p. 01-15.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1997.

_____. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2000.

PÊCHEUX, Michel. **O discurso: estrutura ou acontecimento**. 4.ed. Campinas: Pontes, 2006.

PRIMO, Alex. Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Recife: Intercom, 1998.

_____. Interações mediadas e remediadas: controvérsias entre utopias da cibercultura e a grande indústria midiática. **Interações em rede**. Porto Alegre: Sulina, p.13-32, 2013.

_____. Perspectivas interacionistas de comunicação: alguns antecedentes. **Comunicação e interações**. Porto Alegre: Sulina, p.9-15, 2008.

SOARES, Thiago. **Videoclipe: o elogio da desarmonia**. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2012.

VERÓN, Eliseo. **A produção de sentido**. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1980.

_____. Os públicos entre produção e recepção: problemas para uma teoria do reconhecimento. **Revista ECO-Pós**, v.12, n.1, 2009.

_____. Quand lire, c'est faire: l'enonciation dans le discours de la presse ecrite. In: **Sémiotique II**, 2, 1983, Paris. Institut de Recherches et d'Etudes Publicitaires (IREP): Paris, 1983, p.33-56. Tradução: Orlando de Barros.

XAVIER, Jussara Janning. O que é a dança contemporânea? **O Teatro Transcende**. 2011, v.16, n.1: 35-48.

6.2. VIDEOGRÁFICAS

127 HORAS. Direção: Danny Boyle. Produção: Danny Boyle, Christian Colson. Estados Unidos/ Reino Unido: Cloud Eight Films, Everest Entertainment, Darlow Smithson Productions, Pathé, Dune Entertainment III, 2010.

BANG. Direção: Bruno Ilogti. Produção: Cristiane Façanha, 2015. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=UGov-KH7hkM>>. Acesso em: 25 de novembro de 2017.

BOYS WILL BE BOYS. Direção: Ben J. Pierce. Produção: Ben J. Pierce, 2016. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=G8y-WyBrNgQ>>. Acesso em: 29 de novembro de 2017.

CALLING ME. 2015. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=fMmWksDGLFg>>. Acesso em: 29 de novembro de 2017.

CANÇÃO PRO TEMPO. Direção: Didiu Rio Branco e Rogério Shareid. Produção: Usinanimada e LEVE Produtora, 2017. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=0w0qU6zbgZM>>. Acesso em 23 de novembro de 2017.

CISNE NEGRO. Direção: Darren Aronofsky. Produção: Mike Medavoy, Brian Oliver. Estados Unidos: Protozoa Pictures, Phoenix Pictures, 2010.

DANGEROUS. Direção: Jonas Åkerlund, 2014. Disponível em < <http://www.davidguetta.tv>>. Acesso em: 29 de novembro de 2017.

DO I WANNA KNOW. 2013. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=bpOSxM0rNPM>>. Acesso em 23 de novembro de 2017.

ELASTIC HEART. Direção: Sia e Daniel Askill, 2015. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=KWZGAExj-es>> . Acesso em: 23 de novembro de 2017.

FIND YOUR WATER. Direção: Tobi Schnorpfeil. Produção: Tobi Schnorpfeil, 2017. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=r6B6OJvi4dE>>. Acesso em: 23 de novembro de 2017.

HARD TIMES. Direção: Andrew Joffe, 2017. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=AEB6ibtPZc>> . Acesso em: 25 de novembro de 2017.

LA LA LAND. Direção: Damien Chazelle. Produção: Fred Berger, Jordan Horowitz, Gary Gilbert, Marc Platt. Estados Unidos: Black Label Media, TIK Films, Impostor Pictures, Gilbert Films, Marc Platt Productions, 2016.

LAND OF ALL. 2016. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=wm98afryPf4>> . Acesso em: 29 de novembro de 2017.

LOVE YOURSELF. Direção: Parris Goebel. Produção: Justin Bieber, Scott "Scooter" Braun, Parris Goebel e Allison Kaye. Produtoras: SB Projects e Bieber Time Films, 2015. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=oyEuk8j8iml>>. Acesso em: 23 de novembro de 2017.

NA NATUREZA SELVAGEM. Direção: Sean Penn. Produção: Sean Penn, Art Linson, Bill Pohlad. Estados Unidos: Paramount Vantage, River Road Entertainment, Art Linson Productions, River Road Films, 2007.

O MELHOR DA VIDA. Direção: Isabel Lenza e Fernanda Weinfeld. Produção: Tais Caetano. Produtora: Academia de Filmes, 2014. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=qaFYwQS8gQQ>> . Acesso em: 23 de novembro de 2017.

PAINTED. Direção: Duncan Mc Dowall. Produção: Sach Baylin-Stern, 2012. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=Pd2KM3qjckK>>. Acesso em: 29 de novembro de 2017.

SLOW HANDS, 2017. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=nBmNcLbaPUE>> . Acesso em: 25 de novembro de 2017.

THAT'S WHAT I LIKE. Direção: Bruno Mars e Jonathan Lia, 2017. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=PMivT7MJ41M>>. Acesso em: 25 de junho de 2017.

WALK OVER ME. 2012. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=Nsz-XFO-skA>>. Acesso em 23 de novembro de 2017.

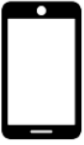
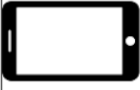
WHAT DO YOU MEAN? Direção: Laban. Produção: Justin Bieber, Scott "Scooter" Braun, Cori Weber. Produtora: SB Films, Occupy Films, 2015. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=NywWB67Z7zQ>> . Acesso em 23 de novembro de 2017.






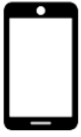
7. APÊNDICES

7.1. PRIMEIRA VERSÃO DO ROTEIRO

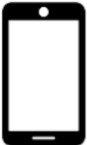




ROTEIRO VIDEOCLÍPE
Música: Casa
Banda: Baleia

CENA	MÚSICA	TEMPO	NARRATIVA 1	NARRATIVA 2	DISPOSITIVOS
1	Silêncio	-	INT – SALA DA CASA – MANHÃ Chico termina de arrumar sua mochila e a coloca nas costas. Sai batendo a porta.	INT – ESTÚDIO DE DANÇA – MANHÃ Clarice termina de colocar sua sapatilha e começa a se alongar. Clarice bate com o pé no chão.	
2	Instrumental	00'' – 09''	EXT – FEIRA – MANHÃ Chico caminha e dança.	INT – ESTÚDIO DE DANÇA – MANHÃ Clarice continua se alongando.	
3	Instrumental	09'' – 16''	EXT – HORTO FLORESTAL – MANHÃ Chico caminha e dança por estrada de terra.	INT – ESTÚDIO DE DANÇA – MANHÃ Clarice dança em treinamento para apresentação.	
4	Instrumental	16'' – 24''	EXT – PISTA DE SKATE – MANHÃ Chico caminha e dança.	INT – ESTÚDIO DE DANÇA – MANHÃ Clarice dança em treinamento para apresentação.	
5	Instrumental	24'' – 32''	EXT – PINHEIRAL – MANHÃ Chico caminha e dança.	INT – ESTÚDIO DE DANÇA – MANHÃ Clarice dança em treinamento para apresentação.	
6	Instrumental	32'' – 40''	EXT – CACHOEIRA – MANHÃ Chico caminha e dança. Chico mergulha.	INT – ESTÚDIO DE DANÇA – MANHÃ Clarice dança em treinamento para apresentação. Clarice usa passo em que salta.	

7	Instrumental	40" – 44"	EXT – RODOVIA – TARDE Chico pede carona na beira da estrada.	INT – RESTAURANTE – TARDE Clarice está sentada a mesa. Olha para o prato. Come.	
8	Instrumental	44" – 48"	EXT – RODOVIA – TARDE Chico pede carona na beira da estrada.	INT – ESTÚDIO DE DANÇA – TARDE Clarice prova figurino.	
9	Instrumental	48" – 58"	EXT – FERROVIÁRIA – TARDE Chico caminha e dança sobre os trilhos do trem.	INT – CAMARIM – TARDE Clarice arruma cabelo e maquiagem para apresentação. Clarice faz técnicas de relaxamento.	 
10	Instrumental	58" – 1'06"	EXT – AEROCULUBE – TARDE Chico caminha e dança ao lado da pista de pouso. <u>Avião pouso ao fundo em animação.</u>	INT – PALCO NO ESTÚDIO – TARDE Clarice dança em apresentação solo. <u>Rosas caem sobre o palco em animação.</u>	
11	Instrumental	1'06" – 1'15"	EXT – AV. COMEND. – TARDE Chico caminha e dança.	INT – CAMARIM – TARDE Clarice recebe flores (sem ânimo) de alguém que a parabeniza.	
12	Minha casa é simples Mas é forte todavia	1'15" – 1'19"	INT – CAFETERIA – NOITE Chico entra.	INT – QUARTO – NOITE Clarice entra e se joga em sua cama.	



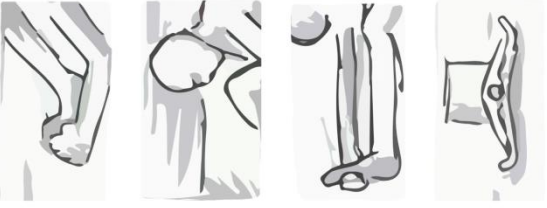
12	Chove todo dia Uma calma solidão	1'19" – 1'22"	INT – CEFETERIA – NOITE Chico está sentado a uma mesa.	INT – QUARTO – NOITE Clarice levanta da cama e fecha a janela.	
	Vento que arranca Dos varais uma lembrança	1'22" – 1'27"	INT – CEFETERIA – NOITE Garçon traz café para Chico. <u>Chuva cai em animação na janela.</u>	INT – QUARTO – NOITE Clarice observa a janela. <u>Roupas balançam no varal em animação na janela.</u>	
	Tudo que me alcança Era sonho, agora, não	1'27" – 1'30"	INT – CEFETERIA – NOITE Chico está sentado à mesa. Chico toma sue café.	INT – QUARTO – NOITE Clarice coloca sua sapatilha próxima a várias outras sapatilhas mais antigas.	
	Da janela vejo Luzes da cidade, o peso	1'30" – 1'34"	INT – CAFETERIA – NOITE Chico sai do café.	INT – QUARTO – NOITE Clarice sai do quarto	
	Todo o desejo De um lugar nesse clarão Como eles correm Tão certinhos quanto à sorte Rima com a morte Mando um grito, mando um sinal	1'34" – 1'47"	EXT – CENTRO – MANHÃ Chico caminha e dança. <i>Pessoas ao redor estão mais rápidas que Chico.</i>	EXT – AV. GETÚLIO – MANHÃ Clarice caminha e dança.	
13	Instrumental	1'47" – 1'55"	EXT – CENTRO – MANHÃ Chico está dançando. Aparece um espelho. <u>Pessoas viram animação.</u>	EXT – AV. GETÚLIO – MANHÃ Clarice está dançando. Aparece um espelho. <u>Carros viram animação.</u>	











13		1'55" – 2'04"	EXT – CENTRO – MANHÃ Chico vai até o espelho.	EXT – AV. GETÚLIO – MANHÃ Clarice vai até o espelho.	
	Ninguém nunca vê a minha casa Ninguém nunca entra	2'04" – 2'13"	EXT – CENTRO – MANHÃ Chico se olha no espelho.	EXT – AV. GETÚLIO – MANHÃ Clarice se olha no espelho.	
14	Instrumental	2'13" – 2'22"	EXT – CENTRO – MANHÃ Chico continua a olhar para o espelho. <i>Câmera gira ao redor 360° até tela preta nas costas do personagem.</i>	EXT – AV. GETÚLIO – MANHÃ Clarice continua a olhar para o espelho. <i>Câmera gira ao redor 360° até tela preta nas costas do personagem.</i>	
	Minha casa é simples Mas é minha toda vida	2'22 – 2'26"	EXT – CALÇADÃO PRAIA – TARDE Chico caminha e dança.	EXT – CALÇADÃO PRAIA – TARDE Clarice caminha e dança.	
	Chove todo dia Uma brava solidez	2'26" – 2'29"	EXT – CALÇADÃO PRAIA – TARDE Chico vai até a areia.	EXT – CALÇADÃO PRAIA – TARDE Vendedor entrega churros para Clarice.	
	Onda que me lança Nunca quebra, só avança	2'29" – 2'33"	EXT – PRAIA – TARDE Chico entra no mar.	EXT – PRAIA – TARDE Clarice se aproxima de um grupo de pessoas.	
	Faz da dor bonança Soa o sino, agora, sim	2'33" – 2'37"	EXT – PRAIA – TARDE Chico mergulha.	EXT – PRAIA – TARDE Clarice troca seu churros por uma canga com alguém presente na roda.	









14	Sei que já é tarde Hoje desço pra cidade	2'37" – 2'41"	EXT – PRAIA – TARDE Chico se senta próximo à fogueira com um grupo de pessoas .	EXT – PRAIA – TARDE Clarice dança com a canga.	
	Algo que se parte Dou à sorte o meu amor	2'41" – 2'45"	EXT – PRAIA – TARDE Chico sai da roda da fogueira.	EXT – PRAIA – TARDE Clarice dança com a canga.	
	Em cima de um morro Nem tão alto, nem tão baixo	2'45" – 2'49"	EXT – PRAIA – TARDE Chico se aproxima de um tronco e se senta nele.	EXT – PRAIA – TARDE Clarice se aproxima de um tronco e se senta nele.	
	Será que eu encaixo? Era sonho, agora, não	2'49" – 2'53"	EXT – PRAIA – TARDE Chico está sentado no tronco observando o mar.	EXT – PRAIA – TARDE Clarice está sentada no tronco observando o mar com a canga sobre suas costas.	
	Silêncio	–	EXT – PRAIA – TARDE Chico está sentado no tronco observando o mar.	EXT – PRAIA – TARDE Clarice está sentada no tronco observando o mar com a canga sobre suas costas.	








7.2. ROTEIRO COM STORYBOARD



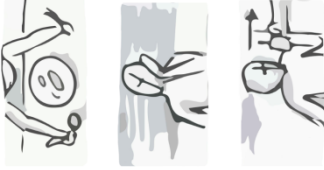



ROTEIRO VIDEOCLÍPE
 Música: Casa
 Banda: Baleia




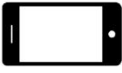
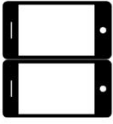


CENA	MÚSICA	TEMPO	OBSERVAÇÕES CH	NARRATIVA 1 - CHICO	NARRATIVA 2 - CLARICE	OBSERVAÇÕES CL
1	 Silêncio	-		NARRATIVA 1 - CHICO INT – SALA DA CASA – MANHÃ Chico termina de arrumar sua mochila.  Sobe em sequência no rosto de chico Chico levanta Chico põe a mochila nas costas	NARRATIVA 2 - CLARICE INT – ESTÚDIO DE DANÇA – MANHÃ Clarice termina de colocar sua sapatilha. 	








	<p>2</p>  <p>Instrumental</p>	<p>00'' - 09''</p>		<p>Chico caminha até a porta</p>  <p>Sai batendo a porta. Música começa.</p> 	<p>Rosto e movimento de Clarice sobe.</p>  <p>Clarice bate com o pé no chão. Música começa.</p> 	
			<p>EXT – FEIRA – MANHÃ</p> <p>Chico caminha e dança.</p>   	<p>INT – ESTÚDIO DE DANÇA – MANHÃ</p> <p>Clarice continua se alongando.</p>  		

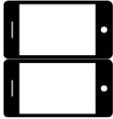








3	 Instrumental	09" – 16"		<p>EXT – HORTO FLORESTAL – MANHÃ</p> <p>Chico caminha e dança por caminho de terra.</p> 	<p>INT – ESTÚDIO DE DANÇA – MANHÃ</p> <p>Clarice em treinamento para apresentação.</p>  	
4	 Instrumental	16" – 24"		<p>EXT – PISTA DE SKATE – MANHÃ</p> <p>Chico caminha e dança.</p>  	<p>INT – ESTÚDIO DE DANÇA – MANHÃ</p> <p>Clarice em treinamento para apresentação.</p> 	

<p>5</p>	 Instrumental	<p>24' – 32''</p>	<p>EXT – PINHEIRAL – MANHÃ Chico caminha e dança.</p> 	 	
<p>6</p>	 Instrumental	<p>32' – 40''</p>	<p>EXT – CACHOEIRA – MANHÃ Chico mergulha.</p> 	<p>INT – ESTÚDIO DE DANÇA – MANHÃ Clarice dança em treinamento para apresentação. Clarice usa passo em que salta.</p> 	

<p>7</p>	 <p>Instrumental Diferentão</p>	<p>40" – 48" Violino</p>	<p>EXT – RODOVIA – TARDE</p> <p>Chico pede carona na beira da estrada.</p> 	<p>INT – RESTAURANTE – TARDE</p> <p>Clarice está sentada a mesa. Olha para o prato. Come.</p> 	
<p>9</p>	 <p>Instrumental</p>	<p>48" – 58"</p>	<p>EXT – AEROCUBE – TARDE</p> <p>Chico caminha e dança ao lado da pista de pouso. Avião pouso ao fundo em animação.</p> 	<p>INT – CAMARIM – MANHÃ</p> <p>Clarice prova figurino.</p> 	









				<p>Corte passando atrás de algo.</p> 	 <p>INT – CAMARIM – TARDE</p> <p>Clarice arruma cabelo e maquiagem para apresentação.</p> 	
<p>10</p>	 <p>Instrumental</p>  <p>Diferente pra acabar</p>	<p>58" – 1'06"</p>		<p>EXT – FERROVIÁRIA – TARDE</p> <p>Chico caminha e dança sobre os trilhos do trem</p> 	<p>INT – PALCO NO ESTÚDIO – TARDE</p> <p>Escuro e luz acende.</p>  <p>INT – PALCO NO ESTÚDIO – TARDE</p> <p>Clarice agradece o público. Rosas caem sobre o palco em animação.</p>	





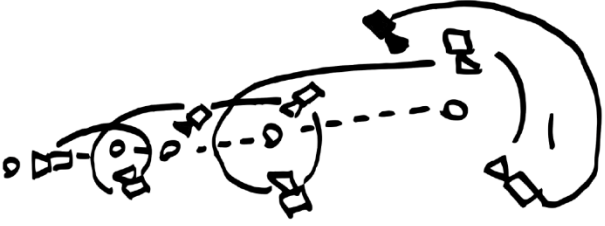

	 	
 <p>Câmera passa atrás de algo.</p>	<p>INT - CAMARIM - TARDE</p> <p>Clarice recebe flores (sem ânimo) de alguém que a parabeniza.</p>  	
	<p>EXT - CAFÉ - NOITE</p> <p>Chico entrando no café (ou passando em algum pilar em direção à mesa)</p> 	<p>1'06" - 1'15"</p>
	 <p>Instrumental</p>	
<p>11</p>		




 <p>Minha casa é simples Mas é forte todavia</p>	<p>1'15" – 1'19"</p>		<p>INT – CAFETERIA – NOITE</p> <p>Chico sentado na mesa.</p> 	<p>INT – QUARTO – NOITE</p> <p>Clarice sentada em sua escrivaninha com uma caneca na mão</p> 	
 <p>Chove todo dia Uma calma solidão</p>	<p>1'19" – 1'22"</p>	<p>INT – CAFETERIA – NOITE</p> <p>Chico está sentado a uma mesa, ao fundo uma janela. Chuva cai em animação na janela.</p> 	<p>INT – QUARTO – NOITE</p> <p>Clarice chegando na janela. Animação vai sendo formada na janela.</p> 	<p>INT – QUARTO – NOITE</p> <p>Clarice observa a janela. Roupas balançam no varal em animação na janela.</p> 	
 <p>Vento que arranca Dos varais uma lembrança</p>	<p>1'22 – 1'27"</p>	<p>INT – CAFETERIA – NOITE</p> 			





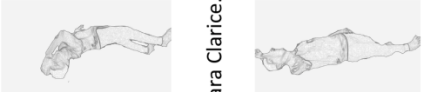

12

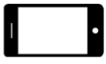









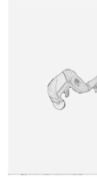

12



 <p>Tudo que me alcança</p>  <p>Era sonho, agora, não</p>	<p>1'27" – 1'30"</p>	<p>INT – CAFETERIA – NOITE</p> <p>Chico está sentado à mesa. Chico toma seu café.</p>  	<p>INT – QUARTO – NOITE</p> <p>Clarice coloca sua sapatilha próxima a várias outras sapatilhas mais antigas.</p> 	
 <p>Da janela vejo</p> <p>Luzes da cidade, o peso</p>	<p>1'30" – 1'34"</p>	<p>INT – CAFETERIA – NOITE</p> <p>Chico sai do café.</p> 	<p>INT – QUARTO – NOITE</p> <p>Clarice sai do quarto</p> 	



 <p>Todo o desejo De um lugar nesse clarão</p>	 <p>Como eles correm Tão certinhos quanto à sorte</p>	 <p>Rima com a morte Mando um grito, mando um sinal</p>	 <p>Instrumental</p>	<p>1'34" – 1'47"</p>			<p>EXT – CENTRO – MANHÃ (REVERSE) Coreografia igual reverse.</p> <p>CHICO</p> 	<p>EXT – AV. GETÚLIO – MANHÃ (REVERSE) Coreografia igual reverse.</p> <p>CLARICE</p> 	
<p>13</p>									

				<p>2'04" – 2'13"</p>	 <p>Ninguém nunca vê a minha casa</p>  <p>Ninguém nunca entra</p>
				<p>2'13" – 2'17"</p>	
				<p>2'17" – 2'22"</p>	 <p>Instrumental</p>

<p>14</p>	 <p>Minha casa é simples Mas é minha toda vida</p>	<p>2'22" – 2'26"</p>		<p>EXT – THERMAS – TARDE</p> 	<p>EXT – THERMAS – TARDE</p> 	
<p>14</p>	 <p>Chove todo dia Uma brava solidez</p>	<p>2'26" – 2'29"</p>	<p>EXT – THERMAS – TARDE</p>  <p>Chico joga chapéu em animação para Clarice.</p>	<p>EXT – THERMAS – TARDE</p>  <p>Clarice pega chapéu em animação.</p>		

	 <p>Onda que me lança</p> <p>Nunca quebra, só</p>  <p>avança</p>	<p>2'29" – 2'33"</p>	<p>EXT – THERMAS – TARDE</p> <p>Vai aproximando até chegar no <i>avança</i> para poder cortar.</p>  	<p>EXT – THERMAS – TARDE</p> <p>Vai aproximando até chegar no <i>avança</i> para poder cortar.</p>   <p>Desaproxima no <i>avança</i>.</p> 	
 <p>Faz da dor bonança</p> <p>Soa o sino, agora, sim</p>	<p>2'33" – 2'37"</p>	<p>EXT – THERMAS – TARDE</p>  	<p>EXT – THERMAS – TARDE</p>  		

	<p>EXT – THERMAS – TARDE</p> 	<p>EXT – THERMAS – TARDE</p> 	<p>EXT – THERMAS – TARDE</p> 		<p>2'37" – 2'41"</p>	 <p>Sei que já é tarde Hoje desço pra cidade</p>
	<p>EXT – THERMAS – TARDE</p> 	<p>EXT – THERMAS – TARDE</p> 			<p>2'41" – 2'45"</p>	 <p>Algo que se parte Dou à sorte o meu amor</p>
	<p>EXT – THERMAS – TARDE</p> <p>Clarice se aproxima de um tronco.</p>	<p>EXT – THERMAS – TARDE</p> <p>Chico se aproxima de um tronco.</p>			<p>2'45" – 2'49"</p>	 <p>Em cima de um moiró</p>

Nem tão alto, nem tão baixo							
 Será que eu encaixo? Era sonho, agora, não	2'49" – 2'53"		EXT – THERMAS – TARDE Chico está sentado no tronco observando a represa.	EXT – THERMAS – TARDE Clarice está sentada no tronco observando a represa.			
 Silêncio	–		EXT – THERMAS – TARDE Chico está sentado no tronco observando a represa.	EXT – THERMAS – TARDE Clarice está sentada no tronco observando a represa.			

7.3. DECUPAGEM COREOGRAFIA

Direcionamentos: Chico

Silêncio- Coloca alguns objetos na mochila, fecha a mochila, olha pra porta (momento de close no rosto), levanta de onde estava sentado, coloca a mochila nas costas, feliz agora, e se dirige à porta e sai da sala.

00"-09"- Chico apenas caminha entre as barracas da feira, olhando bem curioso e alegre pras coisas. Ele se aproxima de uma barraca e interage com o que está sendo vendida, pega a fruta, se rolar até come uma (hehehehe vamo fazer isso please lets), se for outra coisa, fazer uma graça, não apenas pegar

09"-16"- Horto- Ele vai andando e aí começa a rolar alguns passos algo com as mãos, enquanto anda, mas nada muito marcado ainda. Pode interagir com os pinhões, chutar algum, ou pegar, algo do gênero.

16"-24"- Pista de Skate- Ele começa andando na pista, aí poderia rolar algum salto, uma interação com as barras, tipo segurar, meio elementos de parkour, e algum salto nas rampas, ele pode sentar um pouco na "piscina"

24"-32"- Pinheiral- pode ser a parte mais dançada de todas, caminha entre os pinheiros, enquanto faz alguns passos mais secos e giros (mas não no chão/ ver se é possível)

32"-40" **INTERAÇÃO**- (perguntar pra Lets se vai ter ação antes) Ele mergulha na piscina (a definir). Se precisar ter algo antes, ele pode olhar pras coisas animadamente e tirar a camisa

40"-48"- Aí ele só vai andando, fazendo sinal de carona, olhando pra ver se tem algum carro, pode acenar quando o carro chegar mais perto. E quando parar só entra e vaza.

48"-58"- Aeroclube- Outra parte que pode ser bem dançada, mas aí mais "andada", com movimentos que evoluam bastante no espaço que temos. Será que ele pode interagir com a animação tipo olhar e achar daora o avião? Se não, só continua a dançar- tipo movimentos secos com os braços e mãos e movimentos mais fluidos com as pernas.

58"-1'06"- Ferroviária- Só andando, ele anda em cima dos trilhos, meio que brincando de corda bamba, acha uma rosa no chão, no meio dos trilhos e joga pro lado direito.

1'06"-1'15"- Chico entra no café, e vai passando até chegar em sua mesa

1'15"-1'19"- Chico está com uma caneca, fica brincando com ela na mesa, não a levanta. Olha pra frente

1'19"-1'22"- Chico pode estar distraído com objetos da mesa e só no final desse tempo notar a janela.

1'22"-1'27"- Chico observa a janela com pingos de chuva, se sente um pouco melancólico

1'27"-1'30"- Chico pega sua caneca e toma o que está dentro (acho que talvez pode acontecer até antes)

1'30"-1'34"- ele se levanta. Chico vai se direcionando pra fora do café e sai do estabelecimento

Direcionamentos: Clarice

Parte silêncio: Colocar sapatilha, alongar pé e pernas (tipo espacate), colocar o tronco na horizontal (se der né risos). Sobe do alongamento, ainda sentada (foco no rosto). Levanta, e alonga o pé, mexe o pé.

00"-09"- Alongamento com braços (tronco e braços pra esquerda e direita), braços para frente da cabeça com mãos entrelaçadas, exercício com braços (braços de dança para o momento de foco em mãos)

09"-32" – Dança clássica

09"-16" - dois pés em paralelo (em meia ponta) – **cena avulsa**/ exercícios na barra (pliê), estica uma perna depois estica outra, pliê com braço esquerdo levantado e braço direito levantado, tronco para trás, com braço levantado

16"-32"- dança mais contínua (mostrar mais ou menos como será ao vivo) mas podendo ter giros, alguns passos para esquerda e direita, salto e movimentos com braço. Salto e giros podem estar mais presentes no momento 24"-32"

32"-40"- **INTERAÇÃO**: salto. Perguntar para Lets se será só o salto e ela sai de tela ou se precisa de mais coisa.

40"-48"- Come o prato de comida, pode mexer a comida com os talheres mas não comer, olha para o prato não gostando muito do que está fazendo. Nos dois segundos finais alguém (não está no quadro) a puxa.

48"-58"- Empurra os figurinos da arara, olha curiosa pra saber qual vai ser seu figurino. Prova o figurino (mostra ela colocando algum detalhe final do figurino, pode ser até a sapatilha), Ela mesma passa um pó no rosto, já maquiada e batom (ou, se não der tempo), coloca acessório no cabelo (acho legal ter, se não der tempo tirar o ultimo detalhe do figurino, já estar toda trocada, ver opinião da lets)

58"-1'06"- Agradece curvando o tronco pra baixo.

1'06"- 1'15"- Clarice está em pé de costas para o espelho, pessoas estão ao redor dela, muito sorridentes, meio que cumprimentam mas sem encostar, uma dá um abraço e outro lhe entrega flores. Clarice não fica animada com os cumprimentos, mas tem um pouco de animo. Na hora das flores, o ânimo desaparece total.

1'15"-1'19"- Clarice sentada com a caneca na mão. Levanta a caneca, olha pra ela (dentro da caneca), meio pensativa

1'19"-1'22"- Ela vai indo pra janela, pra ficar prostrada

1'22"-1'27"- Fica prostrada no parapeito da janela, fica olhando pra fora, pra animação . Pode olhar pra mais direções (perguntar pra lets se é pra olhar fixamente pras "roupas")

1'27"-1'30"- (Perguntar pra lets como será o corte, pra ver se ela anda em direção a estante ou não) De toda a sorte, ela coloca a sapatilha que usou no começo na estante. Pode haver alguma interação com as outras sapatilhas, tipo um toque e tals.

1'30"-1'34"- Termina essa interação e vai em direção à porta e sai do quarto.

7.5. PLANILHA DE ORÇAMENTO

Descrição da Entrada/Saída	Entrada	Saída	Total	Existe nota?
Capital de Giro-50 reais cada integ.	250		250	x
Almoço dia 09/08		42	208	
Almoço dia 11/08		23	185	
Pães para café 29/08		8,3	176,7	ok
Almoço dia 29/08		20	156,7	
Almoço dia 30/08		44	112,7	
exame médico thernas		30	82,7	
almoço dia 31/08		105	-22,3	
Mais 50 reais cada integrante	250		227,7	x
Almoço 01/09		34,5	193,3	
Pães para café 30, 31/08, 01,02/09		26,7	166,5	ok
Mercado dia 03/09		107,9	58,6	ok
Jantar dia 04/09		52,9	5,7	ok
Ganchos para quarto Clarice		10	-4,3	
Mais 30 reais cada integrante	150		145,7	x
Estacionamento		8	137,7	ok
Mais coisas para café		4,3	133,4	
Suco para cenografia		6	127,4	x
Pães para todo o café		33	94,4	ok
Empréstimo máquina de fumaça		30	64,4	x

8. ANEXOS

8.1. LETRA DA MÚSICA “CASA” DA BANDA “BALEIA”

Música: **Casa**
Autoria: **Felipe Pacheco Ventura e Gabriel Vaz Rabinowitz**
Álbum: **Quebra Azul**
Ano: **2013**
Banda: **Baleia**

“Minha casa é simples
Mas é forte todavia
Chove todo dia
Uma calma solidão

Vento que arranca
Dos varais uma lembrança
Tudo que me alcança
Era sonho, agora, não

Da janela, vejo
Luzes da cidade, o peso
Todo o desejo
De um lugar nesse clarão

Como eles correm
Tão certinhos quanto à sorte
Rima com a morte
Mando um grito, mando um sinal

Ninguém nunca vê a minha casa
Ninguém nunca entra

Minha casa é simples
Mas é minha toda vida
Chove todo dia - uma brava solidez

Onda que me lança
Nunca quebra, só avança
Faz da dor bonança
Soa o sino - agora, sim

Sei que já é tarde
Hoje desço pra cidade - algo que se parte
Dou à sorte o meu amor

Em cima de um morro nem tão alto, nem tão baixo
Será que eu encaixo?
Era sonho
Agora, não”