

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
CURSO COMUNICAÇÃO SOCIAL – RADIALISMO
PROJETO EXPERIMENTAL PARA CONCLUSÃO DE CURSO

***Me Leva: A sinestesia e teoria das cores de Kandinsky na
linguagem do videoclipe***

Juliana Vançan Pereira Chagas
Sofia Canato Franchi e Vasconcelos

Projeto de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Radialismo, ao Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”.

BAURU
2023

Chagas, Juliana Vançan Pereira.

Me Leva : a sinestesia e teoria das cores de Kandinsky na linguagem do videoclipe / Juliana Vançan Pereira Chagas, Sofia Canato Franchi e Vasconcelos. - Bauru, 2023

69 f. : il.

Orientador: Ana Silvia Lopes Davi Médola

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Comunicação Social: Radialismo) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, 2023

1. Videoclipe. 2. Teoria das cores. 3. Sinestesia. 4. Fotografia em preto e branco. I. Vasconcelos, Sofia Canato Franchi e. II. Título.

*Dedico esse trabalho à todos
que tiveram sua vida mudada pela música.
“We’ve made it this far, kid” – twenty one pilots*

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, agradeço pelo apoio incondicional durante toda minha jornada de estudo e formação. Ao Tobias, agradeço por ser o ser vivo mais incrível desse mundo e deixar meus dias muito mais felizes. Aos meus amigos, agradeço pelos momentos divertidos e pelo apoio constante durante o curso. À equipe que aceitou fazer parte deste projeto, agradeço por nos apoiarem tanto e terem feito um trabalho maravilhoso. Aos projetos de extensão, agradeço pelo ambiente de aprendizado e crescimento. E, por fim, à minha orientadora, agradeço pela confiança em nosso trabalho e pelo espaço criativo que nos deu.

– *Sofia Vasconcelos*

Obrigada aos meus pais, Nilo e Rosângela, e à minha irmã, Mariana, que me apoiaram para eu estudar o que realmente gosto e me deram a oportunidade de estudar na Unesp. Meus melhores amigos, que sem eles eu não teria me formado: Fifi, Scar, Oly, Frod, San, Kátia, Ab e Ginga. Tivemos muitos momentos ótimos e ensinamentos incríveis, a faculdade não seria a mesma sem vocês. Agradeço também à nossa orientadora, Ana Sílvia, que aceitou acompanhar esse projeto, e à nossa equipe que, sem eles, não haveria videoclipe. Por fim, obrigada aos professores e veteranos que contribuem para a formação dos alunos de Rádio, TV e Internet e que defendem nosso curso.

– *Juliana Vançan*

RESUMO

Este relatório é do produto de videoclipe intitulado 'Me Leva', da música homônima de Alexandre Beltramini. Aqui, relatamos todo o processo de produção, desde a criação do roteiro, passando pelas gravações, até chegar na edição. Apresentamos, também, as referências teóricas que quisemos abordar no videoclipe: o sentimento sinestésico que temos ao escutar música, representado através da teoria das cores e inspirado pela sinestesia do artista Kandinsky, e fazendo contraste com a linguagem da fotografia em preto e branco. Dessa forma quisemos contemplar a linguagem do videoclipe que é inovadora e artística desde seu surgimento, até os dias atuais.

Palavras-chave: videoclipe; teoria das cores; sinestesia; Wassily Kandinsky; fotografia em preto e branco.

ABSTRACT

This report is about the music video product titled 'Me Leva', for the homonymous song by Alexandre Beltramini. Here, we report on the entire production process, from the creation of the script, through the recordings, to the editing. We also present the theoretical references that we wanted to address in the music video: the synesthetic feeling we have when listening to music, represented through the theory of colors and inspired by the synesthesia of the artist Kandinsky, and contrasting with the language of black and white photography. In this way, we wanted to contemplate the language of the music video, which has been innovative and artistic since its inception, up to the present day.

Keywords: music video; color theory; synesthesia; Wassily Kandinsky; black and white photography.

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	2
RESUMO	3
SUMÁRIO	4
INTRODUÇÃO	5
1. REFERENCIAIS TEÓRICOS	
1.1. A LINGUAGEM DO VIDEOCLÍPE	6
1.2. SINESTESIA, TEORIA DAS CORES E KANDINSKY	7
1.3. FOTOGRAFIA EM PRETO E BRANCO	12
2. A PRODUÇÃO	
2.1. PRÉ-PRODUÇÃO	15
2.1.1. ROTEIRO	16
2.1.2. PRODUÇÃO	18
2.1.3. FOTOGRAFIA	19
2.1.4. ARTE	22
2.1.5. VISITAS TÉCNICAS	40
3. AS GRAVAÇÕES	
3.1. EQUIPE E DIÁRIAS	42
3.2. IMPREVISTOS E PROBLEMAS	48
4. PÓS-PRODUÇÃO	
4.1. EDIÇÃO	50
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	55

INTRODUÇÃO

Neste trabalho, apresentaremos o processo de pesquisa e prática desenvolvido para a criação de um videoclipe com o objetivo de expressar a melodia e mensagem da música "Me Leva", de Alexandre Beltramini, de forma visual. Para alcançar esse objetivo, exploraremos a linguagem do videoclipe usando fotografia em preto e branco em contraste com a colorida, tendo como base a sinestesia no videoclipe e a teoria das cores do artista plástico russo Wassily Kandinsky (1866 - 1944).

O videoclipe é uma forma de expressão artística extremamente relevante, já que desde sua origem até os dias de hoje, tem apresentado uma linguagem inovadora que permite a combinação de música, imagens e narrativa de maneira única e criativa. Seu caráter experimental permite que esteja sempre na vanguarda do audiovisual, quebrando novas barreiras e abrindo novas possibilidades. Além disso, é muito relevante para o mundo da música, já que um clipe que chama a atenção do público tem o poder de impulsionar o alcance de uma música.

Dessa forma, o videoclipe terá um caráter experimental, misturando momentos em preto e branco, que serão mais figurativos, com momentos coloridos, que serão mais abstratos. Realizamos uma pesquisa sobre a linguagem do videoclipe, a teoria das cores de Kandinsky e o uso da fotografia em preto e branco para embasar essa criação. A partir daí, iniciamos a parte prática, dividida em pré-produção, produção e pós-produção, onde planejamos, gravamos e editamos o videoclipe.

1. REFERENCIAIS TEÓRICOS

1.1. A LINGUAGEM DO VIDEOCLÍPE, *por Juliana*

Sempre senti uma conexão muito forte com a música, mas não tenho parentes próximos que sejam músicos eruditos, nem fui altamente motivada a estudar música em casa. Gostava quando meu pai escolhia *Guns n' Roses* para tocar no carro e ganhei um violão aos 8 anos de idade, com ele brincando que gostaria de me ouvir tocar *Sweet Child O' Mine* algum dia. Apesar disso, demorei um pouco para ficar encorajada de verdade a entrar mais profundamente no mundo da música, o que só ocorreu no início da minha pré-adolescência, enquanto eu entrava no mundo das bandas *emos* como Paramore, Fresno, The Maine, entre outros que estavam no auge do cenário *mainstream* da época. As músicas desses artistas sempre me traziam uma luz em meio à escuridão do crescimento da vida.

Por ter nascido no ano de 2000, cresci também cercada de formas audiovisuais tomando conta das mídias digitais que ficavam cada vez mais presentes nas casas brasileiras. Por causa de sua ligação direta com música, a linguagem que mais teve importância na minha vida foi a dos videoclipes, principalmente os exibidos pela *Music Television* (MTV), como os das bandas *pop punk* mencionadas antes. Isso sempre influenciou meus trabalhos durante a graduação em Rádio, TV e Internet.

E não foi uma experiência exclusiva minha. Desde o seu surgimento e posterior popularização na MTV, a expressão do videoclipe é abordada através de diversas perspectivas em seus diferentes lados e aplicações. Soares (2007) explora como os gêneros televisivo e musical trabalham em conjunto para a criação do conjunto significativo do videoclipe. Além de aprofundar a questão da indústria de música popular massiva utilizar desse produto como forma de divulgação, o autor também traz como os videoclipes carregam uma “premissa de autenticidade” ao transformar em imagem os temas e códigos inscritos nas performances das músicas. Através dessa visão de produção de sentido do produto, para *Me Leva* consideramos o videoclipe como a forma de “fazer ver” a canção (SOARES, 2007), traduzindo os códigos da música (letras, melodias, instrumentos) para a sua forma visual (cores, enquadramentos, movimentos e formas).

Seguindo essa questão da autenticidade, Machado (2000) defende o videoclipe não como apenas uma forma de venda na indústria musical, mas principalmente como “um dos raros espaços decididamente abertos a mentalidades

inventivas” (MACHADO, 2000), o que o torna um produto em constante reinvenção em forma de expressão artística, algo que se tornou um dos principais pontos do nosso projeto.

O “fazer ver” também pode ser visto como a incorporação da imagem à música, o que é desenvolvido por Machado (2000) no capítulo *Da Sinestesia, ou Visualização da Música* em *A Televisão Levada a Sério*. Atualmente há uma compreensão melhor sobre a função das imagens no discurso musical, mas no início havia uma perspectiva de que a música poderia atuar apenas no plano sonoro, e que a imagem complementada a ela faria a composição deixar de ser ‘pura’. Como exemplifica Machado (2000):

A cena muito frequente do ouvinte que fecha os olhos para melhor concentrar-se na escuta musical exemplifica bem o pressuposto bastante generalizado em nosso século de que qualquer ocorrência visual atrapalha a percepção. Somente a partir da sincronização do som com a imagem, resolvida no cinema a partir do final da década de 20, é que uma mudança de atitudes com relação aos aspectos visuais da música pôde começar a ser cogitada, ainda que no início muito timidamente. (MACHADO, 2000, p. 155)

O cenário começou a sofrer mudanças após as aplicações que o cinema introduziu com um “método óptico de registro dos sons” (MACHADO, 2000), em que a trilha sonora se transforma no visual. Isso proporcionou experiências como *Fantasia* (Walt Disney, 1940) e as obras de Norman McLaren, que aplicou a técnica de desenhar na onda sonora da película, originando a chamada música sintética, como em *Synchromy* (1971) (MACHADO, 2000). Esses e outros experimentos, conceituam, para Machado, a experiência estética “sinestésica”. Essas práticas, junto com a característica artística, foram incorporando e ainda incorporam a linguagem do videoclipe que quisemos trazer em *Me Leva*. Grande parte dos videoclipes, ainda hoje em dia, são uma tradução sinestésica ao invés de ser uma história linear narrativamente, e quisemos tomá-los com referência.

Figuras 1 e 2 - Frames de um dos videoclipes usados como referência para o desenvolvimento conceitual do roteiro.



FONTE: Hayley Williams - Dead Horse (Official Music Video).

Quisemos trazer a visão de Carvalho (2008), que chama a atenção para o fato do videoclipe ser marcado principalmente não apenas pela não-linearidade, mas também pelo ritmo gerado pelo campo musical e o imagético. Para a autora, deve-se deixar o pensamento de que eles não possuem narrativa, porque a narratividade aqui se dá através da relação da temática da estrutura musical com a visual. Mesmo em videoclipes que, a princípio, o tema musical parece não ter a ver com o que está na imagem, como é o caso de *Dead Horse*, referenciado acima.

Carvalho ainda considera que a música e a imagem carregam o mesmo valor para o produto. A questão do valor traz um dos principais pontos em relação aos videoclipes: os “pontos de sincronização”, que ocasionam a junção harmoniosa entre imagem e som:

No consumo de um videoclipe, os pontos de sincronização podem passar despercebidos, como se fossem produtos de uma relação automática e inevitável, mas é preciso salientar que eles estão a serviço da produção de sentido e do ritmo do audiovisual. Além de responder pela dinâmica do videoclipe em geral, os pontos de sincronização influenciam também na produção de sentido de uma determinada cena. (CARVALHO, 2008, p. 108)

Essa causa dos pontos de sincronização que fazem parecer que eles são naturais, causados pela imagem em si, é uma demonstração da sinestesia nos videoclipes (CARVALHO, 2008) e que implementamos em *Me Leva*.

1.2. SINESTESIA, TEORIA DAS CORES E KANDINSKY, *por Sofia*

A representação da sinestesia (cruzamento de sensações) será usada na elaboração deste projeto experimental com ênfase para as sensações que a cor pode causar além do visual. Neste produto a sinestesia será abordada pelo seu viés artístico e não neurocientífico. Bergantini (2019) em seu artigo discorre sobre os principais abordagens da sinestesia pela arte, ela as divide em três tipos: metafórica, mnemônica e de simulação. A abordagem metafórica é quando obras utilizam somente uma linguagem, porém com o intuito de relacionar suas características com as de outro campo. Em seguida, a perspectiva mnemônica ocorre quando a arte usa de objetos para ativar a memória do público para que remeta a uma experimentação sensorial diferente. Por último, a autora trata da simulação para provocar efeito sinestésico na arte, nesse caso é quando a obra possui de fato os dois estímulos sensoriais que se pretende correlacionar.

Para isso serão utilizados como base os textos do artista Wassily Kandinsky em que discorre sobre sua teoria das cores. Kandinsky foi um pintor russo que teve um trabalho muito importante com suas obras abstratas, inclusive, foi seu interesse e reflexões a respeito da cor que deu alicerce a sua abstração (BARROS, 2011). Ele fez parte da Bauhaus (escola de arte modernista), onde lecionou e aperfeiçoou sua teoria das cores (BARROS, 2011). Em seu livro *Do espiritual na arte* (1912) o autor discorre sobre como as cores são responsáveis por causarem efeitos além do ótico no ser humano. Ele coloca que o efeito físico da cor seria o caminho para ela “atingir a alma [...]” (Kandinsky, 1912, p.66), descrevendo assim um cruzamento de sentido através da visualização de cores. Kandinsky (1912) cogita duas possibilidades do porquê a cor atingiria os sentidos além do visual, de que poderia ser uma ação direta ou ocorrer por associação. O segundo caso explicaria o cruzamento de sensações como sentir uma cor azeda, pois as pessoas associariam essa cor a algum elemento azedo que fosse da mesma coloração. Porém ele não considera que a associação seja causa suficiente para justificar esses efeitos, pois o mesmo resultado que a cor pode causar em seres humanos, como por exemplo o azul retardar os movimentos do coração, ocorre de forma parecida com plantas e animais. Diante dessa problemática, Kandinsky (1912) trata do efeito que a cor causa na alma como algo direto, descrevendo como “A cor é a tecla. O olho o martelo. A alma é o piano de inúmeras cordas.” (Kandinsky, 1912, p.68).

Além disso, desde cedo sempre teve forte conexão com a música por ser filho de músicos e em seu texto, *Do espiritual na arte*, Kandinsky (1912) relata como enxergava ela como uma forma de arte independente da natureza e seu objetivo em trazer isso para a pintura. Nele também concebe sua teoria das cores e relata como relacionava cor com movimento, simbolismo, estado de espírito e musicalidade (BARROS, 2011).

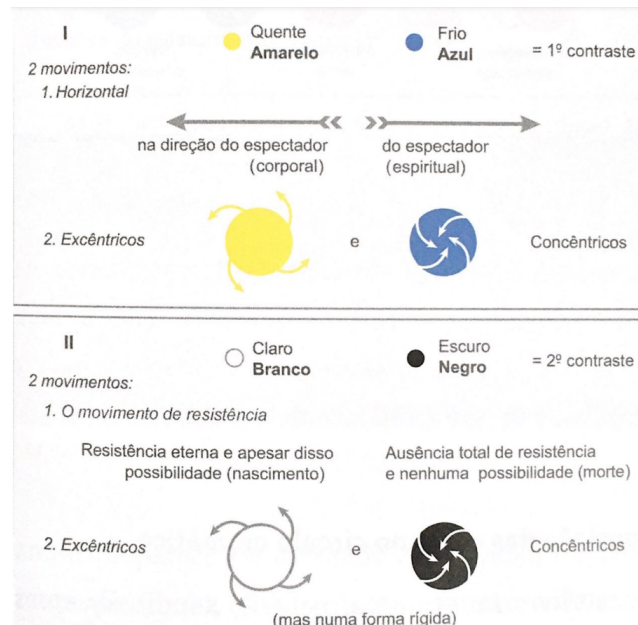
Para o videoclipe essas ideias serão utilizadas como essência contrastando trechos coloridos com preto e branco. A arte abstrata e colorida de Kandinsky conversa com a ideia para o produto na medida que nos momentos coloridos do vídeo o objetivo é se afastar do figurativo e experimentar com cor e movimento relacionando com a música tocada e os sentimentos da personagem. Além disso, a possibilidade de associar linguagens de artes distintas “para liberar o espírito humano para um renascimento social” (BARROS, 2011, p. 166) era uma das vontades do artista, o que conversa com o videoclipe combinando som e imagem em movimento.

A sua proposta de comunhão das diversas artes (música e pintura, em particular) relaciona as cores aos sons musicais, produzindo pinturas que procuravam alcançar a ressonância de uma orquestra. Além disso, ele atribui movimento às cores - encontrando nelas diferentes formas de ação na pintura. (BARROS, 2011, p. 166)

Kandinsky (1912) descreve as cores em movimento, simbolismo, estado de espírito, temperatura e som musical. Para o artista as cores se organizavam em 4 grupos de contraste: amarelo e azul, branco e preto, verde e vermelho e laranja e violeta, sendo os dois primeiros os principais (figura 3). O primeiro grupo traz o contraste de temperatura tendo o amarelo como a cor mais quente possível e o azul como a cor mais fria de todas, através deste conceito vão se dando os outros contrastes. Ele descreve o amarelo como sendo uma cor de movimento excêntrico, que irradia e com aspecto superficial, sendo uma cor mais material e terrestre. Contrariamente o azul é tido como uma matiz com movimentação concêntrica que é absorvente e que está relacionada mais ao imaterial. O segundo grupo é composto pelo branco e preto, que também possuem movimentação excêntrica e concêntrica respectivamente, porém com a diferença de não ter a característica horizontal que o

amarelo e azul possuem. Os demais contrastes se orientam por esses dois na medida que as características das cores se distanciam, se aproximam, e se misturam entre azul e amarelo e entre branco e preto.

Figura 3 - Contrastes principais



FONTE: BARROS (2011, p. 175)

Para a realização do vídeo da música *Me Leva*, as cores foram separadas em dois grupos principais. As cenas coloridas, quando a personagem está mergulhada em sensações ao escutar a música que conversa com ela, e cenas em preto e branco, que tem como objetivo serem mais realistas ao representarem o dia a dia da personagem passando pela dor do coração partido. A escolha dessa divisão se dá porque na teoria das cores do artista Kandinsky, o branco e o preto representam o silêncio, sendo o primeiro uma pausa e o segundo o fim absoluto, como traz Barros (2011) em seu texto. Ela também acredita, apesar de não ter achado nos textos do Kandinsky, que o estado de espírito da cor branca pode ser entendido como um “momento de expectativa ou de dúvida diante de uma possibilidade imprevisível [...]” (Barros, 2011, p.191). Barros (2011) também estipula sobre a cor preta que teria um estado de espírito que, por estar associada à morte, não teria como ser caracterizada, mas que é possível pensar enquanto não é preto absoluto e sim quando o cinza vai ganhando muito preto. Neste caso é associado a desespero e sufoco.

As cenas coloridas tem caráter mais abstrato, onde se pretende, através das cores, representar seus sentimentos e sensações ao escutar a música que conversa com a situação que está passando. Por esses sentimentos e sensações não serem uniformes, foi empregado o uso de variadas cores mostrando que esse processo é mais complexo que só dor e superação. Com isso, temos sempre o azul presente de alguma forma para mostrar esse olhar para si, esse mergulho nos próprios sentimentos, visto que essa cor, na teoria de Kandinsky (1912), tem um movimento para o próprio centro que se distancia do físico e vai para o espiritual.

Junto ao azul se encontram diferentes cores em diferentes momentos. O verde nas cenas de estúdio é utilizado de forma a mostrar um lado mais racional e "pé no chão" da personagem, porém somente o verde absoluto (que não tende para o amarelo nem o azul) é símbolo de equilíbrio pleno e nossa personagem não está nesse ponto por isso ganha azul, pois quebra esse equilíbrio da cor e traz mais seriedade e introspecção (Kandinsky, 1912).

Nas cenas gravadas no rio o azul aparece junto do preto, pois segundo a teoria das cores de Kandinsky (1912) o estado de espírito do azul com a adição de preto ganha tristeza. O amarelo, nesse mesmo espaço, vem para trazer o aspecto explosivo e extravagante dessa dor da personagem, pois para o artista essa cor poderia ser vista como uma explosão de emoções, como explica Barros (2011) em seu livro. Por fim o vinho, que fecha a paleta de cores do rio, é esse vermelho com azul que na teoria seria uma paixão abafada, uma tentativa da personagem de abrandar esse sentimento não correspondido.

Além disso, tem o último grupo de cores principal, composto pelo preto, azul, violeta e vermelho. O conjunto dessas cores foi pensado para trazer o desequilíbrio desses sentimentos que invadem a personagem, pois o violeta traz em seu simbolismo um equilíbrio instável na medida que é difícil definir seu limite entre o azul e o vermelho (BARROS, 2011). Aqui o vermelho traz seu simbolismo que transborda vida, que é ardente e agitado e o estado de espírito de uma paixão sem muitos rompantes. O violeta mostra esse vermelho que quando ganha azul se torna apagado e triste em seu estado de espírito, até chegar no azul.

Dessa forma foi explorada a sinestesia da teoria das cores de Kandinsky na linguagem de videoclipe, pois essa possui um grande caráter experimental que possibilita um maior aproveitamento dessas ideias em uma nova mídia, o vídeo.

1.3. FOTOGRAFIA EM PRETO E BRANCO, por Juliana

O motivo inicial que me fez entrar no curso de Rádio, TV e Internet foi o fato do meu interesse por fotografia ter crescido muito entre meus 16 e 17 anos de idade. Especificamente, estava adorando a prática de *street photography*¹ (fotografia de rua) que eu via frequentemente na internet, as quais, muitas das vezes, traziam a linguagem em preto e branco junto a elas.

Com isso, trouxemos esse conceito para contrastar com a linguagem artística não-linear descrita nos itens 1.1 e 1.2. Ou seja, nos momentos coloridos abordamos a irrealidade e abstração sinestésica, e nos momentos em p&b, aproveitamos da monocromia para representar os momentos com uma narrativa linear.

Figuras 4 e 5 - Cena do videoclipe *Savior Complex* (esquerda) e cena de *Me Leva* (direita).



FONTE: Phoebe Bridgers - Savior Complex (Official Video).

Esse produto foi uma das principais referências para as cenas em preto e branco de *Me Leva*. Ele é totalmente o contrário do que descrevemos na sinestesia abstrata: é uma história linear com elementos reais. O uso do preto e branco nele realça a questão de uma história sendo contada, pois acaba nos remetendo muito ao cinema.

Utilizando a fotografia em preto e branco conseguimos reforçar a sensibilidade da imagem 'realista' nesses momentos, reforçando os próprios atos das cenas.

Além disso, exploramos o que Silveira (2005) chamou de *evento de cor*. Mesmo em preto em branco, as imagens são capazes de criar uma resposta

¹ *Street Photography*, ou fotografia de rua, é um gênero de fotografia e expressão artística que captura o cotidiano de algum local, geralmente incluindo pessoas no seu dia a dia. Traz a sensação de que estamos vendo um segundo de um momento que nunca irá se repetir novamente, espiando pela realidade de outros.

cromática em nós. Luciana Silveira chama isso de ‘evento de cor’, e ela se dá através do contraste entre o preto, branco e o cinza, os quais atribuímos outras cores à eles após assimilarmos a imagem em *p&b*.

Independentemente do tipo de estímulo ou da paleta individualmente determinada como resposta perceptiva cromática, o evento de cor é o ato da percepção cromática na fotografia em preto-e-branco. A denominação de evento de cor foi escolhida aqui justamente pelo significado abstrato da palavra ‘evento’, que nos remete aos aspectos subjetivos da percepção. Tanto a percepção visual cromática como os eventos de cor são subjetivos e abstratos, de difícil acesso objetivo para descrições e análises. Porém, eles podem ser delimitados através de exemplificações de estímulos e respostas no âmbito da percepção cromática, tornando-se suficientemente pontuais para serem descritos e analisados. (SILVEIRA, 2005, p. 159).

Dessa forma, a fotografia em preto e branco se apresenta aqui como opção estética e narrativa. O fato de não possuir uma grande diversidade cromática não significa que ela não possa trazer tanta emoção quanto a fotografia colorida. Como disse Silveira (2005) em seu estudo sobre a fotografia em preto e branco e sua relação com a cultura:

Longe de serem imagens sem vida, sem variedade ou sem sentido, as imagens em preto-e-branco fazem parte do mundo físico visual como “chaves” ou partes integrantes da construção perceptiva cromática em cada indivíduo, fazendo explodir cores subjetivas e particulares, sendo por isso muito mais brilhantes e misteriosas que as cores fisicamente fixadas nas imagens. (SILVEIRA, 2005, p. 154).

2. A PRODUÇÃO

2.1. PRÉ-PRODUÇÃO

Com o tema definido, seguimos para a parte prática. Antes de tudo, ao definirmos a música que queríamos utilizar, entramos em contato com o artista Alexandre Beltramini através de sua rede social. Escolhemos “Me Leva” pois era a que mais nos daria possibilidades de explorar nosso tema através de sua musicalidade e letra. O artista aceitou entrar no projeto e nos dar permissão de usar a obra, então fizemos uma reunião com ele e assinamos um termo de licenciamento da música. A reunião com Alexandre foi essencial, pois conseguimos conversar sobre os conceitos que ele trouxe no álbum e em *Me Leva*, relacionando com os temas que queríamos trazer ao videoclipe.

Figura 6 - Capa do álbum *Singro*

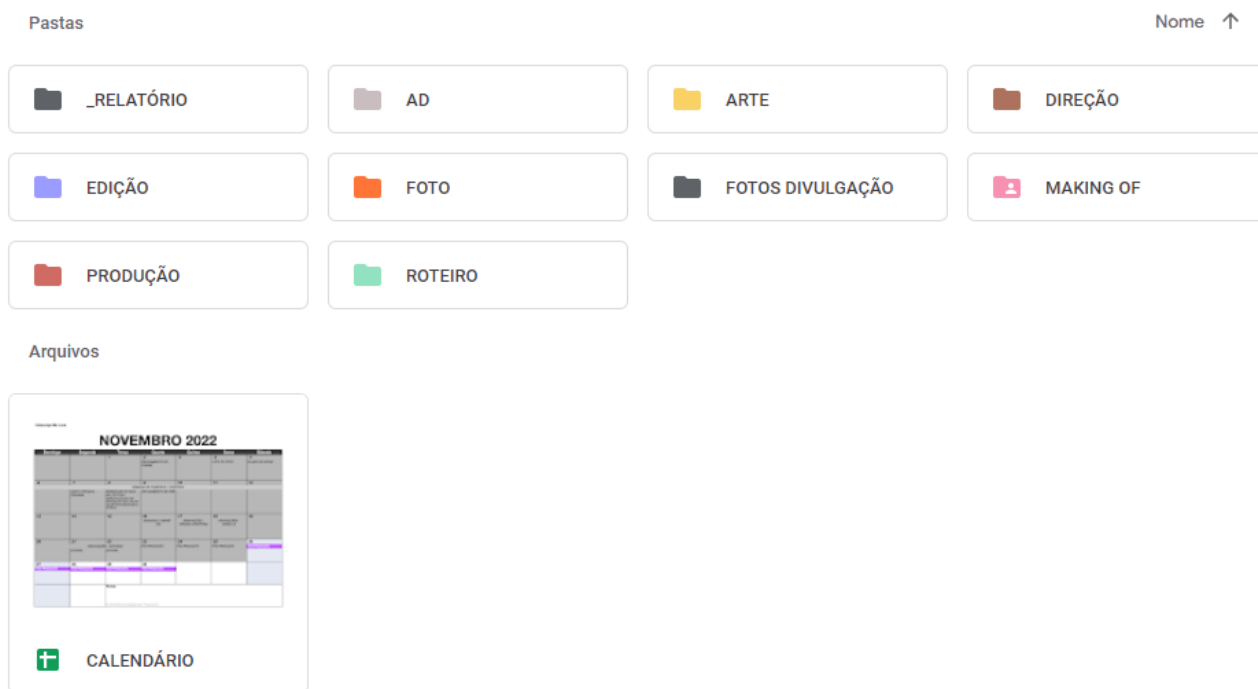


FONTE: Alexandre Beltramini. Tanto a equipe quanto o artista relacionam muito a musicalidade dos instrumentos da música à cor azul e à formas redondas ou circulares.

Assim como aprendido durante o curso, sabíamos que o ideal para uma produção bem organizada é planejar as datas previstas logo no início, e, primeiro de tudo, fechar o roteiro (mesmo já tendo referências de arte, fotografia e edição em mente). Dessa forma, o calendário foi elaborado de acordo com o tempo de produção que teríamos. Deixamos o arquivo no *drive* em que toda a equipe estava

inserida, para que pudessem visualizar as datas, e também colocamos as informações na ferramenta *Google Agenda*, para que recebessem as notificações e alertas das datas através do email institucional da Unesp.

Figura 7 - Organização do drive do projeto, com pastas separadas para cada área.

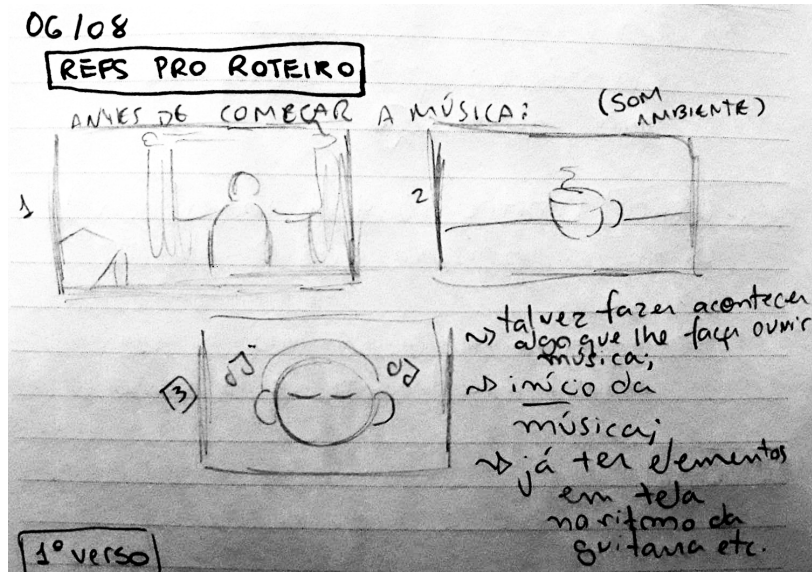


FONTE: Juliana Vançan, 2022.

2.1.1. ROTEIRO

A primeira versão do roteiro sofreu um atraso do que prevíamos no pré-projeto e sua acabou sendo no dia 5 de outubro. No dia 9 do mesmo mês, já fizemos uma reunião entre direção, assistente de direção, produção e roteiro para passarmos os nossos pensamentos para a segunda versão. Para as alterações, levamos em conta, além de questões da própria narrativa escrita, as questões financeiras limitadas e a logística para que pudessemos realizar a produção do videoclipe da melhor maneira com os recursos que tínhamos a nosso dispor.

Figura 8 - Parte das anotações feitas por direção para o início da produção do roteiro.



FONTE: Juliana Vançan, 2022.

Com as mudanças necessárias, a segunda versão ficou pronta no dia 14 de outubro. Até esse momento, o roteiro estava apenas na versão escrita em tabela com a minutagem da música, como é visto abaixo:

Figura 9 - imagem de uma parte do roteiro em formato minutado

TEMPO DA MÚSICA	AUDIO	LOCAÇÃO	COR	VIDEO
sem música	sem música	Int. Dia - Sala/sacada	p&b	Observa-se uma sala grande, quase vazia. Por conta do vento é possível perceber apenas uma cortina se mexendo, arrastando pelo chão. Conforme o tecido se movimenta, percebemos que atrás dos panos tem uma porta de vidro que leva à uma sacada, que se encontra vazia.
sem música	sem música	Int. Dia - Sacada	p&b	Alice (25) segura uma xícara de café próxima a sua boca. Como a bebida está quente, ela assopra a fumaça que sai do recipiente, como forma de esfriar o café antes de tomá-lo.
sem música	sem música	Ext. Dia - Céu	p&b	A fumaça assoprada se sobrepõe à uma imagem do céu repleto de nuvens. A partir desse momento, os caracteres com o título do videoclipe aparecem em tela.
00:00:00 - 00:00:02	instrumental	Int. Dia - Banheiro	p&b	Alice se encontra abraçada com seus joelhos dentro de uma banheira cheia de água. Em seguida, vemos a personagem pegando o seu celular que está em cima de uma cadeira, ao lado da banheira, ela mexe no aparelho e o devolve no local onde estava.
00:00:03 - 00:00:05	instrumental	Int. Dia - Banheiro	p&b	Ela encosta sua cabeça na borda da banheira e submerge na água.
00:00:05 - 00:00:10	instrumental	Ext. Dia - Rio	colorido	Em tela vemos um local cercado de água, folhas flutuam no ambiente. Alice emerge de dentro da água. A câmera passeia pelo seu corpo. Suas mãos tocam a água nas batidas da música.
00:00:11 - 00:00:17	instrumental	Int. Dia - Estúdio	colorido	Alice caminha por um local escuro, ela está rodeada de neblina. A personagem aparenta estar incomodada com uma luz que está cada vez mais forte em seu rosto, ela se vira para a frente e coloca a mão em frente aos seus olhos, na tentativa de enxergar melhor. Nesse momento, uma floresta fria e chuvosa é projetada nela e no ambiente.
00:00:18 - 00:00:30	Eu não espero mais nada de você, é o que eu digo pra me convencer	Ext. Dia - Cozinha	p&b	A torneira da pia da casa de Alice está deixando cair gotas de água, elas caem no compasso da música. Alice abre a torneira e começa a encher um copo de água, ela está segurando o resto de uma maçã praticamente toda mordida. Alice a joga no lixo e sai.

Com essa versão aprovada, o roteiro foi feito também no formato *Celtx* para melhor aproveitamento nas decupagens das áreas de assistente de direção e fotografia, e também para o envio ao artista Alexandre Beltramini. O roteiro em *Celtx* está inserido na seção apêndices do relatório.

2.1.2. PRODUÇÃO

Enquanto o roteiro era finalizado, estávamos resolvendo o que poderia já ser feito na parte de produção. Entramos em contato com empresas que poderiam aceitar possíveis parcerias que diminuiriam nossos custos. Até o fim da produção, fechamos com duas: a TBR Produções, que arcou com o transporte nos dias de visita técnica da Praia de Arealva, e também no dia de gravação do mesmo local; e a Dagra Soluções Gráficas, que disponibilizou os crachás da nossa equipe.

Figura 10 - Foto do dia na visita técnica em Arealva.



Já com o argumento e a primeira versão do roteiro disponíveis, elaboramos o formulário de inscrição de elenco para a única personagem do videoclipe, Alice. Fizemos através da ferramenta *docs* do próprio *Google*, pois é a plataforma em que estava o *drive* da equipe e também é a qual todos tem maior familiaridade. Com o contexto e a sinopse do videoclipe no cabeçalho, as perguntas do formulário foram:

Nome e idade;

Email de contato;

Celular;

Portfólio (não obrigatório);

Sabe nadar?;

Preferência de entrevista presencial ou online;

E uma tabela com datas e horários a serem selecionados para a entrevista.

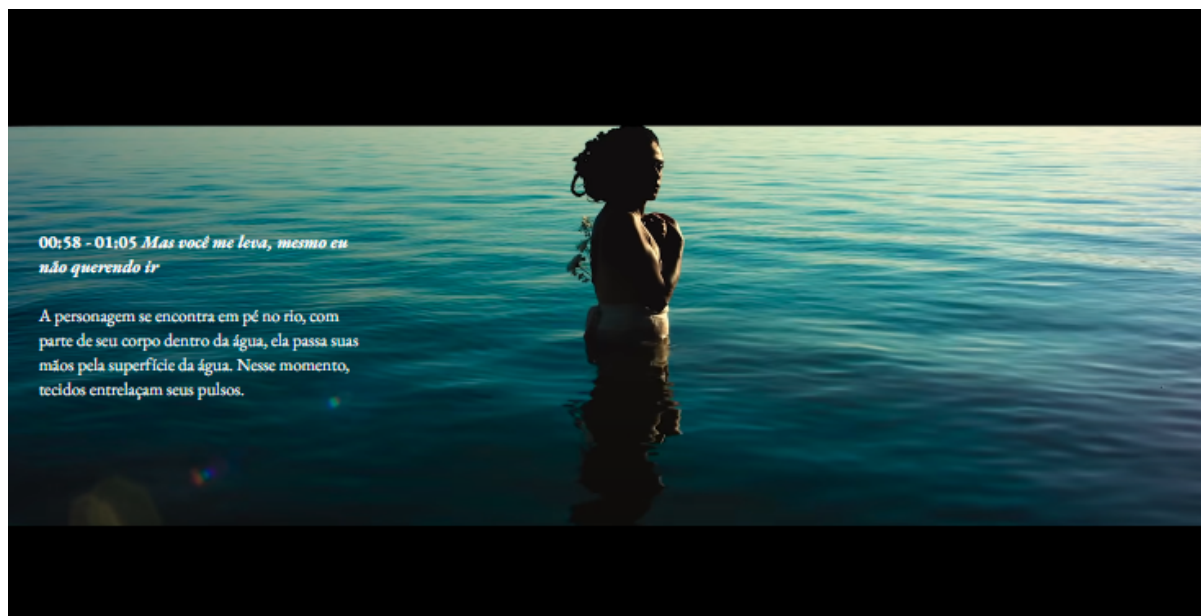
Tivemos cinco candidaturas no final do formulário. Nas entrevistas, conversamos sobre o projeto, explicamos o que imaginávamos para as cenas e pedimos para a pessoa atuar duas cenas do roteiro: uma com dança, e outra sem. Fizemos apenas duas entrevistas pois chegamos a um resultado envolvendo a

melhor atuação, dança e disponibilidade de horários logo no primeiro dia de entrevista. Por fim, para assegurarmos tanto os direitos de imagem da atriz quanto os direitos autorais do artista, assinamos dois termos os quais nos davam as permissões que precisávamos.

2.1.3. FOTOGRAFIA

Para a pré-produção da fotografia, fizemos a decupagem em planilha, contendo o número da cena, o número do plano, a descrição da cena, o ângulo (se necessário), o movimento, a lente e um espaço de observações. Os estilos de plano de cada cena foram planejados conforme o sentimento que queríamos passar. Por exemplo, a cena 7 contém planos apenas fechados, sem pegar o rosto da Alice, para transmitir mais ansiedade e sufoco. Já em algumas cenas de dança no estúdio, temos planos mais abertos, mostrando a liberdade da personagem. Criamos também um documento de referências para cada parte da música, para fixarmos na mente a emoção de cada momento.

Figura 11 - Parte do documento de referência com minutagem e descrição

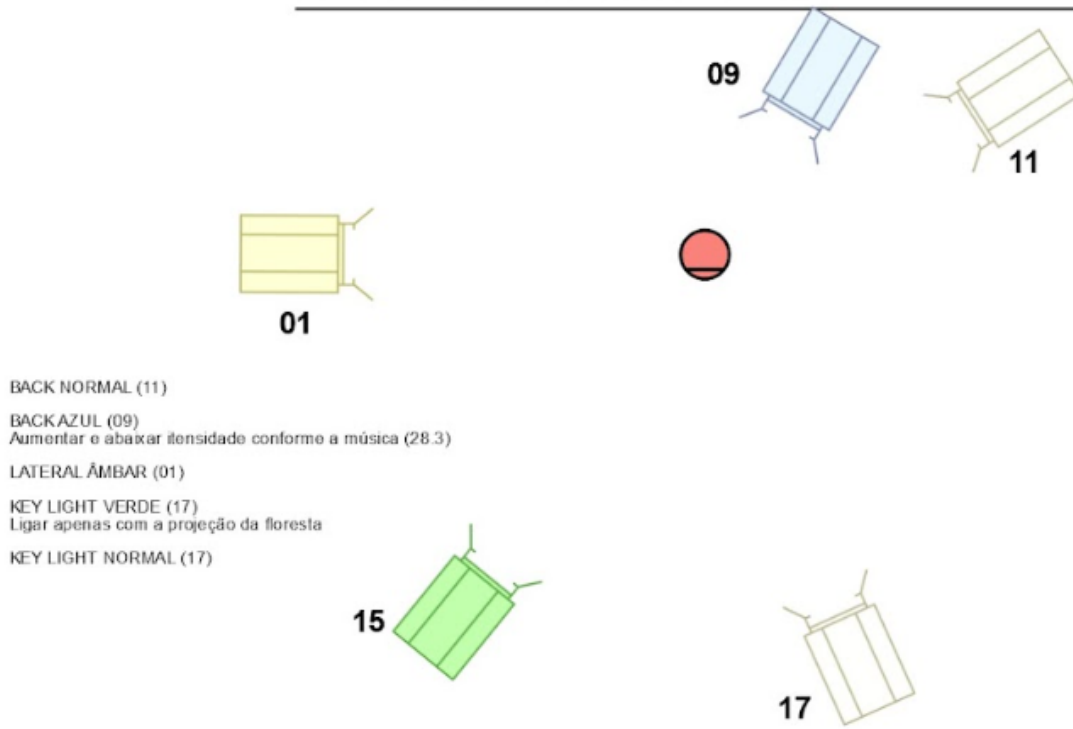


FONTE: Liniker e os Caramelows - Sem Nome, Mas Com Endereço.

Outra parte essencial foi a criação de mapas de luz, principalmente para as cenas no estúdio. Mesmo tendo alterações inevitáveis, o planejamento prévio economiza um tempo precioso para os dias de gravação. A iluminação foi organizada de acordo com as cores escolhidas pela direção de arte.

Figura 12 - Mapa de luz preliminar das cenas na floresta

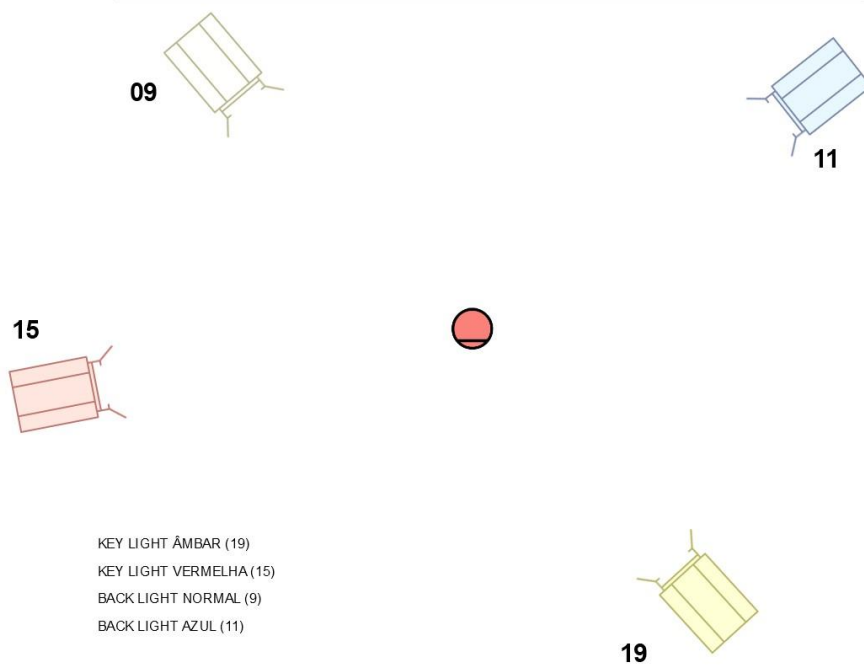
E1 - LUGAR ESCURO / FLORESTA



FONTE: Juliana Vançan, 2022.

Figura 13 - Mapa de luz preliminar das cenas com tecidos

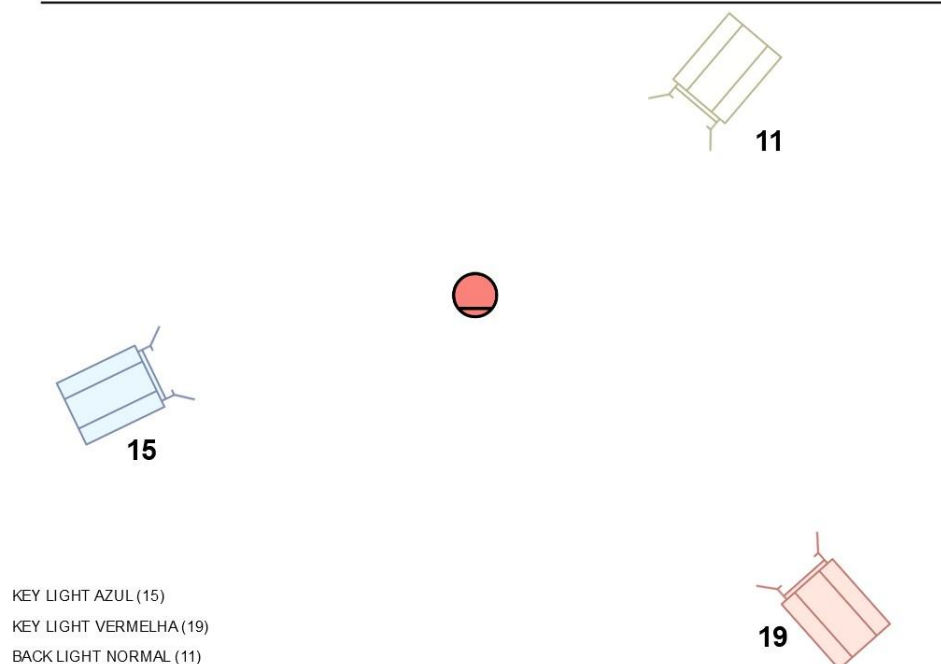
E2 - TECIDOS



FONTE: Juliana Vançan, 2022.

Figura 14 - Mapa de luz preliminar da cena da maçã

E3 - MAÇÃ



FONTE: Juliana Vançan, 2022.

Para buscar trazer ainda mais a emoção determinada de cada cena, em alguns momentos planejamos explorar o uso do tempo de exposição e velocidade do obturador da câmera sem ser necessariamente com o tempo e velocidades “corretos”. O tempo de exposição maior que o necessário causa um efeito borrado, relacionado à uma emoção conturbada, onde podemos enxergar pelas lentes da personagem como ela está se sentindo. Ao mesmo tempo, o tempo de exposição menor deixa a impressão de movimentos mais definidos, para momentos que precisam dessa visão mais rápida.

Figura 15 - Frame com a velocidade de obturador menor, causando o efeito de *motion blur*



Figura 16 - Frame com a velocidade de obturador maior, deixando a imagem da gota caindo com maior definição e detalhe no movimento.



2.1.4. ARTE

A direção de arte neste videoclipe esteve presente desde o início da produção visto que também fez parte da equipe de direção. Por isso desde a concepção do projeto ideias já foram sendo pensadas, porém somente depois da segunda versão do roteiro que começou o trabalho mais efetivo desse departamento. Apesar de na esfera universitária a direção de arte estar presente desde o início, no mundo profissional somente com o roteiro pronto ocorre o primeiro contato dessa função com o projeto. Isso acontece pois somente com um

roteiro a direção de arte tem uma base que permite colocar seu trabalho em prática efetivamente.

Hamburger (2014) descreve esse primeiro contato da arte como uma leitura que tem que ser subjetiva antes de técnica. Ao ler o roteiro vão se criando imagens na cabeça do diretor de arte e a partir disso começa esse trabalho. Ela descreve essa leitura como “um processo de aproximação e, principalmente, de apropriação da história, de seus personagens e da dinâmica sugerida” (Hamburger, 2014, p.28).

Após essa primeira leitura veio mais claramente como a personagem era pela visão da direção de arte e ideias para guiar algumas cenas. Nos momentos preto e branco, pelo fato da personagem estar passando por uma fase conturbada, não teria uma casa cem por cento arrumada, uma super maquiagem ou uma roupa que distraísse ela. A nossa protagonista está sentindo o peso das suas emoções e não quer lidar com muita coisa além disso, nem mesmo usar uma roupa que não seja extremamente confortável. Para as cenas coloridas um primeiro material surgiu como inspiração, a aquarela. Desde a conversa inicial com o autor da música a água foi trazida como inspiração e sua fluidez combinava com a canção e a aquarela é uma tinta diluída em água. Além disso, essa tinta também foi um dos materiais de Kandinsky, que serviu de inspiração para esse trabalho com sua teoria das cores.

Após aprovação da segunda versão do roteiro, com algumas alterações, foi possível para a arte começar a fase do estudo técnico, que é o mapeamento do essencial para estruturar tudo que ia ser necessário para cada cena ocorrer. Para isso foi feito o uso do mapa da arte que Hamburger (2014) exemplifica em seu livro. Para o nosso videoclipe utilizamos no mapa as colunas: número de cena, cor (colorido ou preto e branco, cena (descrição resumida do que ocorre), cenário (título daquele lugar para o produto), personagens, props (aquilo que é essencial para a cena acontecer), maquiagem e efeitos especiais. A tabela feita para o roteiro foi a seguinte:

Figura 17 - Mapa da arte 1/3

Sequência (nº da cena)	Cor	Cena	Cenário	Personagens	Figurino	Props	Maquiagem	Efeitos especiais
1	p&b	cortina da sacada se movimentando	sala com sacada	Alice	F1	cortina	---	---
2	p&b	alice escuta música, bebe café e assopra o café e sai fumaça	sacada:	Alice	F1: roupa mais tranquila de ficar em casa	xícara café fones	natural	fumaça (After)
3	p&b	fumaça se sobrepõe a nuvens no céu e o título do clipe aparece	céu	Alice(?)	F1: roupa mais tranquila de ficar em casa	xícara café fones	natural	céu com nuvens título do clipe
4	p&b	Alice numa banheira mexendo no celular. Alice submerge na banheira	banheiro	Alice	F2: biquine e um tomara que caia	celular água banheira cadeira	natural/nenhuma	tela do celular
5	colorido	Alice emerge da água e toca a água na batida da música	rio	Alice	F3		maquiagem 1	
6	colorido	caminha no escuro se incomoda com uma luz, se esforça pra ver e aparece projeção	estúdio floresta	Alice	F4		maquiagem 2	imagem pra projeção máquina de fumaça
7	p&b	pia pingando, alice enche um copo de agua na torneira enquanto segura uma maçã e depois joga no lixo e sai	cozinha	Alice	F1	maçã copo pia lixo	natural	gota de água no compasso da música
8	p&b	Alice anda numa ponte, olha celular, para de andar e refaz o caminho para casa	ponte	Alice	F1	celular	natural	vento no cabelo tela do celular
9	p&b	empurra a porta e entra no quarto chorando e tudo rodopia	quarto:	Alice	F1	---	natural	lágrima rodopio
10	colorido	gotas de tinta na imensidão de água, sobreposto a isso aparece o alice correndo na floresta	rio/ floresta	Alice	F4	tinta	maquiagem 2	divisão de tela sobreposição de imagem gotas de tinta projeção
11	colorido	Alice no rio passa a mão pela água e tecidos entrelaçam seus pulsos	rio	Alice	F3	2 tecidos	maquiagem 1	tecido entrelaçando
12	colorido	alice dança e cai no chão	floresta	Alice	F4		maquiagem 2	projeção
13	colorido	personagem encara seu reflexo em espelhos	estúdio espelhos	Alice	F5	2 espelhos	maquiagem 3	
14	colorido	Alice caminha em meio a tecidos deitada num banco (imagem de ponta cabeça) e ergue os braços p/ os tecidos	estúdio tecidos	Alice	F5	tecidos banco	maquiagem 3	
15	colorido	folhas e tecidos flutuando na água se jogando de costas na água	rio	Alice	F3	folhas tecidos	maquiagem 1	

FONTE: Sofia Vasconcelos, 2022.

Figura 18 - Mapa da arte 2/3

Sequência (nº da cena)	Cor	Cena	Cenário	Personagens	Figurino	Props	Maquiagem	Efeitos especiais
16	colorido	alice se afoga nos tecidos	estúdio tecidos	Alice	F5	tecidos	maquiagem 3	
17	colorido	imencidão de água	rio	---	---	---	---	
18	colorido	alice dança em um chão com tecidos e maçãs. Ela tenta pegar maçãs e não consegue passa a mão pelo tecido e soca o chão espirrando tinta no seu rosto	estúdio maçã	Alice	F4	maçãs tinta	maquiagem 2	espirro de tinta no rosto
19A	colorido	Alice correndo	floresta	Alice	F4		maquiagem 2	projeção
19B	colorido	Alice se acariciando na água	rio	Alice	F3	tecidos	maquiagem 1	
19C	colorido	Alice dançando entre os tecidos	estúdio tecidos	Alice	F5	tecidos	maquiagem 3	
19D	colorido	Alice flutua nas águas do rio	rio	Alice	F3		maquiagem 1	
20	colorido	Alice dança, cai e levanta do chão da floresta	floresta	Alice	F4		maquiagem 2	projeção
21A	colorido	Alice caminha no meio de tecidos, se equilibra de ponta cabeça em um banco e aponta para os tecidos.	estúdio tecidos	Alice	F5	tecidos banco	maquiagem 4	
21B	colorido	folhas e tecidos flutuando na água	rio	---	---	tecidos e folhas	---	---
21C	colorido	Alice dentro da água voltando a superfície	rio	Alice	F3		maquiagem 1	
22	colorido	Alice dentro da água voltando a superfície gotas de tinta sobrepõe	rio	Alice	F3	tinta	maquiagem 1	gotas de tinta
23A	colorido	Alice na mesa com maçã e consegue pegar a maçã	estúdio maçã	Alice	F4	maçã tinta mesa	maquiagem 5	
23B	p&b	Alice com a cabeça mergulhada na banheira	banheiro	Alice	F2	banheira	natural	

FONTE: Sofia Vasconcelos, 2022.

Figura 19 - Mapa da arte 3/3

Sequência (nº da cena)	Cor	Cena	Cenário	Personagens	Figurino	Props	Maquiagem	Efeitos especiais
23C	p&b	Sobreposição do céu, com noite de lua minguante	céu	---	---	Lua	---	sobreposição
23D	colorido	cortina da sacada balançada pelo vento	sala/sacada	---	---	cortina	---	vento
24	p&b	Alice está na frente de um espelho, limpa as lágrimas, se encara e sai	quarto	Alice	F1	espelho	natural	lágrima
25	p&b	Alice desce uma escada	escada	Alice	F1	---	natural	---
26	p&b/colorido	Alice anda pela rua e passa a mão em um muro com folhas enquanto chove e aí as gotas viram tinta	rua: muro de folhas	Alice	F1	tinta	natural	chuva tinta na folha
27	p&b/colorido	gota de tinta flutua mão suja de tinta se limpa Alice refaz o caminho	rua: muro de folhas	Alice	F1	tinta	natural	gota de tinta mão suja reverso
28A	p&b	Alice passa pelo portão	portão	Alice	F1	---	natural	---
28B	colorido	ao passar pelo portão Alice volta ao lugar escuro	floresta: escuro	Alice	F4	---	maquiagem 2	---
29	colorido	parada, olha para a câmera	floresta	Alice	F4	---	maquiagem 2	projeção
30	colorido	Alice parada no rio	rio	Alice	F3	---	maquiagem 1	---

FONTE: Sofia Vasconcelos, 2022.

Depois do levantamento do mapa da arte é possível saber quantos cenários, figurinos, maquiagens, props e efeitos especiais que precisam ser planejados. Então se inicia essa etapa de ideias que vão ficando cada vez mais definidas. Para esse projeto a base para pensar as partes coloridas foi principalmente a aquarela.

2.1.4.1. PLANEJAMENTO DE CENÁRIOS

Primeiramente para os cenários coloridos já havia sido definido que a maioria seria feito em estúdio para dar mais liberdade e controle do ambiente para arte e foto. Para esse momento o material principal definido foi o tecido, pois permitiria brincar bastante com as cores, teria movimento e é encontrado facilmente. Inicialmente foram feitas buscas em sites para achar referências de cenários,

principalmente de teatro, feito com tecidos. Entretanto estava muito difícil de achar algo que pudesse ser uma referência da ideia que se tinha para o cenário. Após muita busca frustrada foi decidido procurar por um outro caminho e sair dessa ideia de buscar um cenário. Assim começou uma busca por inspirações mais na área de instalações artísticas para referência. Com isso os resultados foram bem mais produtivos. Para o ambiente da floresta foi pensado um cenário com tecido branco para que a projeção (sugerida pelo roteiro) conseguisse aparecer nele. Nas buscas, a instalação da figura 20 foi a principal referência.

Figura 20 - Textile Labyrinth de Kate Wigglesworth



FONTE: Penland School of Craft, 2017.

Para o cenário intitulado “estúdio tecidos” no mapa da arte a ideia era usar tecidos coloridos que fossem transparentes para remeter a aquarela e dispor eles de uma forma que as diferentes cores se misturassem. Com esse propósito o foco das referências eram instalações que apresentassem várias cores ou uma forma que inspirasse uma aplicação dos tecidos no estúdio. As figuras 21 e 22 mostram as principais referências para o cenário “estúdio tecidos”. Pela necessidade de muitos metros de tecido e diferentes cores, o tecido utilizado foi o tule, que foi pendurado no cenário nas cores azul, roxo e vermelho.

Figura 21 - Earthtime 1.78 de Janet Echelman



FONTE: Site Art Inside Nature²

² Disponível em: <<https://artinsidenature.altervista.org/>>. Acesso em: 10 dez. 2022.

Figura 22 - Colorscape de Diébédo Francis Kéré



FONTE: Tim Tiebout, 2016.

Os outros cenários planejados para ser em estúdio eram o “estúdio espelho” e o “estúdio maçã”. O segundo sofreu alterações de roteiro para ser mais viável nas gravações, visto que o plano original era a personagem dançar em uma mesa com maçãs e muita tinta. As mudanças foram retirar a mesa, para não correr o risco de acontecer nenhum acidente, e substituir a tinta que estaria no chão por tule azul por cima das maçãs. Como era uma imagem mais clara não foi necessário buscar referências específicas para o cenário, já que seria um fundo preto e os props compondo o ambiente.

Para o “estúdio espelhos” também era planejado gravar com um fundo preto. Porém o maior complicador para este cenário era o espelho, pois seriam necessários dois. Por conta dele ser um objeto caro e delicado, descartamos comprar espelhos e também pegar emprestado, considerando o risco que havia de acabar quebrando com algum acidente, já que teria que ser transportado até o estúdio da Unesp. O departamento de produção estava tentando patrocínio para os espelhos durante a pré-produção. Além disso, o departamento de arte tinha o plano B de usar o espelho do apartamento, que era a locação da cozinha e quarto. Entretanto nesse caso seria somente 1 espelho e não seria no estúdio. Pelo

patrocínio não ter ocorrido e por outros imprevistos que serão citados mais pra frente acabou acontecendo o plano B.

Por fim o cenário do rio como era inicialmente o único colorido que não seria gravado em estúdio não necessitava um levantamento de referências e inspirações, o maior trabalho era confirmar a locação. Essa parte não foi trabalhosa, pois já tínhamos a opção de gravar na praia de água doce de Arealva. Os maiores desafios desse cenário para arte era como ele afeta outras áreas (maquiagem e figurino) por envolver água.

Os cenários para as cenas em preto e branco eram a cozinha, o quarto, a sacada/sala, a escada, o muro de folhas e a ponte. Foram cenários menos trabalhosos, pois não precisavam ser feitos e imaginados do zero. Como locação ficou decidido que a cozinha e o quarto seriam na casa da Sofia, a escada no prédio da Juliana e o muro de folhas seria um perto da USP, pois ele tinha flores. A ponte inicialmente seria na Duque, por ser mais bonita que a na Rondon, apesar dela ser mais longe. Porém devido a facilidade de logística, e a possibilidade de evitar a parte mais feia da ponte na Rondon, ela foi a ponte usada para as gravações. A banheira foi uma locação mais complicada, porque a que havíamos conseguido não seria possível encher de água no período das gravações visto que, estava sem abastecimento de água na casa. Após isso, a cena foi adaptada para o quarto.

Para mostrar a turbulência na vida da personagem a ideia era acrescentar um pouco de bagunça na casa dela, como roupa de cama sem estar esticada, objetos espalhados pela mesa, algumas roupas penduradas na cadeira, mas sem exagerar. Para o quarto a ideia era colocar posters de música e cinema que refletissem a personalidade da personagem.

2.1.4.2. PALETA DE CORES

Na escolha das cores foram levadas em consideração a teoria das cores de Kandinsky para transmitir as sensações da personagem em cada cena. As principais paletas montadas foram para o rio, a floresta e os tecidos. A decisão das cores permitiu definir melhor questões de maquiagem, figurino e cenário, e assim poder especificar melhor que materiais seriam necessários para as gravações.

Para o rio a paleta de cores (figura 23) era amarelo, azul escuro e vinho. A decisão pelo amarelo nesta cena veio para representar aquele momento explosivo e

de raiva, quando a personagem pode extravasar seus sentimentos, visto que na teoria das cores seu estado de espírito é descrito como uma explosão sentimental ou um surto de raiva (BARROS, 2011). Aparece para mostrar que a personagem não está somente na melancolia. Seguido do amarelo temos o azul escuro que mostra quando essa explosão e raiva se torna algo mais interno e profundo e ao acrescentar preto se torna triste segundo Barros (2011) e aí a personagem entra num estado melancólico. Por fim tem a participação do vinho que, para Kandinsky (1912), por ser um vermelho que se misturou com azul ele traz em seu estado de espírito uma paixão reprimida “uma brasa que se apaga na água” (BARROS, 2011, p.197). Assim ele demonstra essa tentativa da personagem de superar essa paixão que não é mais correspondida.

Figura 23 - Paleta de cores rio



FONTE: Sofia Vasconcelos, 2022.

Em seguida temos a paleta de cores das cenas que ocorrem no “estúdio tecidos”. Nela o azul escuro remete às mesmas ideias citadas anteriormente. Ademais temos o violeta que demonstra um desequilíbrio pois não existe exatidão onde ele começa e acaba entre o vermelho e o azul. Também pode ser sentido como uma cor que por ser um vermelho misturado com bastante azul tem o estado de espírito apagado e triste (KANDINSKY, 1912). Já o vermelho traz a autoconfiança e seu estado de espírito é de uma paixão sem ferveres, como explica Barros (2011) em seu texto. Essas três cores aparecem juntas pois são análogas e com isso mostram como esses sentimentos da personagem não são uma única coisa, eles transitam, se entrelaçam e variam.

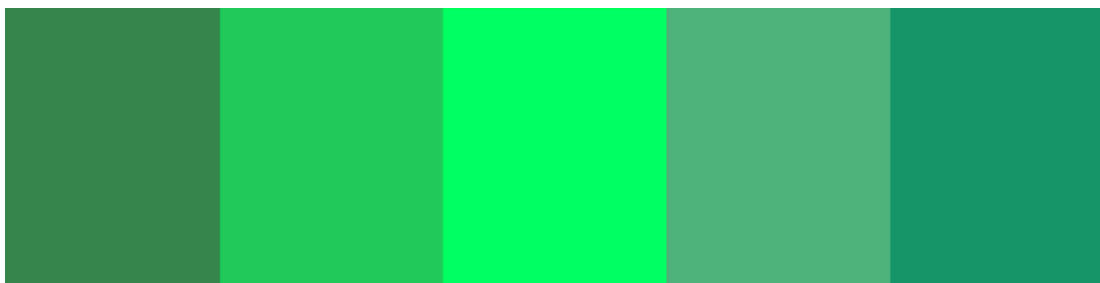
Figura 24 - Paleta de cores “estúdio tecidos”



FONTE: Sofia Vasconcelos, 2022.

Para concluir tem a paleta de cores do “estúdio floresta” que representa um momento mais racional e “pé no chão” da personagem. Com a finalidade de demonstrar isso foi escolhida a cor verde, porém em tons que caminhe para o azul. Essa escolha se dá, pois o azul quebra o equilíbrio do verde o deixando mais introspectivo (BARROS, 2011). Dessa forma é possível representar essa racionalidade, mas que não é plena.

Figura 25 - Paleta de cores “estúdio floresta”



FONTE: Sofia Vasconcelos, 2022.

2.1.4.3. PLANEJAMENTO DE FIGURINOS

Para os figurinos nas cenas coloridas a ideia era eles serem confortáveis e fluidos, para permitir que a atriz dançasse e para terem um movimento bonito que acompanhasse a ação. Além disso, para as cenas preto e branco, a ideia era algo confortável e simples, pois no meio de seus sentimentos a personagem não quer lidar com usar nada que seja desconfortável. No mapa da arte foram separados em 5 figurinos denominados F1, F2, F3, F4 e F5. Dentre esses, o F3, F4 e F5 são para cenas coloridas e possuem um collant de balé preto.

O figurino F3 é o que aparece somente nas cenas do rio. Para ele, a ideia era ter um vestido da cor azul escura da paleta de cores em cima do collant. O tule foi escolhido para o material do vestido por ser leve, acessível, possuir transparência e com isso remeter a referência da aquarela. Inicialmente existiam duas referências para o figurino, a primeira era um vestido que fosse longo, solto, sem mangas e com decote na frente (figura 26). A outra ideia era de um figurino em que o tule fosse colocado no corpo da atriz como se ele tivesse "caído" ali (figura 27). Depois de pensar sobre as características do tule a figura 27 se tornou a referência principal, visto que combinaria melhor com o caimento do tule.

Figura 26 - Vionnet Outono 2017



FONTE: Yannis Vlamos, 2017

Figura 27 - Beauty para Allure Magazine



FONTE: Carlota Guerrero, 2018.

O figurino F4 é utilizado tanto nas cenas da floresta quanto nas do “estúdio maçãs”. Para este, a ideia era a roupa ser composta por um grande tecido que cobrisse o corpo da personagem, incluindo seus braços, para que quando ela dançasse ele movesse junto com ela. A ideia inicial era usar tule também, mas da cor branca, porém analisando tecidos e pensando sobre a projeção que seria utilizada na cena da floresta foi escolhido outro tecido que era mais maleável e menos transparente (o mesmo utilizado para o cenário da floresta). As figuras 28 e 29 mostram as referências iniciais para o figurino.

Figura 28 - Frame do clipe da música Big God de Florence + The Machine.



FONTE: Autumn de Wilde, 2018.

Figura 29 - Capa de tule



FONTE: Site do Atelier Casa Vians³

³ Disponível em: <<https://www.casavians.com.br/produtos/capa-noiva-tule/>>. Acesso em: 11 dez. 2022.

Por fim, o último figurino da parte colorida é o F5, que é a roupa utilizada nas cenas que ocorrem no “estúdio tecidos” e “estúdio espelhos”. Para esta o planejado também foi usar o tule, mas dessa vez em cores diferentes na mesma roupa. Foi mais complicado achar referência visual para este figurino, mas como tinha claro a ideia de como seria, não foi complexo fazer de forma mais improvisada no corpo da atriz.

Por fim, os figurinos F1 e F2 são as roupas que a personagem utiliza nas cenas em preto e branco, sendo o F1 algo para o dia a dia e F2 para a cena na banheira. A ideia do F1 era, como já foi dito anteriormente, mostrar uma vestimenta confortável que demonstrasse que ela não está com vontade de se produzir e nem lidar com uma peça desconfortável enquanto lida com as próprias emoções. Sendo assim, o departamento de arte decidiu por uma camiseta larga com tecido macio e um short soltinho com tecido leve. Para os pés (somente nas partes em preto e branco ela usa calçado) a ideia era a personagem usar um tênis *All Star*, porém isso acabou sendo alterado para um tênis *Vans*, que passa a mesma ideia de conforto e juventude que a primeira opção passava. O F2 era uma blusa sem alça e sem manga e um short legging para que no enquadramento na banheira não aparecesse a roupa dela. Entretanto, não foi necessário esse figurino já que a cena foi adaptada depois da fase de pré-produção para acontecer no quarto.

2.1.4.4. PLANEJAMENTO DE MAQUIAGEM

Com relação a maquiagem do videoclipe a ideia era manter algo bem natural nas cenas em preto e branco e nas coloridas mexer com materiais e formas mais diversas. Para a preparação de pele a ideia era pouca ou nenhuma base ou corretivo para trazer uma textura mais real em todas as maquiagens. As maquiagens foram nomeadas como natural (cenas p&b) e maquiagem 1, maquiagem 2 e maquiagem 3.

A maquiagem 1 aparece somente nas cenas no rio. É nela que aparece a cor amarela apresentada na paleta de cores. Para a forma da maquiagem o conceito era trabalhar com linhas onduladas pelo rosto. Porém o maior desafio para ela era a questão da água, pois em algumas cenas no rio a personagem molha o rosto. Produtos de maquiagem à prova d'água podem custar bem caro e por isso veio a ideia de não usar produtos convencionais de maquiagem.

Pesquisando referências surgiram maquiagens que eram feitas com aplicação de linha de costura no rosto (fig x) e encaixou com a ideia da forma desejada. Após isso o desafio era pensar na cola, pois teria que ser grudada no rosto e não poderia sair fácil na água. Existiam duas possibilidades, a primeira era usar cola de cílios postiços, pois é acessível e própria para áreas sensíveis, a segunda era usar verniz para postiços, que é uma cola de maquiagem artística que usam para colar diversas coisas no rosto como bigodes falsos, por exemplo. Esta segunda opção seria mais segura e o preço não era mais alto que a cola de cílios, então seria o ideal. Porém por ser mais difícil de achar seria necessário comprar pela internet e não chegaria dentro do prazo necessário. Por conta disso não seria possível arriscar e assim ficou decidido pela cola de cílios à prova d'água.

Figura 30 - Maquiagem de Camille Siguret



FONTE: Página de Pauline Darley no Behance⁴

A linha utilizada foi uma amarela para bordado em ponto cruz, pois não seria nem muito fina nem muito grossa, e o desenho pensado eram ondulações que contornassem a área de uma orelha a outra passando pela testa. Foram feitos testes para garantir que a maquiagem não cairia e chegou-se a conclusão que se não houvesse um grande atrito a cola, mesmo estando bem molhada, não cederia.

⁴ Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/31813497/Cut-the-Night>>. Acesso em: 10 dez. 2022.

Na maquiagem 2 (que é utilizada no cenário da floresta) a principal inspiração era usar sombra de olho de uma forma que ela estivesse esfumada, e ultrapassasse o limite comum da maquiagem na área dos olhos. Havia duas inspirações iniciais, uma delas usaria somente um tom de sombra com traços mais retos e a outra seriam usados vários tons de sombras esfumados juntos ao redor do olho. As referências para essas ideias estão presentes nas figuras 31 e 32.

Figura 31 - Maquiagem de Yamir Araujo



FONTE: Página de Yamir Araujo no Pinterest⁵

⁵ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/179018153927533626/>>. Acesso em: 10 dez. 2022.

Figura 32 - Maquiagem Kaleidoscope candy colours da maquiadora Nikki Wolf



FONTE: Página de Nikki_Makeup no Instagram⁶

Após conversas dentro do departamento de arte foi levantado que a sombra na figura 2 conversava com a inspiração na aquarela pelas diferentes cores se misturando, por isso ficou decidido que essa seria a referência principal para a maquiagem. Obviamente foram feitas adaptações de cores e formas que conversassem melhor com o videoclipe, como o uso de sombras em tons de verde e azul.

Por fim, para a maquiagem 3, que aparece nas cenas em “estúdio tecidos” e “estúdio espelhos”, surgiu mais uma vez a proposta de usar materiais não convencionais para maquiagem. Após encontrar maquiagens que usavam recortes de papel colorido surgiu a ideia de usar papel celofane, pois ficaria mais delicado e com a transparência surtiria um efeito interessante com cores diferentes juntas. Para essa maquiagem o papel celofane azul e vermelho (que acaba puxando para um rosa) foram usados. Eles foram recortados em formatos semelhantes a gotas e grudados com cola de cílios na testa da atriz. Aqui a sombra azul foi utilizada debaixo do olho e um batom avermelhado na boca.

⁶ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CLFQfZ9jiol/?utm_source=ig_web_copy_link>. Acesso em: 11 dez. 2022.

2.1.4.5. LISTA DE PROVIDÊNCIAS

Após tudo estar planejado e ter todos os props listados era possível saber todos os materiais e itens necessários para a arte do videoclipe. Com a finalidade disso ficar bem organizado foi feita uma planilha de providências onde cada página era uma categoria de itens/materiais como props, dressings, figurinos e maquiagem. Cada item na lista tinha especificado em que locação era necessário, quem era o responsável por ir atrás deste item, uma coluna para marcar se já tinha ele ou não e um campo de observações.

Com isso foi possível ir atrás de pedir emprestado alguns itens e comprar outros. A maioria das coisas compradas foram no centro da cidade de Bauru, pois lá possui uma grande variedade de lojas, o que possibilitou achar a maioria dos materiais como tecidos, linha, alfinete, cola, collant de dança, barbante e papel celofane.

2.1.5. VISITAS TÉCNICAS

Após diversas experiências em produções na graduação, uma coisa que achamos que devia ser mais incentivada no curso é o costume de realizar visita técnica previamente às gravações. Para *Me Leva*, visitamos as locações que eram desconhecidas para nós, para que pudéssemos ter mais conhecimento ao aplicar as cenas que planejamos nas decupagens de arte e fotografia, e também para saber se tínhamos espaço para guardar e carregar a bateria dos equipamentos, separar os figurinos e servir a alimentação da equipe.

Encontramos alguns muros de folhas para a cena 26 e escolhemos o que fosse próximo às locações de apartamento e também o mais adequado para o que arte e fotografia pensaram para a cena.

Figura 33 - Visita na localização do muro de folhas



FONTE: Juliana Vançan, 2022.

No dia 7 de novembro, através da parceria com TBR Produções, visitamos a Praia de Arealva, a qual era a locação que mais nos preocupava por ser afastada de Bauru e por não conhecermos a cidade. Graças à visita, conseguimos ter certeza que conseguiríamos usar esse local e que seria possível realizar as cenas propostas. Aproveitamos para conversar com comerciantes locais para saber quais dias da semana a prainha ficava mais vazia, para podermos gravar com tranquilidade. Nossa produção entrou também em contato com a responsável pela Secretaria de Turismo de Arealva para saber se seria necessário uma permissão para utilizar a praia. Não foi preciso fazer a autorização e gravamos com tranquilidade em relação a isso.

Por fim, também fomos até o estúdio de TV da Unesp, para conferir o tamanho que seria preciso para os tecidos e cenário da arte, e as cores de 'gelatina' e situação dos fresnéis para fotografia.

3. AS GRAVAÇÕES

3.1. EQUIPE E DIÁRIAS

A equipe que participou das gravações ao todo contou com as seguintes funções: direção, assistente de direção, direção de foto, assistente de foto, direção de arte, assistentes de arte, produção e assistente de produção. Sendo as seguintes pessoas que exerceram cada função:

Sofia Canato Franchi e Vasconcelos	Direção Geral e Direção de Arte
Juliana Vançan Pereira Chagas	Direção Geral e Direção de Fotografia
Marcos Paulo Vieira	Assistente de Direção
Gabriel Ferreira Marchi	Produção
Caio Vinicius Machado	Assistente de Produção
Mariana Campos Carvalho	Assistente de Arte
Amanda Silverio Simões	Assistente de Arte
Laura Montelo Costenaro	Assistente de Fotografia
Oriana Victoria Medina Ramirez	Atriz (<i>Alice</i>)

Por ser uma equipe diversa e cada um possuir disponibilidades diferentes de horário, as gravações ocorreram sem estar a equipe inteira ao mesmo tempo. Isso não foi um problema no andar das gravações, pois já era algo esperado, por isso cada área conversou entre si para se planejarem em quais diárias seriam necessários mais assistentes. Ao todo foram quatro dias de gravações, três dias meio período e a gravação no estúdio foi o dia inteiro. Também foi necessário algumas pequenas gravações a mais que por imprevistos e horários apertados foram para outros dias. Porém essas gravações que fugiram desses 4 dias eram mais rápidas e possíveis de serem realizadas somente com as diretoras. A seguir as ordens do dia, feitas pelo assistente de direção, referentes a cada diária.

Figura 34 - Ordem do dia 1.

VIDEOCLÍPE "ME LEVA" - ALEXANDRE BELTRAMINI										
Direção: Juliana Vançan e Sofia Vasconcelos Dir. Foto: Juliana Vançan			Assist. de Direção: Marcos Vieira Ass de Foto: Laura Costenaro			Produção: Gabriel Marchi, Caio Machado Arte: Sofia Vasconcelos, Mariana Carvalho e Amanda Silverio				
LOCAÇÃO 1: R. Henrique Savi, nº 14-44 - Apto 1603 (Antilhas) LOCAÇÃO 2: R. José Ferreira Marques, nº 15-57 (Rua de cima do açajando) LOCAÇÃO 3: R. Albino Tâmbara, nº 3-100 (Muro)					15° / 32°		0mm - 0%		05h25	18h38
CHEGADA EQUIPE: 13h00 LANCHE: 16h DESMONTAGEM: 17h30										
DIÁRIA 1 - QUINTA, 17 DE NOVEMBRO DE 2022 OD #1										
HORÁRIO	CENA	I/E D/N	PLANO	AÇÃO/DESCRIÇÃO	DETALHE DOS PLANOS	ELENCO	ARTE	OBSERVAÇÃO		
12h30 - 13h00 DESLOCAMENTO P/ LOCAÇÃO 1 - RESIDENCIAL ANTILHAS										
13h00 - CHEGADA EQUIPE										
13h00 - 13h30 PREPARAÇÃO FOTO E ARTE - APTO - COZINHA										
13h30 - 13h40 (10 min)	7	INT D	7.1/2	P&B - A torneira da pia da cozinha está pingando.	7.1 - P. Detalhe 7.2 - P. Detalhe	-	Alice	Fig. 1		
13h40 - 13h45 (5 min)		INT D	7.3	P&B - Alice coloca um copo dentro da pia.	P. Médio					
13h45 - 13h50 (5 min)		INT D	7.4	P&B - Alice enche esse copo.	P. Zenital					
13h50 - 14h00 (10 min)		INT D	7.5/6	P&B - Alice segura uma maçã, dá mais uma mordida, a joga no lixo e sai.	7.5 - P. Detalhe 7.6 - P. Detalhe					
14h00 - 14h20 PREPARAÇÃO FOTO E ARTE - APTO - QUARTO										
14h20 - 14h30 (10 min)	9	INT D	9.1	P&B - Alice entra no quarto empurrando a porta, ela está chorando.	9.1 - P. Médio	Alice	Fig. 1			
14h30 - 14h40 (10 min)		INT D	9.2		P. Próximo					
14h40 - 14h50 (10 min)		INT D	9.3		P. Médio					
14h50 - 15h00 (10 min)	24	INT D	24.1	P&B - Alice está em frente a um espelho, limpa seus olhos borrados por conta do choro. Ela se encara por alguns segundos e sai.	P. Médio	Alice	Fig. 1			
15h00 - 15h10 (10 min)		INT D	24.2		P. Detalhe					
15h10 - 15h20 (10 min)		INT D	24.3		P. Médio					
15h20 - 15h30 DESLOCAMENTO P/ LOCAÇÃO 2 - APTO RUBI										
15h30 - 15h45 PREPARAÇÃO FOTO E ARTE - APTO - ESCADA										
15h45 - 16h00 (10 min)	25	INT D	25.1	P&B - Alice desce uma escada em forma de caracol e sai na rua.	P. Plongee	Alice	Fig. 1			
16h00 - 16h15 LANCHE EQUIPE										
16h15 - 16h30 DESLOCAMENTO P/ LOCAÇÃO 3 - MURO										
16h30 - 16h45 PREPARAÇÃO FOTO E ARTE - RUA - MURO										
16h45 - 16h50 (5 min)	26	EXT D	26.1	P&B - Alice anda pela rua e passa por um muro repleto de folhas, ela passa a mão, sente a textura. Gotas de chuva caem sobre as folhas. Uma gota de água cai e ao cair percebemos que, na verdade, é uma gota de tinta.	P. Médio	Alice	Fig. 1			
16h50 - 17h00 (10 min)		EXT D	26.2		P. Detalhe					
17h00 - 17h10 (10 min)		EXT D	26.3		P. Geral					
17h10 - 17h20 (10 min)		EXT D	26.4		P. Detalhe					
17h20 - 17h30 (10 min)		EXT D	26.5		P. Detalhe					
17h30 DESMONTAGEM										
FIM DA DIÁRIA #1 - QUINTA, 17 DE NOVEMBRO DE 2022										
CENA EXTRA										
-	3	EXT D	INSERT	P&B - Fumaça se sobrepõe a imagem do céu repleto de núvens.	P. Médio	-	-			
-	13	INT D	13.1/2	COL - Ela está em um local escuro, entre vários espelhos, encara o seu reflexo.	13.1 - P. Médio 13.2 - P. Próximo	Alice	Fig. 5			
INFORMAÇÕES ELENCO										
PERSONAGEM	ELENCO	CONTATO	ENDEREÇO	CHEGADA	LIBERADO (PREVISÃO)					
Alice	Oriana (Maré)	19 99 8619683	Rua Guilherme de Almeida, 4-20	13h00	17h30					
OBSERVAÇÕES IMPORTANTES										

FONTE: Marcos Paulo Vieira, 2022.

Figura 35 - Ordem do dia 2.

VIDEOCLÍPE "ME LEVA" - ALEXANDRE BELTRAMINI													
Direção: Juliana Vançan e Sofia Vasconcelos Dir. Foto: Juliana Vançan			Assist. de Direção: Marcos Vieira Ass de Foto: Laura Costenaro			Produção: Gabriel Marchi, Caio Machado Arte: Sofia Vasconcelos, Mariana Carvalho e Amanda Silverio							
LOCAÇÃO: Av. Pref. Adélino Mendonça, 2003 - Praia, Arealva - SP					☁️ 17° / 34°		♻️ 0mm - 0%		🌅 05h25 - 🌃 18h37				
CHEGADA EQUIPE: 07h30 LANCHE: 11h45 CHEGADA EM BAURU: 13h30													
DIÁRIA 2 - SEXTA, 18 DE NOVEMBRO DE 2022 OD #2													
HORÁRIO	CENA	I/E D/N	PLANO	AÇÃO/DESCRIÇÃO	DETALHE DOS PLANOS	ELENCO	ARTE	OBSERVAÇÃO					
07h00 - 07h30 DESLOCAMENTO P/ PONTO DE ENCONTRO - FLIPPER													
07h30 - CHEGADA EQUIPE													
07h30 - 09h00 DESLOCAMENTO P/ LOCAÇÃO (AREALVA)													
09h00 - 09h30 PREPARAÇÃO PARA AS CENAS NO RIO													
09h30 - 09h35 (5 min)	5	EXT D	5.1	COL - O local está cercado de água, folhas flutuam no ambiente.	P. Geral	-	-	-					
09h35 - 09h40 (5 min)		EXT D	5.2		P. Detalhe								
09h40 - 09h50 (10 min)		EXT D	5.3		P. Próximo								
09h50 - 09h55 (5 min)		EXT D	5.4	COL - Alice emerge de dentro da água.	P. Médio								
09h55 - 10h05 (10 min)		EXT D	5.5 5.6/7	COL - A câmera passeia pelos seus braços, suas mãos tocam a água nas batidas da música.	5.5 - P. Detalhe 5.6 - P. Detalhe 5.7 - P. Detalhe								
10h05 - 10h15 (10 min)		EXT D	5.8	COL - Inserts embaixo d'água	P. Detalhe								
10h15 - 10h20 (5 min)		11	EXT D	11.1	COL - Alice se encontra em pé no rio.					P. Americano			
10h20 - 10h30 (10 min)			EXT D	11.2	COL - Ela passa suas mãos pela superfície da água.					P. Detalhe			
10h30 - 10h40 (10 min)	EXT D		11.3/4	COL - Tecidos entrelaçam seus pulsos.	11.3 - P. Detalhe 11.4 - P. Detalhe								
10h40 - 10h50 (10 min)	15	EXT D	15.1	COL - Insert de Alice se jogando de costas na água.	Plongee	Alice	Fig. 3		Câmera TBR				
10h50 - 10h55 (5 min)	17	EXT D	17.1/2	COL - A tela fica dividida em duas, entre Alice se afogando em tecidos e a imensidão da água.	17.1 - P. Zenital 17.2 - P. Detalhe								
10h55 - 11h05 (10 min)	19B	EXT D	19.2	COL - Alice se acaricia entre as águas do rio.	19.2 - P. Detalhe								
11h05 - 11h15 (10 min)	19D	EXT D	19.4	COL - Alice flutua nas águas no rio.	19.4 - P. Detalhe								
11h15 - 11h25 (10 min)	30	EXT D	30.1	COL - Alice está parada no rio, vemos uma imensidão de água. A câmera vai se afastando enquanto ouvimos o movimento da água.	30.1 - P. Geral								
11h25 - 11h40 (15 min)	15	EXT D	15.2	COL - EXTRA - Tecido embaixo d'água	-					-	-	Câmera TBR	
11h40 DESMONTAGEM													
11h45 - 12h30 LANCHE EQUIPE													
12h30 - 13h30 DESLOCAMENTO RETORNO PARA BAURU													
13h30 - CHEGADA EM BAURU													
FIM DA DIÁRIA #2 - SEXTA, 18 DE NOVEMBRO DE 2022													
INFORMAÇÕES ELENCO													
PERSONAGEM	ELENCO	CONTATO	ENDEREÇO	CHEGADA	LIBERADO (PREVISÃO)								
Alice	Oriana (Maré)	19 99 8619683	Rua Guilherme de Almeida, 4-20	07h30	13h30								
OBSERVAÇÕES IMPORTANTES													
LEVAR: PROTETOR SOLAR, GARRAFA DE ÁGUA, GUARDA CHUVA E CHINELO!													

FONTE: Marcos Paulo Vieira, 2022.

Figura 36 - Ordem do dia 3.

VIDEOCLÍPE "ME LEVA" - ALEXANDRE BELTRAMINI									
Direção: Juliana Vançan e Sofia Vasconcelos Dir. Foto: Juliana Vançan			Assist. de Direção: Marcos Vieira Ass de Foto: Laura Costenaro			Produção: Gabriel Marchi Dir. Arte: Sofia Vasconcelos			
LOCAÇÃO 1: R. Henrique Savi, nº 14-44 - Apto 1603 (Antilhas) LOCAÇÃO 2: R. Dr. Sérgio Túlio Carrijo Coube, nº 3-33 (Trianon) LOCAÇÃO 3: Av. Dr. Adolpho Miraglia, nº 3-12 (Ponte Makro - Bauru Shopping)					☁️ 17° / 34°		📶 0mm - 0%		🌞 05h25 18h37
CHEGADA EQUIPE: 13h00 LANCHE: 15h00 DESMONTAGEM: 17h40									
DIÁRIA 3 - SÁBADO, 19 DE NOVEMBRO DE 2022 OD #3									
HORÁRIO	CENA	I/E D/N	PLANO	AÇÃO/DESCRIÇÃO	DETALHE DOS PLANOS	ELENCO	ARTE	OBSERVAÇÃO	
12h30 - 13h00 DESLOCAMENTO P/ LOCAÇÃO 1 - RESIDENCIAL ANTILHAS									
13h00 - CHEGADA EQUIPE									
13h00 - 13h20 PREPARAÇÃO FOTO E ARTE - APTO - CAMA									
13h20 - 13h30 (10 min)	4	INT D	4.1/2	P&B - Alice se encontra na sua cama, mexe no celular, o deixa, se aprofundando em pensamentos em meio aos cobertores.	4.1 - P. Médio 4.2 - Close	Alice	Fig. 2		
13h30 - 13h35 (5 min)	4	INT D	4.3		P. Próximo				
13h35 - 13h40 (5 min)	4	INT D	4.4		P. Médio				
13h40 - 13h50 (10 min)	4	INT D	4.5		P. Zenital				
13h50 - 14h00 (10 min)	23B	INT D	23.2		P&B - Alice está com a cabeça mergulhada na cama, conseguimos vê-la melhor.			P. Zenital	
14h00 - 14h35 PREPARAÇÃO FOTO E ARTE - APTO - ESPELHOS									
14h35 - 14h45 (10 min)	13	INT D	13.1	COL - Ela está em um local escuro, entre vários espelhos, encara o seu reflexo.	13.1 - P. Médio	Alice	Fig. 5		
14h45 - 15h00 (15 min)	13	INT D	13.2		13.2 - P. Próximo				
15h00 - 15h15 LANCHE EQUIPE									
15h15 - 15h30 DESLOCAMENTO P/ LOCAÇÃO 2 - TRIANON									
15h30 - 15h40 PREPARAÇÃO FOTO E ARTE - APTO - SALA									
15h40 - 15h55 (15 min)	01	INT D	01.1	P&B - Sala vazia, vento balança a cortina, revela uma sacada.	P. Geral	Alice	Fig. 1		
15h55 - 16h10 (15 min)	01	INT D	01.2		P. Detalhe				
16h10 - 16h20 (10 min)	23D	INT D	23.3	COL - A cortina da sacada aparece novamente sendo balçada pelo vento.	P. Geral	-	-		
16h20 - 16h25 PREPARAÇÃO FOTO E ARTE - APTO - SACADA									
16h25 - 16h40 (15 min)	02	INT D	02.1	P&B - Alice segura uma xícara de café quente, assopra a fumaça.	P. Detalhe	Alice	Fig. 1		
16h40 - 17h00 DESLOCAMENTO P/ LOCAÇÃO 3 - PONTE MAKRO									
17h00 - 17h10 PREPARAÇÃO FOTO E ARTE - PONTE									
17h10 - 17h25 (15 min)	8	INT D	8.1	P&B - Alice caminha por uma ponte, o vento bate em seus cabelos, ela pega seu celular que está em seu bolso.	8.1 - P. Próximo	Alice	Fig. 1		
17h25 - 17h40 (15 min)	8	INT D	8.2		8.2 - P. Detalhe				
17h40 DESMONTAGEM									
FIM DA DIÁRIA #3 - SÁBADO, 19 DE NOVEMBRO DE 2022									
CENA EXTRA									
-	3	EXT D	INSERT	P&B - Fumaça se sobrepõe a imagem do céu repleto de núvens.	P. Médio	-	-		
-	26	EXT D	26.5	P&B - Gota de tinta cai sobre o chão.	P. Detalhe	-	-		
INFORMAÇÕES ELENCO									
PERSONAGEM	ELENCO	CONTATO	ENDEREÇO	CHEGADA	LIBERADO (PREVISÃO)				
Alice	Oriana (Maré)	19 9986-19683	Rua Guilherme de Almeida, 4-20	13h00	17h40				
OBSERVAÇÕES IMPORTANTES									

FONTE: Marcos Paulo Vieira, 2022.

Figura 37 - Ordem do dia 4.

VIDEOCLÍPE "ME LEVA" - ALEXANDRE BELTRAMINI								
Direção: Juliana Vançan e Sofia Vasconcelos Dir. Foto: Juliana Vançan		Assist. de Direção: Marcos Vieira Ass de Foto: Laura Costenaro		Produção: Gabriel Marchi, Caio Machado Arte: Sofia Vasconcelos, Mariana Carvalho e Amanda Silverio				
LOCAÇÃO: Estúdio UNESP				☁️ 17° / 34°		☔ 0mm - 0% 05h25 ☀️ 18h37		
CHEGADA EQUIPE: 08h30 ALMOÇO: 12h00 LANCHE: 17h40 DESMONTAGEM: 17h40								
DIÁRIA 4 - SEGUNDA, 21 DE NOVEMBRO DE 2022 OD #4								
HORÁRIO	CENA	I/E D/N	PLANO	AÇÃO/DESCRIÇÃO	DETALHE DOS PLANOS	ELENCO	ARTE	OBSERVAÇÃO
08h00 - 08h30 DESLOCAMENTO P/ UNESP								
08h30 - CHEGADA EQUIPE - ESTÚDIO								
08h30 - 12h00 PREPARAÇÃO FOTO E ARTE - ESTÚDIO								
12h00 - 13h00 ALMOÇO EQUIPE								
13h00 - CHEGADA MARÉ								
13h00 - 14h00 PREPARAÇÃO ARTE - CENAS TECIDOS								
14h00 - ENTRADA NO ESTÚDIO								
14h00 - 14h20 PREPARAÇÃO FOTO E ARTE - ESTÚDIO - TECIDOS								
14h20 - 14h25 (5 min)	14	INT D	14.1	COL - Alice caminha pelos tecidos, está equilibrada de ponta cabeça em um banco no meio dos tecidos.	14.1 - P. Médio	Alice	Fig. 5	
14h25 - 14h30 (5 min)		INT D	14.2		14.2 - P. Geral			
14h30 - 14h35 (5 min)		INT D	14.3		14.3 - P. Close			
14h35 - 14h40 (5 min)		INT D	14.4		14.4 - P. Médio			
14h40 - 14h45 (5 min)	19C	INT D	19.3	COL - Alice dança entre os tecidos.	19.3 - P. Médio			
14h45 - 14h50 (5 min)	16	INT D	16.1	COL - Alice cai mergulhada nos tecidos. Ela se afoga nos tecidos.	16.1 - P. Médio			
14h50 - 15h00 (10 min)		INT D	16.2		16.2 - P. Zenital			
15h00 - 15h10 (10 min)	17	INT D	17.1	COL - A tela fica dividida em duas, entre Alice se afogando em tecidos e a imersão da água.	17.1 - P. Zenital			
15h10 - 15h30 PREPARAÇÃO FOTO E ARTE - ESTÚDIO - FLORESTA								
15h30 - 15h35 (5 min)	28	INT D	28.3	COL - Ao passar pelo portão, Alice volta ao local escuro onde estava, ela anda pela escuridão.	28.3 - P. Médio	Alice	Fig. 4	
15h35 - 15h40 (5 min)	12	INT D	12.1	COL - Alice começa a dançar pela floresta e cai no chão.	12.1 - P. Americano			
15h40 - 15h45 (5 min)		INT D	12.2		12.2 - P. Close			
15h45 - 15h50 (5 min)	10B	INT D	10.3	COL - Após as formas revelarem seus traços, vemos sobreposto Alice correndo no meio das plantas na floresta.	10.3 - P. Médio			
15h50 - 15h55 (5 min)	19A	INT D	19.1	COL - Alice está correndo pela floresta.	19.1 - P. Médio			
15h55 - 16h00 (5 min)	29	INT D	29.1	COL - Alice está parada com a floresta sendo projetada sobre seu corpo novamente, ela olha para a câmera.	29.1 - P. Americano			
16h00 - 16h05 (5 min)		INT D	29.2		29.2 - P. Próximo			
16h05 - 16h10 (5 min)	6	INT D	6.1	COL - Alice caminha por um local escuro rodeado de neblina, uma luz incomoda seus olhos, coloca a mão na frete, uma floresta é projetada nela e no ambiente.	6.1 - P. Geral			
16h10 - 16h15 (5 min)		INT D	6.2		6.2 - P. Médio			
16h15 - 16h20 (5 min)		INT D	6.3		6.3 - P. Próximo			
16h20 - 16h25 (5 min)		INT D	6.4		6.4 - P. Próximo			
16h25 - 16h30 (5 min)		INT D	6.5		6.5 - P. Médio			
16h30 - 16h45 PREPARAÇÃO FOTO E ARTE - ESTÚDIO - MAÇA								
16h45 - 16h50 (5 min)	18	INT D	18.1	COL - Alice está dançando em cima de uma mesa repleta de maçãs, há muita tinta derramada pela mesa. Tenta pegar as frutas, suja suas mãos com a tinta. Ela da um soco na mesa com as duas mãos no ritmo da música expirando tinta pelo seu rosto.	18.1 - P. Geral	Alice	Fig. 4	
16h50 - 16h55 (5 min)		INT D	18.2		18.2 - P. Detalhe			
16h55 - 17h00 (5 min)		INT D	18.3		18.3 - P. Detalhe			
17h00 - 17h10 (10 min)		INT D	18.4		18.4 - P. Próximo			
17h10 - 17h15 (5 min)		INT D	18.5		18.5 - P. Médio			
17h15 - 17h20 (5 min)		INT D	18.6		18.6 - P. Detalhe			
17h20 - 17h30 (10 min)	23A	INT D	18.7	18.7 - P. Detalhe				
17h30 - 17h40 (10 min)		INT D	44584	COL - Alice está em cima da mesa de tintas e maçã, com a mão suja de tinta, ela consegue pegar a fruta.	23.1 - P. Detalhe			
17h40 DESMONTAGEM								
17h40 - 18h00 LANCHE EQUIPE								
FIM DA DIÁRIA #4 - SEGUNDA, 21 DE NOVEMBRO DE 2022								
CENA EXTRA								
-	10	INT D	10.2	COL - Temos novamente a tela dividida em 2, mostrando uma imersão de água. Em cada uma das telas cai gotas de tinta, que criam diferentes formas.	10.2 - P. Detalhe	-	-	
INFORMAÇÕES ELENCO								
PERSONAGEM	ELENCO	CONTATO	ENDEREÇO	CHEGADA	LIBERADO (PREVISÃO)			
Alice	Oriana (Maré)	19 9986-19683	Rua Guilherme de Almeida, 4-20	13h00	17h50			

FONTE: Marcos Paulo Vieira, 2022.

Para todos os dias de gravação a produção planejou, fez e levou lanches para a equipe comer no intervalo como café, bolacha, sanduíche de patê de cenoura e salgadinho. Cada área era responsável pelo controle do que ia precisar para cada diária e após a finalização a equipe de foto ficava responsável por subir os arquivos no *Google Drive*. O que já podia estar preparado antes de toda a equipe chegar já ia sendo encaminhado para economizar o tempo da preparação definidos nas ordens do dia.

No primeiro dia de gravação foram gravadas as cenas que as locações eram no apartamento da Sofia, no prédio da Juliana e no muro de folhas na rua. Essa era uma diária em que foi possível deixar o cenário já preparado antes da equipe chegar, o que deixou mais tempo para preparação da maquiagem e testes de foto. A gravação ocorreu bem e foi finalizada dentro do tempo estipulado na ordem do dia.

A segunda diária foi realizada na praia de água doce de Arealva no período da manhã. Nesta locação o desafio maior era o transporte, mas foi muito tranquilo pela parceria com a TBR Produções que garantiu o deslocamento até lá. Por conta disso, foi necessário irmos em uma equipe reduzida composta por direção de foto, direção de arte, produção e a atriz. Esse cenário não necessitou de preparação prévia de arte. O tempo foi aproveitado para realização da maquiagem, ajeitar o figurino e preparar os props (tecidos e folhas secas). A Direção de fotografia utilizou a luz natural do ambiente fazendo maiores ajustes de lente e configuração da câmera. Sendo assim houve boa organização do tempo e a gravação terminou dentro do planejado.

O próximo dia de gravação foi realizado nas locações próximas ao Bauru Shopping, onde foi gravada mais uma cena no quarto da personagem. Também foram feitas as cenas que envolviam a sala e sacada que era em um apartamento diferente, porém bem próximo, o que ajudou a não gastar muito tempo no transporte. Por fim, houve a gravação na passarela que fica na rodovia Marechal Rondon onde foram gravadas as cenas da ponte. Havia o receio de não ficar tão bonita a imagem por ser uma passarela bem fechada com grade, mas isso foi resolvido gravando nas rampas laterais. Também terminou dentro do planejado pelo assistente de direção, o que nos ajudou a escapar da chuva que caiu no final do dia.

A última diária era a mais desafiadora, pois eram muitas cenas a serem gravadas em um curto espaço de tempo. Além disso, tínhamos somente o período

da manhã para a preparação de dois cenários e dois esquemas de luz no mesmo ambiente. Apesar de corrido e não ser o tempo ideal para deixar tudo pronto, com muita ajuda da equipe e organização isso foi possível. Os dois cenários já prontos economizou tempo para gravar no período de disponibilidade da atriz, focando somente em maquiagem, figurino e gravação. Apesar do tempo curto, foi possível finalizar dentro do horário previsto.

3.2. IMPREVISTOS E PROBLEMAS

Mesmo com muito planejamento, imprevistos e problemas aconteceram. Na semana de finalização da pré-produção a diretora de arte testou positivo para covid-19. Por conta disso o tempo para fazer as compras dos materiais e testes para arte foi bem encurtado, sendo necessário produzir alguns figurinos e props no período em que as gravações já haviam começado. Outro problema que ocorreu no departamento de arte foi na gravação de um plano em que uma gota de tinta pingava na calçada. Este plano estava previsto para ocorrer no primeiro dia, porém a aquarela azul, preparada pela direção de arte, estava rala demais para aparecer na calçada. Por isso foi necessário passar esse plano para um outro dia. Porém como era algo possível de ser realizado somente com as diretoras ele foi feito na manhã do domingo, dia que não teríamos gravações.

Outro imprevisto que aconteceu foi relacionado a cena da banheira. Desde a leitura do roteiro se imaginava que seria uma locação mais desafiadora de conseguir. Por isso a equipe se juntou para pensar em possibilidades para achar um banheiro com banheira. Foi levantada a ideia de fazer parceria com um hotel e também conversar com os moradores de uma casa com banheira para gravar lá. Não houve nenhum retorno positivo por parte dos hotéis da cidade e por isso passamos para a segunda opção e conseguimos marcar um dia. Porém no fim de semana da gravação a região da casa estava sem abastecimento de água, o que impossibilitava o uso da banheira cheia. Com isso seguimos para a última opção que era adaptar a cena. Chegou-se a conclusão que poderíamos manter uma ação parecida para a personagem, mas em uma cama, onde ao invés dela afundar a cabeça na água ela afundasse em um travesseiro por exemplo.

Uma grande preocupação eram as gravações em estúdio, pois seriam as mais trabalhosas e eram as que tínhamos menos tempo para gravar, por questões de disponibilidade da equipe. Tudo teria que ser encaixado em um dia de gravação.

Por isso foi planejado que a manhã seria para a montagem de cenário, luz e testes, e os dois cenários necessários já ficariam prontos. Dessa forma não seria necessário usar o tempo entre gravações da tarde para desmontar e montar cenários e luzes novas. Mesmo assim ainda havia a necessidade de troca de figurino e maquiagem e eram muitos planos para serem gravados. Por isso uma série de medidas foram tomadas como: gravação de dois planos ao mesmo tempo e corte de planos nas cenas que não seriam tão prejudicadas. Os planos cortados foram os que ocorriam no cenário “estúdio maçãs”, pois eram mais numerosos.

As cenas no espelho também precisaram sofrer adaptação, como já foi mencionado no trecho sobre a arte na pré-produção. Os complicadores para essa cena, que eram a utilização de um objeto frágil como o espelho e o tempo apertado para uso do estúdio, fizeram com que ela fosse adaptada para ser gravada no apartamento (figura 38). Isso aconteceu na mesma diária em que foram feitas as cenas que antes eram na banheira.

Figura 38 - Making of da cena com espelho



FONTE: Juliana Vançan, 2022.

4. PÓS-PRODUÇÃO

Aprendemos desde o início da graduação que uma das coisas mais essenciais para um bom início de pós-produção está nas gravações: as fichas de takes. No nosso videoclipe, o assistente de direção estava responsável por essas, onde era anotado o nome dos arquivos correspondente aos planos, de qual câmera foi feito o take, e se valeu ou não. Previamente às gravações, também foi feita uma decupagem de edição para ter em mente os elementos que imaginava-se para cada cena e ter mais organização para a produção e pós-produção.

4.1. EDIÇÃO

A montagem foi feita com o Adobe Premiere Pro. Inicialmente, foram feitos os cortes de acordo com o roteiro para ter um material base. A partir disso, a edição foi alterando pequenas coisas que não tinham no roteiro para que a cena encaixasse no ritmo desejado e conversasse melhor com a música. Em cenas que é pretendido mais ansiedade, são inseridos um maior número de *takes* mais curtos. Em cenas que é necessário um respiro, há menos *takes*, que também são mais longos. Dessa forma, trabalhamos a montagem de cenas como uma das muitas coisas que criam o clima do produto. Por exemplo, a sequência de imagens rápidas de pequenos detalhes no início do videoclipe, antes de começar a música, não estão lá apenas por acaso. São construções que nos colocam na mente da personagem, e que ajudam a processar o clima pretendido antes de entrar na ação de fato.

Na colorização, durante suas diferentes versões foi preciso ter o cuidado de fazer com que as cores, iluminação e contraste estivessem de acordo com o clima de cada cena. O processo foi feito também através do Premiere Pro com a ferramenta do Lumetri Color, consultando o Lumetri Scopes.

Figuras 39 e 40 - Cena no lago e seu *Lumetri Scope* correspondente.



Aqui, o objetivo foi deixar as cores vivas e o azul em destaque, com mais saturação, para trazer a sensação de irrealidade e sonho.

Figuras 41 e 42 - Cena e seu *Lumetri Scope* correspondente.



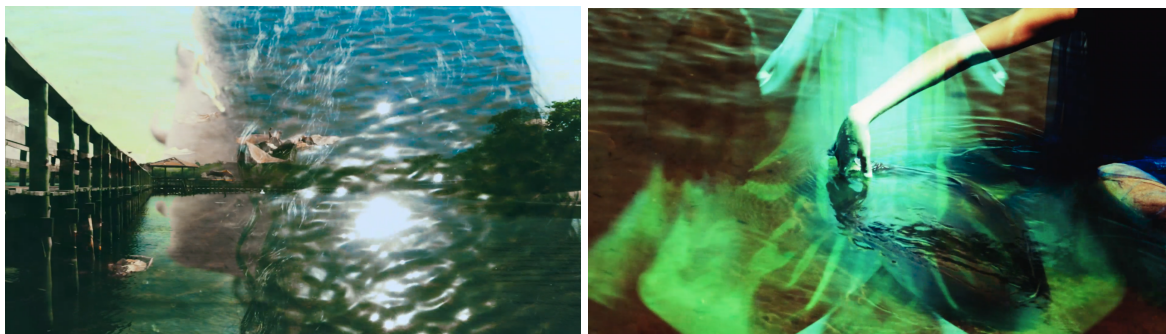
Imagem com mais dramaticidade e contraste entre o preto e o branco, mas com os tons de cinza ainda reconhecíveis. Nas partes em preto e branco, também adicionamos uma “moldura” preta em volta.

Figuras 43 e 44 - Comparação entre cena sem colorização (esquerda) e com colorização (direita)



Desde o início da produção já era planejado que um efeito que seria essencial era o de sobreposição de imagens, exatamente para intensificar nossas referências de imagens abstratas vindas das artes plásticas. Isso foi feito através dos diversos tipos de *Blending Modes* no Premiere Pro.

Figuras 45 e 46 - Momentos com utilização de sobreposição de imagens.



Algumas transições de “flashes” (junto com os *Blending Modes*) de frames foram adicionadas em cenas escolhidas para que criasse um efeito de preparação para o próximo momento, ao invés de utilizar apenas um corte seco. Também se destacou o uso do efeito *glow* em alguns momentos, para realçar o sentimento de irrealidade e sonho.

Figura 47 - Cena com o efeito de *glow*



A parte dos créditos também foi pensada com cuidado. Escolhemos colocar os nomes junto à última cena para que a mesma tivesse um maior tempo de tela, pois o sentimento que temos no final da música com artista cantando “*quem sabe a vida é isso...*” - juntamente com a melodia - é o de contemplação

maior, e não queríamos cortar isso abruptamente com os créditos em uma tela separada. A referência principal para isso foi o videoclipe de *Casa Assombrada*, da banda brasileira Fresno.

Figura 48 - Créditos no final do videoclipe.

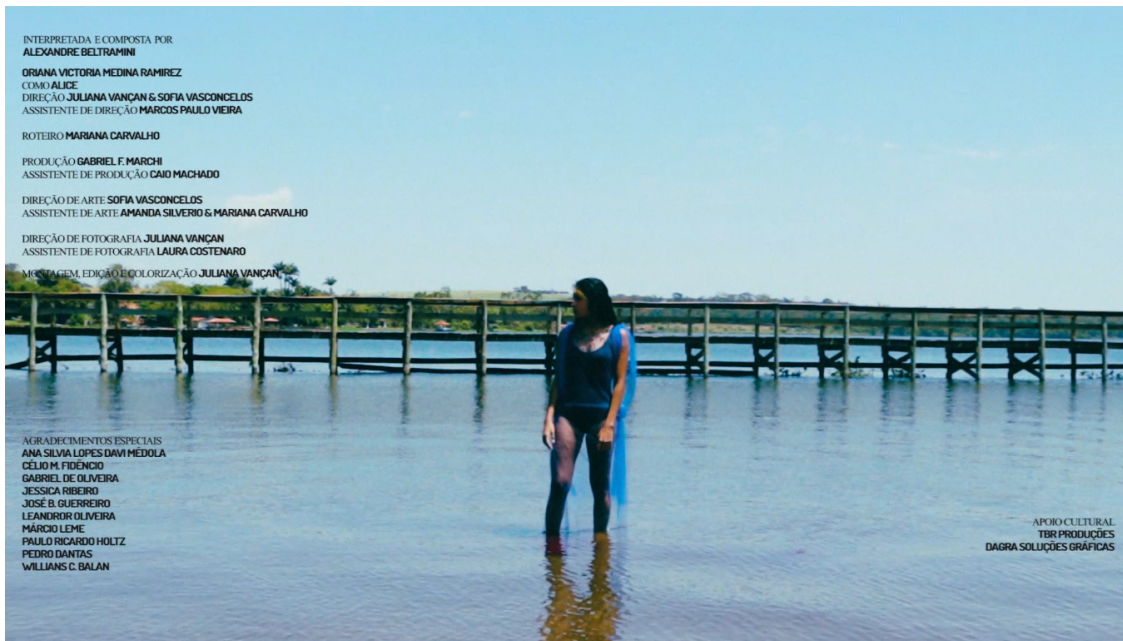


Figura 49 - Créditos de referência.

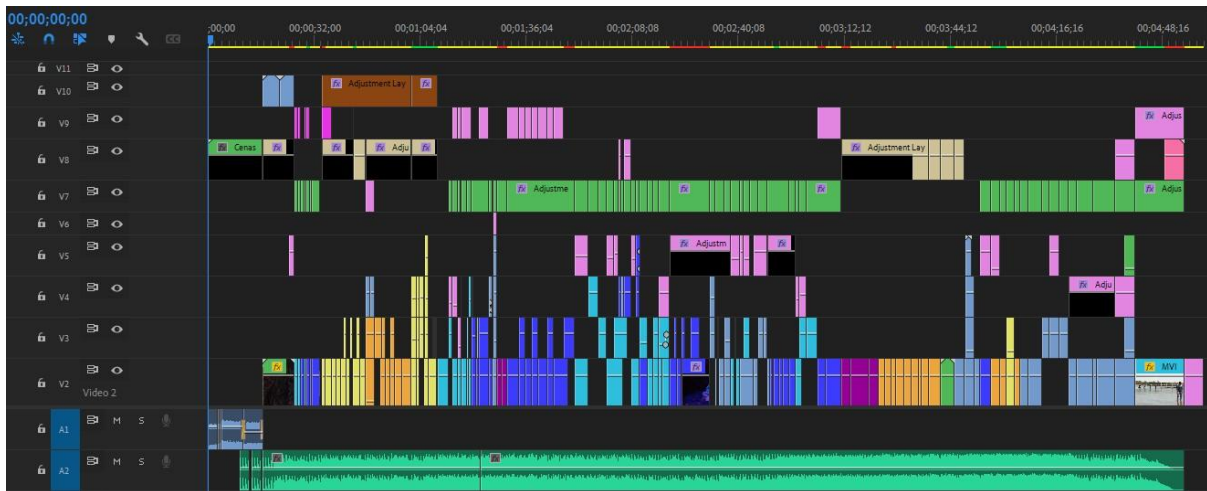


FONTE: Fresno - Casa Assombrada (CLÍPE OFICIAL)⁷.

⁷ Disponível em: <<https://youtu.be/sVF98wpZvbE>>. Acesso em: 06 de jan. de 2023.

Os efeitos especiais pontuais e as transições implementadas na edição tiveram como papel realçar todos os sentimentos que foram pretendidos pelos setores da fotografia e arte e também manter o videoclipe interessante, ao mesmo tempo que mantivesse o sentido e a coesão.

Figura 50 - Visão final da *timeline* da edição no Adobe Premiere Pro.



FONTE: Juliana Vançan, 2023.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim como qualquer produto audiovisual, *Me Leva* sofreu diversas mudanças em seu processo de produção, foram elas por necessidades de logística, ou por melhores escolhas estéticas e narrativas. Mesmo assim, ficamos muito felizes com seu resultado final e como foi trabalhar com a nossa equipe.

Entendemos como as aplicações sinestésicas são subjetivas, e que mesmo tendo um motivo inicial para as cores de cada cena e momento, as interpretações do público poderão ser diversas - sem ser consideradas erradas. O mesmo vale para a linguagem da fotografia em preto e branco: o uso dela pode ser feito para obter sentimentos específicos, para remeter à nostalgia, para separar de um tempo da narrativa, etc. Além disso, o estudo para a aplicação técnica do *p&b* foi de grande importância, é necessário já imaginar a cena em preto e branco na hora de capturá-la, para que o contraste imaginado seja possível na hora de transformá-lo em preto e branco na colorização. Por fim, pudemos realizar na prática um desenvolvimento de videoclipe, desde a parte de entrar em contato com o artista, passando por escutar a música repetidas vezes para imaginarmos como seria a cena de cada parte, até finalmente ver como tudo se tornou realidade na edição. O produto final pode ser assistido no *Youtube*, através do link: <https://youtu.be/58JRM78L7ak>.

REFERÊNCIAS

- ARAUJO, Yamir. **Maquiagem de Yamir Araujo**. 2022. 1 fotografia. 288x512 pixels. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/179018153927533626/>>. Acesso em: 10 dez. 2022.
- BARROS, Lilian Ried Miller. **A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe**. São Paulo: Editora Senac, 2011.
- BERGANTINI, Loren P.. Sinestesia nas artes. **Ars (São Paulo)**, [S.L.], v. 17, n. 35, p. 225-238, 12 maio 2019. Universidade de São Paulo, Agencia USP de Gestão da Informação Acadêmica (AGUIA).
- Capa Noiva Tule Poá**. Atelier Casa Vians Couture. Disponível em: <<https://www.casavians.com.br/produtos/capa-noiva-tule/>>. Acesso em: 11 dez. 2022.
- DARLEY, Pauline. **Foto com maquiagem de Camille Siguret**. 2016. 1 fotografia. 564x846 pixels. Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/31813497/Cut-the-Night>>. Acesso em: 10 dez. 2022.
- ECHELMAN, Janet. **Earthtime 1.78**. 2021. escultura.
- FLORENCE + The Machine - Big God. Direção de Autumn de Wilde. Intérpretes: Florence Welch. Música: Big God. [S.l.]: Somesuch, 2018. Son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_klRooQwuk>. Acesso em: 9 dez. 2022.
- GUERRERO, Carlota. **Beauty para Allure Magazine**. 2018. 1 fotografia. 1024x786 pixels. Disponível em: <<https://carlotaguerrero.com/allure>>. Acesso em: 10 dez. 2022.
- HAMBURGER, Vera. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Senac-Sesc, 2014.
- KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na arte**. São Paulo, Brasil, Martins Fontes, 1990.
- KÉRÉ, Diébédo Francis. **Colorscape**. 2016. instalação.
- MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. [S.l.: s.n.], 2000. p. 153-187.
- SOARES, Thiago. **O videoclipe como articulador dos gêneros televisivo e musical**. In: IX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Nordeste, 2007, Salvador. Textos dos GTs do IX Intercom, 2007.

Claudiane de Oliveira Carvalho. **Sinestesia, ritmo e narratividade: interação entre música e imagem no videoclipe**. In: ANAIS DO 17º ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2008, São Paulo. Anais eletrônicos... Campinas, Galoá, 2008. Disponível em: <<https://proceedings.science/compos/compos-2008/papers/sinestesia--ritmo-e-narratividade--interacao-entre-musica-e-imagem-no-videoclipe?lang=pt-br>>. Acesso em: 25 Maio. 2022.

VANUCCHI, E. O. **Fotografia em preto e branco: arte, técnica e opção estética**. Guarulhos: Revista Educação, UNG. 2013.

VLAMOS, Yannis. **Vionnet Outono**. 2017. 1 fotografia. 1920x2880 pixels. Disponível em: <<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2017-ready-to-wear/vionnet/slideshow/collection?epik=dj0yJnU9MHISbzAwTmx4THlxaW96WGc1Z1VaLW05dkZ0NXNtcm8mcD0wJm49RmxoeW1VdEpmOVIQY1hrWFI1QUprZyZ0PUFBQUFBR08zYmk4#29>>. Acesso em: 11 dez. 2022.

SILVEIRA, L. M. **A cor na fotografia em preto-e-branco como uma flagrante manifestação cultural**. Revista tecnologia e sociedade, Curitiba, Brasil, v. 1, n. 1, p. pp. 151-175, 1 out. 2005. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=496650320011>>. Acesso em: 1 dez. 2020.

DEAD Horse. Direção por Zac Farro. 2020. 1 vídeo (3 min). Disponível em <<https://youtu.be/eIZkVaM-0K8>> . Acesso em 7 de dezembro de 2022.

SAVIOR Complex. Direção por Phoebe Waller-Bridge. Prod. Well Street Films, 2020. 1 vídeo (4 min). Disponível em <<https://youtu.be/VJIR3pvgLQA>>. Acesso em 21 de novembro de 2021.

SEM nome, mas com endereço. Direção por Sabrina Duarte. Holanda Comunicação, 2017. 1 vídeo (5 min). Disponível em <<https://youtu.be/3ivpWVi79tc>>. Acesso em 7 de dezembro de 2022.

WIGGLESWORTH, Katie. **Textile Labyrinth**. 2017. Instalação têxtil.

WOLFF, Nikki. **Maquiagem Kaleidoscope candy colours**. 2021. 1 fotografia. 410x498 pixels. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CLFQfZ9jiol/?utm_source=ig_web_copy_link>. Acesso em: 11 dez. 2022.

VIDEOCLÍPE: ME LEVA DE ALEXANDRE BELTRAMINI

MARIANA CARVALHO

1 INT.DIA - SALA - P&B

Em uma sala praticamente vazia, observa-se um sofá e uma grande janela de vidro coberta por uma cortina, que arrasta seu tecido no chão. A janela está aberta, o vento balança os panos que, aos poucos, revela uma sacada em um apartamento.

CORTA PARA

2 INT. DIA - SACADA - P&B

Alice (25) segura uma xícara de café próximo de sua boca. A bebida está quente, ela assopra a fumaça que sai do recipiente para esfriar o café antes de tomá-lo.

CORTA PARA

3 INT. DIA - INSERT - P&B

A fumaça que Alice assoprou para esfriar o café sobrepõe-se a imagem do céu repleto de núvens. A partir desse momento, os caracteres com o título do videoclipe aparecem em tela.

"ME LEVA - ALEXANDRE BELTRAMINI"

CORTA PARA

4 INT. DIA - BANHEIRO - P&B

Alice está abraçada com seus joelhos dentro de uma banheira cheia de água. Ela olha para o lado em direção a uma cadeira que está por perto e pega seu celular que estava em cima do assento. Alice mexe no aparelho rapidamente para ver se chegou alguma notificação, logo após o devolve no local onde estava. Alice encosta sua cabeça na borda da banheira e submerge na água.

CORTA PARA

5 EXT. DIA - RIO

O local está cercado de água, folhas flutuam no ambiente. Alice emerge de dentro da água e suas mãos tocam a superfície no ritmo da música.

CORTA PARA

6 INT. DIA - ESTÚDIO / PROJEÇÃO FLORESTA

Alice caminha por um local escuro rodeado de neblina. Ela aparenta estar incomodada com uma luz que esta cada vez mais aparente em seu rosto, incomodando seus olhos. Ela coloca a mão em frente seus olhos, na tentativa de enxergar melhor. Nesse momento, uma floresta fria e chuvosa é projetada na personagem e no ambiente.

CORTA PARA

7 INT. DIA - COZINHA - P&B

A torneira da pia da cozinha da casa de Alice não está totalmente fechada, gotas de água caem no compasso da música. Alice coloca um copo dentro da pia, abre a torneira e começa a enchê-lo. Ela segura uma maçã, dá uma mordida e a joga no lixo.

CORTA PARA

8 EXT. DIA - RUA - P&B

Alice caminha por uma ponte, o vento bate em seus cabelos, ela pega seu celular que está em seu bolso.

CORTA PARA

9 INT. DIA - QUARTO - P&B

Alice entra em seu quarto empurrando a porta, ela está chorando. Nesse instante temos a sensação de que a personagem está angustiada rodopiando.

CORTA PARA

10 INT. DIA - RECIPIENTE COM ÁGUA

A tela se divide em duas, mostrando uma imensidão de água. Em cada uma das telas cai gotas de tinta, que criam diferentes formas. Em sobreposição Alice corre no meio das plantas na floresta.

CORTA PARA

11 EXT. DIA - RIO

A personagem encontra-se em pé, parte de seu corpo está dentro da água. Ela passa suas mãos pela superfície e, nesse momento, tecidos entrelaçam seus pulsos.

CORTA PARA

- 12 INT. DIA - ESTÚDIO / PROJEÇÃO FLORESTA
Alice dança pela floresta e cai no chão.
CORTA PARA
- 13 INT. DIA - ESTÚDIO
A personagem está em um local escuro, entre vários espelhos.
Ela encara o seu reflexo.
CORTA PARA
- 14 INT. DIA - ESTÚDIO
Alice caminha por tecidos e equilibra-se de ponta cabeça em um banco que ali está. Ela ergue seus braços e se solta do apoio do banco, apontando seus braços na direção dos tecidos.
CORTA PARA
- 15 EXT. DIA - RIO
Alice se joga de costas na água.
CORTA PARA
- 16 INT. DIA - ESTÚDIO
Alice cai nos tecidos e se afoga neles.
CORTA PARA
- 17 EXT. DIA - RIO
A tela se divide em duas. A primeira mostra a continuidade de Alice se afogando nos tecidos. A segunda apresenta a personagem afogada na água do rio.
CORTA PARA
- 18 INT. DIA - ESTÚDIO
Alice está dançando em cima de uma mesa repleta de maçãs, há tinta derramada pela mesa. Ela tenta pegar as frutas, mas não consegue. Então, a personagem começa a sujar suas mãos com a tinta, ela dá um soco na mesa com as duas mãos no ritmo da música espirrando tinta pelo seu rosto.
CORTA PARA

19 INSERTS

Alice está correndo pela floresta.

Alice se acaricia entre as águas do rio.

Alice dança entre os tecidos.

Alice flutua nas águas no rio.

CORTA PARA

20 INT. DIA - ESTÚDIO / PROJEÇÃO FLORESTA

Cena reversa de Alice dançando pela floresta e caindo no chão.

CORTA PARA

21 EXT/INT. DIA - ESTÚDIO / RIO

Cena reversa de Alice caminhando em meio aos tecidos. As cenas vão transitando entre Alice com os tecidos e inserts de folhas e tecidos flutuando na água.

Cena reversa de Alice voltando a se equilibrar de ponta cabeça em um banco que está no meio dos tecidos.

Cena reversa, insert de Alice se jogando de costas na água.

CORTA PARA

22 EXT. DIA - RECIPIENTE COM ÁGUA

Cena reversa com as gotas de tinta tomando outras formas, até voltarem a ser apenas gotas.

CORTA PARA

23 INSERTS

As cenas começam a se mesclar umas com as outras. Divididas entre preto e branco e colorido.

1 - Alice está em cima da mesa de tintas e maçãs, com as mãos sujas de tinta, ela consegue pegar uma fruta - colorido;

2 - Alice está com a cabeça mergulhada na banheira, conseguimos vê-la melhor - preto e branco;

3 - Sobreposição do céu, com noite de lua minguante - colorido;

4 - A cortina da sacada aparece novamente balaçada pelo vento - colorido.

CORTA PARA

24 INT. DIA - QUARTO - P&B

Alice está em frente a um espelho, ela limpa seus olhos borrados de rímel por conta do choro. Ela se encara por alguns segundos e sai.

CORTA PARA

25 INT. DIA - ESCADARIA - P&B

Alice desce uma escada em forma de caracol e sai na rua.

CORTA PARA

26 EXT. DIA - RUA - P&B

Alice anda pela rua e passa por um muro repleto de folhas, ela passa a mão por ele, sentindo a textura daquelas plantas. Gotas de chuva caem sobre as folhas. Uma gota de água cai e ao cair percebemos que, na verdade, é uma gota de tinta, tudo volta a ser colorido.

CORTA PARA

27 EXT. DIA - RUA

As cenas se repetem de trás pra frente.

1 - A gota de tinta flutua na tela;
2 - A mão de Alice que está toda suja de tinta vai sendo limpada, por conta do efeito reverso;
3 - Alice começa a andar para trás refazendo o caminho: rua e portão.

CORTA PARA

28 INT. DIA - ESTÚDIO

Ao passar pelo portão, Alice volta ao local escuro onde estava, ela anda pela escuridão.

CORTA PARA

29 INT. DIA - ESTÚDIO / PROJEÇÃO FLORESTA

Alice está parada com a floresta sendo projetada sobre seu corpo novamente, ela olha para a câmera.

CORTA PARA

30

EXT. DIA - RIO

Alice está parada no rio, vemos uma imensidão de água. A câmera vai se afastando enquanto ouvimos o movimento da água.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE MÚSICA

Eu, abaixo assinado, Alexandre Beltramini, Brasileiro, inscrito(a) no CPF/MF sob n.º 434.609.798-79, e-mail alexandre.belt@hotmail.com residente na Rua Duque de Caxias, Oeste-152, CEP 17280-051, Pederneiras-SP, considerando os direitos assegurados aos autores de obras literárias, artísticas e científicas insculpidos nos incisos **XXVII e XXVIII do art. 5º da Constituição Federal**, bem como nos termos da **Lei Federal n.º 9.610/98 e dos Decretos n.º 57.125/65 e n.º 75.699/75**, pelo presente termo e sob as penas da lei, como titular dos direitos morais e patrimoniais de autor da obra registrada no **ISRC (International Standard Recording Code) BCXAL2100003** e no **ECAD sob número 29720810**, intitulada “**ME LEVA**”, **LICENCIO TOTALMENTE, a título gratuito**, a mencionada obra para **Juliana Vançan Pereira Chagas**, Brasileira, Solteira, inscrita no CPF/MF sob n.º 432.838.548-82, com e-mail julianavancan@gmail.com, residente do endereço: Rua José Ferreira Marques, 15-57, Vila Nova Cidade Universitária, CEP 17012-200 e **Sofia Canato Franchi e Vasconcelos**, Brasileira, Solteira, inscrita no CPF/MF sob n.º 511.674.698-44, com e-mail sofia.canato@gmail.com, residente do endereço: Rua Henrique Savi, número 14-44, Vila Nova Cidade Universitária, CEP 17012-205, que serão **DIRETORAS e adaptarão o fonograma** para uma obra audiovisual, realizada como seu **Trabalho de Conclusão de Curso**, de Comunicação Social: Radialismo (atual Comunicação: Rádio, TV e Internet) da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Câmpus de Bauru), seguindo as diretrizes propostas pelo “Regulamento para os Projetos Experimentais de Conclusão do Curso de Comunicação Social: Radialismo da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Unesp (Câmpus de Bauru)”, disponível para leitura

em: <https://www.faac.unesp.br/Home/Departamentos/ComunicacaoSocial/regulamento---radialismo.pdf>;

Dos direitos das Licenciadas:

- I. Inscrição da obra finalizada nos mais distintos festivais, mostras e circuitos, e exibição audiovisual, cinematográfica ou por processo assemelhado, sejam em territórios nacionais e / ou internacionais, que possam sem com custos e / ou premiações;

- II. Utilização do mesmo como portfólio das diretoras e dos demais presentes na equipe da produção audiovisual;
- III. Adaptar o fonograma de acordo com as necessidades didáticas do Trabalho de Conclusão de Curso e estéticas da obra audiovisual;

Dos deveres da Licenciada:

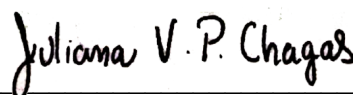
- I. Produzir, protocolar e disponibilizar a obra audiovisual em até 2 (dois) anos, a partir da data abaixo;
- II. Disponibilizar a obra finalizada para o Licenciante, publicada pelas Licenciadas e pelo Licenciante na plataforma de streaming de vídeos “YouTube”;
- III. Dialogar com os autores da obra fonográfica;
- IV. Creditar na obra audiovisual os autores, compositores, artistas e banda vinculados com o fonograma;

Por ser expressão de minha **livre e espontânea vontade**, firmo este termo, rubricado e assinado, sem que nada haja, no presente ou no futuro, a ser reclamado a título de direitos autorais, patrimoniais, conexos ou qualquer outro.

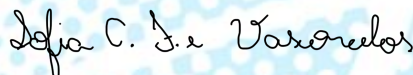
Bauru - SP, 01 de Setembro de 2022



ALEXANDRE BELTRAMINI
RG.: 42.047.647-7
(Licenciante)



JULIANA VANÇAN PEREIRA
CHAGAS
RG.: 37.672.174-1
(Licenciada)



SOFIA CANATO FRANCHI E
VASCONCELOS
RG.: 50.698.068-6
(Licenciada)



GABRIEL FERREIRA MARCHI
RG.: 39.211.371-5
(Testemunha das Licenciadas)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Eu, ORIANA VICTORIA MEDINA RAMÍREZ , nacionalidade VENEZUELANA, estado civil SOLTEIRA , portador(a) da cédula de identidade RG nº G372960-4, residente à Avenida/Rua GUILHERME DE ALMEIDA, nº 4-20, município de BAURU, UF SÃO PAULO, AUTORIZO o uso de minha imagem e voz, em todo e qualquer material entre imagens de vídeo, fotos e documentos, exclusivamente, para a filmagem do produto audiovisual realizado para o Trabalho de Conclusão de Curso das alunas Juliana Vançan Pereira Chagas e Sofia Canato Franchi e Vasconcelos do curso de Comunicação: Rádio, TV e Internet, da Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação (FAAC) da UNESP / Bauru - SP, ora realizado sem fins lucrativos, sejam essas destinadas à divulgação ao público em geral. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, exibido nos diversos meios audiovisuais e de radiodifusão competentes, além de redes sociais diversas. Fica ainda autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração. Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma.

BAURU, 29/11/2022

DocuSigned by:

Oriana Victoria Medina Ramirez

B7F886E3E6544C6...

ORIANA VICTORIA MEDINA RAMÍREZ

DocuSigned by:

Juliana V.P. Chagas

9541DEFA0487448...

JULIANA VANCAN PEREIRA CHAGAS

DocuSigned by:

Sofia C. S. Vasconcelos

2592142DE1514FF...

SOFIA CANATO FRANCHI E VASCONCELOS