

PRODUÇÃO DA VIDEOARTE “PÓ DE MICO”

PEDRO NALI E SILVEIRA

PROF. DR. BRUNO JARETA DE OLIVEIRA

RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DE PROJETO EXPERIMENTAL DE CONCLUSÃO DO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL: RÁDIO, TELEVISÃO E INTERNET

BAURU
2025

PRODUÇÃO DA VIDEOARTE “PÓ DE MICO”

Trabalho de Conclusão de curso apresentado como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel do Curso de Graduação em Comunicação Social: Rádio, Televisão e Internet, Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, câmpus de Bauru-SP, sob orientação do Prof. Dr. Bruno Jareta de Oliveira.

Bauru

2025

E75v e Silveira, Pedro Nali
Videoarte "Pó de Mico" / Pedro Nali e Silveira. -- Bauru,
2025
44 p. : tabs., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado -
Comunicação: Rádio, Televisão e Internet) - Universidade
Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes,
Comunicação e Design, Bauru
Orientador: Bruno Jareta de Oliveira

1. Redes Sociais. 2. Videoarte. 3. Aplicativos. 4. Brain Rot.
5. Glitch. I. Título.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Vídeo da página verylovingcat.jpg.....	14
FIGURA 2 - Vídeo da página Malt Disney.....	15
FIGURA 3 - Vídeo da página Stop Scrolling Reminders.....	18
FIGURA 4 - Vídeo da página Stop Scrolling Reminders.....	18
FIGURA 5 - Vídeo da conta Zanny Bryan.....	19
FIGURA 6 - Postagem da página onlinegirl.....	20
FIGURA 7 - Postagem da página onlinegirl.....	20
FIGURA 8 - Enquadramento cenas 2 e 9 no câmpus da Unesp de Bauru.....	28
FIGURA 9 - Enquadramento cenas 2 e 9 no restaurante <i>fast-food</i>	28
FIGURA 10 - Cenas 2 e 9 após montagem.....	29
FIGURA 11 - Cenas 2 e 9 após finalização.....	30

LISTA DE APÊNDICES

Apêndice A - Roteiro.....	37
Apêndice B - Cronograma.....	39
Apêndice C - Decupagem de Produção.....	41
Apêndice D - Decupagem para Coleta de Vídeos.....	42
Apêndice E - Decupagem de Fotografia.....	43
Apêndice F - Decupagem de Som.....	44

RESUMO

A obra audiovisual relatada neste documento tem como objetivo abordar, de maneira qualitativa e exploratória, a questão do uso excessivo de telas e redes sociais, levando em conta sua recorrência no primeiro quarto do século XXI, destacando a importância da temática para propor discussões em relação às consequências desse hábito. Se utilizando de artifícios visuais e sonoros, o vídeo -produzido como trabalho de conclusão do curso de Comunicação Social com ênfase em Rádio, TV e Internet- busca provocar no espectador um alerta para a discussão, possibilitando reflexões em relação aos dispositivos tecnológicos indispensáveis em nossas vidas atualmente.

Palavras-chave: Videoarte, Redes Sociais, Aplicativos, *Brain Rot*, *Glitch*.

ABSTRACT

The audiovisual work reported in this document aims to address, in a qualitative and exploratory way, the issue of excessive use of screens and social network platforms, considering its recurrence in the first quarter of the 21st century. It highlights the relevance of this topic in fostering discussions about the consequences of such a habit. By employing visual and sound devices, the video -produced as the final project for the Social Communication program with an emphasis on Radio, TV, and Internet- seeks to trigger awareness and stimulate debate, encouraging reflections on the indispensable technological devices in our lives today.

Keywords: Video art, Social Networks, Apps, Brain Rot, Glitch.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Cris e Tácito pelo amor e apoio sempre presentes. Devo a vocês quem sou e onde estou. Vocês estão e sempre estarão comigo.

Agradeço aos meus familiares que sempre me incentivaram, apoiaram minhas escolhas e estimularam minha criatividade.

Agradeço imensamente ao professor Bruno Jareta, pela orientação e conversas sempre tão produtivas.

As minhas amigas de longa data, que foram parte essencial da formação da minha personalidade, e a todas as que concretizei ao longo da graduação, agradeço pelas inúmeras conversas que sempre me ensinam e me divertem tanto. Prezo muito pela presença de vocês.

A Belle, minha maior companheira, obrigado pela presença constante, tanto no ambiente pessoal quanto no acadêmico, no criativo e em todos os outros. Você me inspira diariamente.

Sou quem sou graças a todos vocês.

SUMÁRIO

RESUMO

AGRADECIMENTOS

1. INTRODUÇÃO	9
2. REFERENCIAIS TEÓRICOS	10
3. REFERENCIAIS ESTÉTICOS	13
4. DESCRIÇÃO E REFLEXÕES SUBSTANTIVAS	16
4.1. PRÉ-PRODUÇÃO:	17
4.1.1. PESQUISA	17
4.1.2. ROTEIRO	21
4.1.3. PLANEJAMENTO	22
4.1.4. COLETA DE MATERIAIS	25
4.2. PRODUÇÃO:	26
4.2.1. CENA 1	26
4.2.2. CENAS 2 e 9	27
4.2.3. CENA 3	30
4.2.4. CENA 4	31
4.2.5. CENA 5	31
4.2.6. CENA 6	32
4.2.7. CENA 7	32
4.2.8. CENA 8	33
4.2.9. FINALIZAÇÃO	33
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS	35
APÊNDICES	37

1. INTRODUÇÃO

O início do século XXI é marcado pelo surgimento e crescimento exponencial das principais redes sociais na internet. Até então, o uso da internet era feito por um público mais restrito: computadores eram utilizados em escritórios comerciais e outros ambientes profissionais e, segundo a National Geographic (2024), na segunda metade da década de 1990, o uso doméstico também passou a ser mais incorporado na sociedade.

Com a popularização dos PCs (Personal Computers) e a chegada dos telefones celulares com acesso à rede na primeira década dos anos 2000, o sucesso das redes sociais não demorou para inserir no cotidiano das pessoas uma nova forma de se comunicar, agir e pensar. Agora, qualquer um com acesso à internet pode navegar pelos inúmeros websites existentes e encontrar, ali ou cá, suas novas formas de expressão e consumo de conteúdo preferidas.

Observando o cenário atual, onde as redes sociais são parte indispensável de nossas vidas, o uso desregrado dessas ferramentas passou a ser um hábito comum entre os usuários e, com isso, é possível notar algumas consequências ao longo do tempo. Em 2024, o dicionário Oxford elegeu como palavra do ano a expressão *Brain Rot*, “a deterioração mental ou intelectual causada pelo consumo excessivo de conteúdos superficiais e pouco desafiadores, principalmente os de redes sociais” (G1, 2024).

Hoje, o comportamento que envolve o uso constante e excessivo das redes sociais está presente para uma grande quantidade de pessoas ao redor do mundo todo. Esse hábito excessivo e suas consequências vêm sendo observadas cada vez mais, tanto com interesses científicos e médicos, quanto filosóficos e até mesmo artísticos.

Por conta disso, proponho, no presente trabalho, abordar essa temática de forma qualitativa e exploratória por meio da videoarte experimental “Pó de Mico”¹, buscando gerar possíveis reflexões sobre o assunto e desenvolver habilidades e competências para concluir minha graduação. O relatório a seguir irá contemplar os referenciais teóricos e estéticos do projeto e a descrição das etapas de produção da videoarte, desde a idealização até a finalização.

¹ Disponível em: <https://youtu.be/YdS3lhwd_6Y?si=FJwhq-szGdlWC6Au> Acesso em: 28 ago. 2025.

2. REFERENCIAIS TEÓRICOS

Na idealização deste projeto, busquei referenciais que fossem capazes de comprovar que as redes sociais podem trazer consequências para o usuário quando o consumo excessivo de conteúdos de curta duração se torna um hábito desregrado. Além disso, busquei ir além da esfera individual e abranger também as consequências que as redes sociais podem trazer para a sociedade como um todo.

Para isso, consultei a obra do autor Max Fisher, repórter norte americano que pesquisou e escreveu sobre o funcionamento das redes sociais e o projeto das *big techs* por trás delas que têm como objetivo consumir o máximo de tempo possível de seus usuários. Em seu livro *A Máquina do Caos* (2024), Fisher expõe entrevistas realizadas com usuários das redes sociais que se sentiram afetados pelas plataformas de alguma maneira, e também com funcionários e ex-funcionários das empresas que idealizaram o funcionamento das redes sociais, que relatam os bastidores da idealização dessa máquina que funciona como um aspirador da nossa atenção.

O autor traz pesquisas, entrevistas e referências carregadas de informações que expõem os fundadores e idealizadores das redes sociais, mostrando que a lógica por trás desses softwares gira em torno do lucro: quanto mais tempo o usuário fica conectado, mais dinheiro a plataforma arrecada. Isso é comprovado pelo autor através de pronunciamentos dos próprios idealizadores das redes, como o presidente do Facebook e funcionários do Google.

Fisher também discorre sobre o que chama de “Efeito Cassino”, o efeito causado pelas redes sociais em nosso cérebro que nos mantém “presos” online. “A máquina é projetada para reagir a cada ação sua com um retorno visual, auditivo e tátil” (FISHER, 2024), o que justifica a dificuldade que os usuários apresentam de se desconectar das redes: com cada um desses estímulos que aparecem constantemente na tela, fechar o aplicativo ou desligar o celular passam a ser uma tarefa cada vez mais difícil, limitando a possibilidade de escolha de quem está constantemente on-line.

No entanto, Fisher atinge um nível ainda mais profundo em sua pesquisa, mostrando que o funcionamento do algoritmo do Facebook, por exemplo, “pode mexer com os costumes das pessoas a ponto de virar o resultado das eleições” (FISHER, 2024). O autor traz como argumento, por exemplo, um experimento feito em 2015, por Robert Epstein, que mostrou

que os usuários dão prioridade aos resultados de busca na internet que têm mais destaque -o que pode ser manipulado pelas plataformas-, podendo, dessa forma, alterar até 20% das intenções de votos dos participantes.

A influência das redes na política é uma questão bastante levantada em *A Máquina do Caos*, e isso também é importante neste projeto porque é um exemplo claro das consequências coletivas que podem surgir a partir do mecanismo sob o qual as redes sociais operam.

Além disso, pesquisei sobre as mídias sociais sob a perspectiva da área da saúde, já que estamos falando do impacto dessas mídias no cérebro e no corpo humano. Para isso, meu professor orientador, Prof. Dr. Bruno Jareta de Oliveira, me recomendou algumas fontes de dados estatísticos em relação ao tema.

Segundo a edição de primavera de 2023 do *The Journal of Social Media in Society* (O Jornal das Mídias Sociais na Sociedade), que é publicado de forma online por um projeto da Universidade de Simon Fraser, do Canadá, o uso excessivo das redes sociais mudou substancialmente no ano de 2020, por conta da pandemia de COVID-19, quando os *lockdowns* limitaram muito a possibilidade de interações sociais na “vida real”. Isso resultou no aumento significativo dos usuários nas redes sociais e da quantidade de suas horas de uso.

Pouco menos de quatro anos depois, a expressão *Brain Rot* é eleita palavra do ano pelo Dicionário Oxford. A popularização da expressão, que pode ser traduzida como “apodrecimento cerebral”, “se deu por conta do aumento de discussões relacionadas ao efeito da tecnologia, em especial das redes sociais, na capacidade cognitiva.” (FORBES, 2024). Não é à toa que os usuários das redes sociais estão se sentindo cada vez mais sobrecarregados pelos conteúdos que consomem, e a explicação para esse fenômeno justifica também o sucesso estardalento das redes sociais: esses sites e aplicativos foram desenvolvidos com o objetivo de consumir o máximo possível do tempo e da atenção dos usuários.

Simultaneamente, trago como principal referência teórica em relação à videoarte, o professor e pesquisador Arlindo Machado. Após ler textos contidos nos livros *A Arte do Vídeo* (1990), *Made in Brasil - três décadas do vídeo brasileiro* (2003) e *Arte e Mídia* (2007), pude perceber que a videoarte está, desde o início de sua história, na década de 1960, frequentemente associada à comunicação e à cultura de massa. Assim como a televisão foi amplamente utilizada como objeto de pesquisa e reflexão na videoarte durante décadas de dominação incontestável da comunicação de massa, acredito que no século XXI, o objeto de

maior relevância quando se trata de comunicação de massa é a internet. Por isso, defini este meio como foco do meu projeto.

A videoarte é uma forma de expressão artística que surgiu por volta da década de 1960, graças a alguns fatores: um deles foi a comercialização do *Portapak*, o primeiro gravador portátil de videoteipe, que possibilitou uma grande simplificação da gravação de imagens, utilizando menos aparatos e, consequentemente, atraindo novos artistas.

O surgimento dessa nova expressão artística foi também muito motivada pelo maior meio de comunicação estabelecido na época: a televisão. Esse novo meio de comunicação de massa estava cada vez mais popular e influente na sociedade, o que fez com que artistas propusessem diversas reflexões em torno dessa máquina que vinha se mostrando tão poderosa. Um dos nomes mais importantes é o de Nam June Paik, artista sul-coreano, considerado por muitos o pai da videoarte. Com obras como *Videofilm Concert* (1965) e *Global Groove* (1973), Paik introduziu uma nova forma de fazer arte e refletir sobre a cultura de massa e a sociedade que vinha se modificando em torno dela.

Reciclando imagens da televisão, fazendo montagens e desmontagens e utilizando impulsos eletrônicos, o artista sul-coreano criou um novo raciocínio dentro da produção e entendimento da linguagem audiovisual. Este cenário construído por Paik e outros artistas subsequentes é influência inquestionável das artes audiovisuais até hoje.

No livro *Arte e Mídia*, as relações e distinções entre arte e mídia, atualizadas pelos primeiros videoartistas na década de 60 e que seguem sendo importante tópico até hoje, foram amplamente discutidas por Arlindo Machado. No livro, o autor discorre sobre as diversas técnicas e reflexões introduzidas pela videoarte. Segundo Machado, “Pode-se dizer que a perturbação dos signos visuais e sonoros da televisão, o retalhamento e a desmontagem impiedosa de seus programas, de seus fragmentos, ou até mesmo de seus ruídos naturais, constituem a matéria de boa parte das pesquisas plásticas em vídeo. Daí a razão de não ser exagero dizer que a televisão tem sido o referente mais direto e frequente da videoarte nos seus mais de 40 anos de história” (MACHADO, 2007, p.18).

Considerando a importância indiscutível da comunicação de massa para a videoarte, proponho discuti-la de forma adaptada para o dia de hoje, incorporando a internet e a relação estabelecida entre ela e seus usuários, e vice-versa, como objetos principais de estudo e reflexão em meu trabalho.

3. REFERENCIAIS ESTÉTICOS

Durante a elaboração estética de meu projeto, busquei referenciais que pudessem contribuir com o objetivo da minha videoarte: gerar algum tipo de estranhamento ou desconforto visual e sonoro no espectador a partir de elementos que dialoguem com a temática digital e das redes sociais, levando a reflexões em relação a esse fenômeno que escolhi abordar.

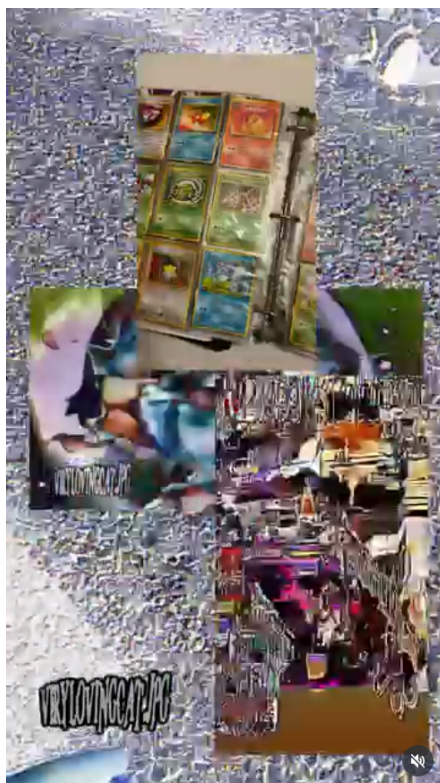
Para isso, seria possível trazer da história da videoarte diversos exemplos que já exploraram uma estética carregada de elementos videográficos e digitais e, numa espécie de metalinguagem, discutiram a própria comunicação e a tecnologia audiovisual através dela mesma. Como exemplo evidente, podemos citar Nam June Paik, pioneiro absoluto da videoarte, que já na década de 60 trazia em suas obras vários elementos tecnológicos a fim de analisar de forma crítica a comunicação de massa e a forma como o consumo audiovisual vinha se estabelecendo através dos meios da época, principalmente a televisão. Sua instalação *TV Garden* (1974) pode ser mencionada como exemplo claro desse tipo de proposta do artista, além de outras obras, que deram espaço para o surgimento da *glitch art* um pouco mais tarde.

Como referência brasileira, a professora e cineasta Sandra Kogut é indispensável. Em sua obra, a videoartista explorou muito a estética da saturação e do excesso, “radicalizando o processo de eletrificação da imagem” (MACHADO, 2003, p.20), já presente anteriormente no percurso da videoarte ao redor do mundo.

No entanto, opto por trazer como referenciais estéticos diretos do projeto alguns artistas que se encontram e dialogam propriamente com a questão das mídias sociais. Durante a elaboração da videoarte, fui muito inspirado pelas contas do Instagram Free Lobotomy (@free_lobotomy) e verylovingcat.jpg (@verylovingcat.jpg), que possuem propostas parecidas entre si: coletar vídeos já postados e bastante compartilhados no Instagram e outras redes sociais e editá-los utilizando diversos efeitos visuais e sonoros, criando vídeos completamente diferentes, com novas texturas, sobreposições coloridas e sons repetitivos que removem o sentido inicial daquele vídeo e injetam um novo: de crítica e alerta em relação àqueles conteúdos de curta duração.

Repetindo quadros excessivamente, sobrepondo vídeos diferentes, alterando e super saturando cores e adicionando texturas e sons num estilo "glitch", podemos considerar esse formato de vídeo, nesse contexto, uma representação audiovisual do *Brain Rot*.

FIGURA 1 - Vídeo da página verylovingcat.jpg

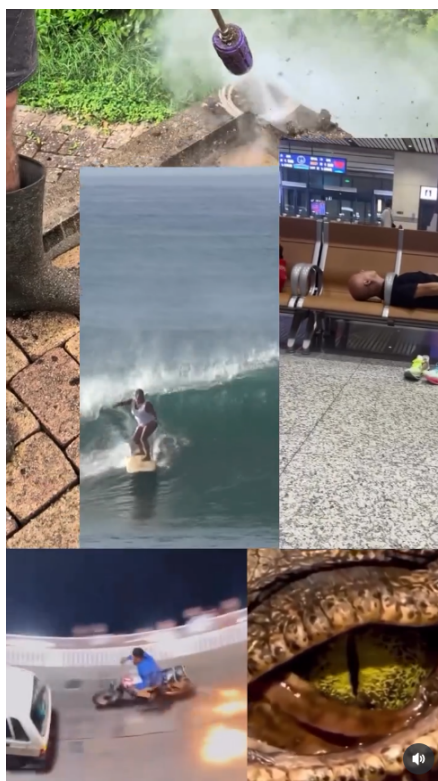


Fonte: Página do Instagram verylovingcat.jpg², 2025.

Além desses vídeos bastante poluídos e abstratos, fui motivado pelos vídeos da conta Malt Disney (@maltdisney), que também são produzidos a partir de conteúdos já postados nas redes, no entanto, com poucos efeitos visuais abstratos, mas, sim, sobreposições de vários vídeos, que rodam ao mesmo tempo, geralmente com uma música vibrante de fundo, dando ênfase para a quantidade de conteúdos a que somos expostos quando nos conectamos às redes.

² Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/DJrWmJkO3Kl/?utm_source=ig_web_copy_link>
Acesso em: 30 mai. 2025.

FIGURA 2 - Vídeo da página Malt Disney



Fonte: Página do Instagram Malt Disney³, 2025.

Essas e outras referências estéticas foram utilizadas para construir algumas das cenas da videoarte *Pó de Mico*. A partir delas, foi possível criar uma experiência visual e sonoramente imersiva, para que o público alvo possa não só reconhecer e compreender sobre o que se trata a videoarte, como também se sinta afetado por ela de alguma forma, gerando questionamentos e reflexões sobre o tema a partir desse “alerta” que é proposto pelo projeto.

³ Disponível em:
<https://www.instagram.com/reel/DJuX9qJRimD/?utm_source=ig_web_copy_link> Acesso em: 30 mai. 2025.

4. DESCRIÇÃO E REFLEXÕES SUBSTANTIVAS

A videoarte *Pó de Mico* busca representar a experiência vivida por usuários das redes sociais que se sentem de alguma forma impactados pelas consequências que podem surgir do consumo excessivo de conteúdos de curta duração, que dominam os meios de comunicação atuais. Desse modo, o projeto provoca um alerta que toca em diversas questões que afetam a sociedade atual, tanto individuais quanto coletivas.

Dessa forma, decidi apresentar uma personagem que tenta escapar de um mundo hiper estimulante, colorido e digital, mas acaba tendo sua vida real atrelada a esse lugar ora agradável, ora incômodo. Essa personagem, vivida por um elenco diverso -a fim de representar a amplitude e o alcance desse tipo de situação-, passa por alguns estágios de aproximação e distanciamento dos estímulos, representados por dois tipos de cenas: cenas experimentais, que trazem montagens criativas realizadas a partir de vídeos coletados da internet (tanto de bancos de imagens, quanto das próprias redes sociais), e cenas mais objetivas, realizadas com filmagens autorais que enquadram algumas situações do dia a dia da personagem.

Nas cenas experimentais, a videoarte busca colocar o espectador no lugar da personagem, com o objetivo de simular sensorialmente a experiência de viver conectado às redes, deixando claro que essa experiência pode facilmente se tornar exaustiva e até mesmo agressiva para o espectador, sem perder seu aspecto atrativo e possivelmente divertido.

Já nas cenas objetivas, o projeto propõe a interligação entre a vida real e a vida online, mostrando momentos de intensidade, assim como nas cenas experimentais, e momentos de relaxamento, onde vemos que, na verdade, a vida online e a vida real não são a mesma coisa, apesar de estarem constante e fortemente associadas.

A videoarte foi realizada em algumas etapas que podem ser divididas em dois momentos: a pré-produção e a produção em si. A pré-produção envolveu as etapas de Pesquisa, Roteiro, Planejamento e Coleta de Materiais. Em seguida, a produção integrou paralelamente as etapas de gravação e de edição de vídeo e áudio: uma parte da edição foi feita a partir do material autoral gravado e outra parte, mais significativa e prolongada, foi feita a partir de vídeos coletados da internet. Já que essas etapas caminharam simultaneamente ao longo do processo de produção, opto por expô-las aqui num mesmo tópico, dividindo o processo em cenas.

4.1. PRÉ-PRODUÇÃO

4.1.1. PESQUISA

Quando decidi abordar o tema do consumo excessivo de conteúdos de curta duração nas redes sociais, concluí que iria fazê-lo a partir de uma representação visual e sonora imersiva, inspirado pelos referenciais estéticos já citados anteriormente. Com isso em mente, iniciei um processo de pesquisa atrás de mais referenciais estéticos e teóricos que pudessem contribuir para a minha proposta.

As redes sociais são plataformas que dão liberdade para que o usuário crie o tipo de conteúdo que quiser, com algumas restrições, tais como nudez, violência e assédio, com rigidez a depender de cada plataforma⁴. No entanto, desde que o texto, imagem ou vídeo produzido prenda a atenção dos usuários e os mantenha conectados na rede, quase todo tipo de conteúdo é bem-vindo e distribuído pelos algoritmos.

Dessa forma, os algoritmos de inteligência artificial das redes sociais foram sendo desenvolvidos com muita tecnologia e, conseqüentemente, se tornando progressivamente mais eficientes para as empresas, prendendo a atenção dos usuários por cada vez mais horas por dia. Segundo estudo da empresa de análise de mercado digital App Annie (2022), o tempo médio de uso diário do celular por cada usuário brasileiro em 2021 foi de 4 horas e 48 minutos, o que representou um aumento de 30% de uso em relação aos dados de 2019.

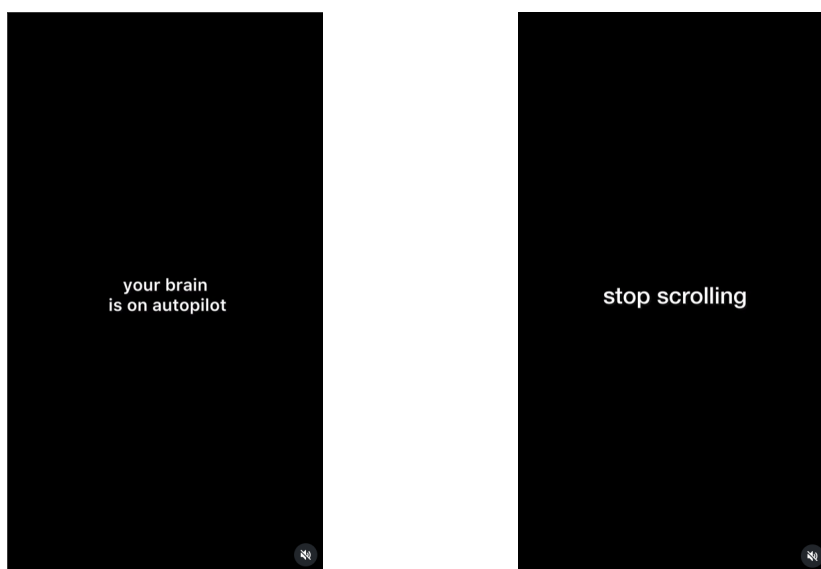
Com o tempo, alguns usuários passaram a perceber que o uso das redes sociais durante longos períodos de tempo traz impactos negativos para suas vidas, desde perda de foco em outras atividades, até o desenvolvimento de transtornos mentais como ansiedade e depressão⁵. Dentre esses usuários, um fenômeno de protesto contra o uso excessivo das redes passou a se desenvolver: no TikTok e no Instagram, perfis de boicote aos conteúdos de curta duração -os mais populares nessas redes- começaram a ser criados pela comunidade de usuários.

⁴ POLLO, Luiza. Moderação de conteúdo por redes sociais divide especialistas; saiba como é hoje. **CNN Brasil**, São Paulo, SP, 2021. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/moderacao-de-conteudo-por-redes-sociais-divide-especialistas-saiba-como-e-hoje/>> Acesso em: 30 mai. 2025.

⁵ Instagram Ranked Worst for Young People's Mental Health. **Royal Society for Public Health**, 2017.

No Instagram, a conta Stop Scrolling Reminders (@stop.scrolling.reminders), do inglês “Lembretes para Parar de *Scrollar*” -expressão utilizada para descrever o hábito de rolagem do feed das redes sociais-, com mais de 50 mil seguidores, posta vídeos inicialmente chamativos de outros usuários, num formato já estabelecido e divulgado pelos algoritmos. No entanto, após alguns segundos, o vídeo é pausado, dando espaço para pequenos textos escritos por cima de uma tela preta, que carregam mensagens como: “Seu cérebro está no modo piloto automático. Pare de *scrollar*.” O fato dessa e outras contas com conteúdos parecidos possuírem um número relevante de seguidores revela que a insatisfação e o desgaste em relação ao tipo de conteúdo presente nas redes sociais é algo que pode ser considerado comum.

Figuras 3 e 4 - Vídeo da página Stop Scrolling Reminders



As frases dizem, respectivamente, “seu cérebro está no modo piloto automático” e “pare de *scrollar*”.

Fonte: Página do Instagram Stop Scrolling Reminders⁶, 2025.

Existem diversos tipos de conteúdos que fazem esse mesmo tipo de crítica. Um deles é a criação de esquetes humorísticas que enquadram situações hipotéticas, expondo em forma de sátira a realidade dos usuários das redes sociais. Por exemplo, num vídeo postado pela

⁶ Disponível em:
<https://www.instagram.com/reel/DKKnle9xGa7/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==> Acesso em: 30 mai. 2025

conta Zanny Bryan (@zannybryan), no Instagram, vemos uma cena curta na qual uma cliente numa loja de roupas espera para ser atendida no caixa, enquanto o atendente a ignora completamente para scrollar em seu celular. A esquete propõe objetivamente que o uso excessivo do celular atrapalha o foco dos usuários em situações cotidianas, até mesmo durante o trabalho. O vídeo recebeu, em pouco menos de dois meses, por volta de 370 mil curtidas.

Figura 5 - Vídeo da conta Zanny Bryan



Fonte: Página do Instagram Zanny Bryan⁷, 2025.

Outro exemplo de conteúdo no Instagram que pauta a questão das redes sociais de forma humorística pode ser encontrado na página brasileira onlinegirl1004 (@onlinegirl1004), que conta, em maio de 2025, com 77,6 mil seguidores. Com imagens no estilo meme, a página aborda a questão das redes sociais de forma metalinguística com frequência. Tais postagens possuem uma perspectiva de alguém que está constantemente nas

⁷ Disponível em:

<https://www.instagram.com/reel/DIcTbvTTMPS/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==> Acesso em: 30 mai. 2025.

redes, consumindo conteúdos de curta duração e sentindo as consequências disso em seu dia a dia. Dessa forma, a página cria postagens que expõem tanto o lado ruim e incômodo quanto o lado bom e prazeroso de estar continuamente acessando a internet.

Figuras 6 e 7 - Postagens da página onlinegirl



Fonte: Página do Instagram onlinegirl1004⁸, 2024.

Durante a fase de pesquisa, também me deparei com uma matéria da CNN Brasil⁹ que traz uma entrevista com o jornalista britânico Johann Hari, autor do livro *Stolen Focus* (2022), que trata da questão da perda de foco no dia a dia por conta do uso prolongado de redes sociais. Na entrevista, Hari faz uma analogia interessante para representar a dificuldade de se desconectar das redes sociais, dizendo que a sensação de estar preso nas redes é “como se alguém estivesse despejando pó de mico sobre nós o dia todo”. Hari complementa dizendo que é a favor das práticas de autocuidado e uso consciente das redes, no entanto, isso não impede que o “pó de mico” continue sendo despejado.

⁸ Disponíveis em:

<https://www.instagram.com/onlinegirl1004?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNlZDc0MzIxNw==> Acesso em: 30 mai. 2025.

⁹ LUMER, Riane. Nossa capacidade de atenção está diminuindo? Entenda como reverter. **CNN Brasil**, São Paulo, SP, 2024. Disponível em:

<<https://www.cnnbrasil.com.br/saude/nossa-capacidade-de-atencao-esta-diminuindo-entenda-como-reverter/>> Acesso em: 30 mai. 2025

Essa analogia feita por Hari é muito precisa, pois representa muito bem a sensação a qual estamos submetidos em nossas vidas atualmente em relação às redes. Por isso, decidi incorporar a expressão como título de meu projeto.

Tendo em mente essas e outras referências, estruturamos um roteiro para a videoarte *Pó de Mico* que busca representar artisticamente um alerta, chamando atenção para as possíveis consequências do consumo desregrado de conteúdos de curta duração nas redes sociais.

Com isso, tenho o objetivo de representar uma situação que pode ser vivida por qualquer usuário das redes sociais que é afetado, conscientemente ou não, por esses conteúdos consumidos de forma excessiva, a fim de gerar possíveis discussões e reflexões sobre o tema, podendo minimizar os danos e as consequências do uso dessas ferramentas, que foram projetadas para nos prender e nos tornar cada vez menos atentos e pensantes em relação ao mundo e às situações reais que acontecem fora das telas.

4.1.2. ROTEIRO

Após considerar os conteúdos analisados na etapa de pesquisa, organizei as referências e estruturei, ao lado de Isabelle Wang, aluna do curso de Psicologia da Unesp de Bauru, um roteiro que contempla as questões que decidimos discutir a partir de cenas objetivas e cenas lúdicas que pretendem mimicar figurativamente a experiência de consumo de conteúdo das redes sociais quando é feito de forma excessiva.

Durante a idealização do roteiro, decidimos que ele se daria de forma reduzida, servindo como um guia para as etapas seguintes do processo, dando espaço criativo para a produção das cenas a serem gravadas e editadas. Dessa forma, organizamos em nove cenas uma videoarte que possui momentos de tensão e relaxamento, que se contrastam e constroem uma narrativa que mostra como a experiência das redes sociais pode ser tanto encantadora quanto desagradável.

A escrita do roteiro foi feita de maneira bastante fluida: conversando sobre como fazer as cenas funcionarem e causarem o efeito desejado, optamos por propor momentos de contraste que, na verdade, mais aproximam do que separam os dois mundos pelos quais a personagem percorre. Servindo como forma de representação do cenário mundial atual, que

possui esse “universo digital” extremamente atrelado à realidade. Após algumas alterações no roteiro, chegamos a uma versão final satisfatória (**Apêndice A**).

Sendo assim, a cena inicial introduz a videoarte mostrando claramente esse contraste gradual que existe entre os dois mundos retratados. Em seguida, vemos a cena das portas, em que uma personagem é convencida a entrar na porta mais colorida e chamativa.

Logo depois, a videoarte passa a apresentar cenas que se contrapõem entre si, trazendo momentos de intensidade e alívio, assim como as redes sociais nos apresentam seus conteúdos. Ora com vídeos coletados da internet, ora com vídeos captados por nós, acompanhamos o percurso de uma personagem que foi interpretada por quatro pessoas diferentes ao longo das cenas e sua experiência percorrendo entre esses dois mundos.

Por fim, optamos por recuperar as mesmas portas que estão no início, oferecendo ao espectador uma escolha, claramente desequilibrada, entre o mundo real e o mundo digital, levando em conta que os dois já estão, neste momento, atrelados um ao outro de maneira quase inseparável.

4.1.3. PLANEJAMENTO

Para colocar a produção da videoarte em prática, nos organizamos para realizar quatro etapas principais: coleta de materiais audiovisuais da internet para compor as montagens criativas das cenas 3, 4 e 8, gravação das cenas 1, 2, 5, 6, 7 e 9, edição e sonorização.

Tivemos um período de aproximadamente três meses para realizar todas as etapas e finalizar a videoarte. Eu e Marina Montejano, também aluna do curso de Rádio, TV e Internet, organizamos um cronograma (**Apêndice B**) para esses três meses, que foi consultado semanalmente para seguirmos com as datas estabelecidas e não ficarmos sobrecarregados ao final do semestre.

Programamos a escrita do roteiro ao longo das 3 primeiras semanas do mês de março, com a entrega de uma primeira versão ao professor orientador agendada para o dia 21, que foi cumprida sem problemas. Essa entrega possibilitou a discussão da primeira versão do roteiro numa reunião marcada para a semana seguinte, no dia 24, que foi muito importante para a correção de alguns detalhes e reflexão sobre outras possibilidades de escrita.

Além disso, incluímos na programação do mês de março o contato com membros da equipe e do elenco. Antes do início da produção, eu já havia iniciado essas conversas, deixando os convidados informados. Após discussões e alterações no roteiro, foram realizadas as decupagens de Produção (**Apêndice C**) -com Marina Montejano-, Coleta de vídeos (**Apêndice D**), Fotografia (**Apêndice E**) e Som (**Apêndice F**) -com Henrique Gomes Moreira da Silva. Tais documentos nos guiaram ao longo de todo o processo que veio posteriormente.

Dessa forma, fechamos o mês de março também com o planejamento das gravações a serem realizadas, que foi uma das dificuldades dessa etapa: encontrar as datas e horários compatíveis para a equipe e o elenco, apesar de sempre constituírem um grupo de pessoas bem pequeno. Essas datas foram estabelecidas, num primeiro momento, reservando uma semana do mês de maio para as gravações e deixando os participantes avisados previamente. Além disso, ficou definido que os equipamentos necessários para as gravações seriam somente minha câmera de mão pessoal, uma Nikon Coolpix S9100, e um tripé, para as cenas 2 e 9, que foi um empréstimo de uma colega, contatada por Marina.

No entanto, a maior dificuldade da etapa de planejamento das gravações foi a escolha das locações. A única cena que já tinha uma locação estabelecida era a Cena 1, que seria gravada em Campinas -minha cidade natal- numa trilha de caminhada que eu já havia frequentado há algum tempo. Já as outras cenas foram definidas com mais obstáculos: encontrar o local para representar o objetivo desejado de cada cena não foi uma tarefa fácil. Por isso, alterações foram sendo feitas ao longo do caminho.

Na Cena 6, por exemplo, havíamos planejado gravar num supermercado grande, reservando um corredor de geladeiras para compor o plano desejado. No entanto, após algumas conversas com o ator dessa cena e, considerando que a sequência era curta, com menos de um minuto de duração, optamos por gravar num mercadinho 24h, localizado dentro do condomínio residencial do ator, uma opção bem menos complicada e que conseguiu atingir o efeito desejado na idealização da cena.

A mesma lógica de simplificação das gravações foi utilizada para as demais cenas, sempre garantindo que as novas locações fossem satisfatórias para o produto final: para isso, foram feitas visitas técnicas nas locações escolhidas algumas semanas antes das gravações.

O início mês de abril foi reservado para a coleta de vídeos para a produção das cenas 3, 4 e 8. Essa coleta foi feita com ajuda de alguns colegas que me enviaram vídeos do

Instagram e outras redes sociais de conteúdos de curta duração. Paralelamente a isso, fiz a coleta de vídeos em bibliotecas de imagem gratuitas na internet para complementar as cenas a serem produzidas. Nesse início de mês, também foi possível realizar a gravação da Cena 1, num final de semana que havia planejado uma viagem para Campinas, local que escolhi como cenário para essa cena.

Para a segunda metade do mês de abril e o início do mês de maio, planejamos iniciar a edição dos vídeos já coletados, período em que tivemos as maiores dificuldades ao longo de todo o processo. A edição da videoarte foi realizada por completo na Central de Laboratórios de Informática da Unesp de Bauru. Por conta disso, o progresso da produção dependia totalmente da agenda de dias disponíveis dos laboratórios, que foi bastante reduzida nesse período do ano: além de alguns feriados seguidos, houveram imprevistos com a conexão de internet do câmpus, o que impossibilitou que os programas de edição do pacote Adobe fossem utilizados. Isso acarretou na perda de pelo menos três dias de trabalho (essas informações foram adicionadas posteriormente no cronograma). Contando também com os feriados, foram semanas que atrapalharam um pouco a fluidez da produção.

No entanto, por conta desses imprevistos, consegui dedicar os dias que seriam voltados à edição para o aperfeiçoamento do planejamento das semanas seguintes, do início de maio: defini as datas e horários das gravações das cenas 2, 5, 6, 7 e 9, que foram concluídas com êxito ao longo de duas semanas.

As semanas de gravação foram paralelamente dedicadas à finalização da edição dos vídeos coletados, já que as semanas anteriores foram prejudicadas pelos imprevistos ocorridos. Isso foi feito ajustando as gravações para horários em que os laboratórios do câmpus não estivessem disponíveis: no início da manhã e após o final da tarde.

No dia 21 de maio, entreguei uma primeira versão da videoarte -ainda sem sonorização- para meu professor orientador, dando algum tempo para a análise do material já produzido para que pudéssemos conversar em reunião agendada para o dia 2 de junho.

Durante as últimas semanas do mês de maio, Henrique realizou a sonorização da videoarte, enquanto eu estava indisponível, numa viagem já agendada no início do semestre.

O início do mês de junho foi dedicado para ajustes finais da videoarte após a reunião no segundo dia do mês, possibilitando o envio da versão final da videoarte no dia 9 de junho

para o orientador e a banca examinadora, composta pela Prof^a. Dr^a. Ana Silvia Lopes Davi Medola e pela Prof^a. Dr^a. Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro.

4.1.4. COLETA DE MATERIAIS

Para a produção das cenas 3, 4 e 8, foi necessária uma quantidade significativa de vídeos já existentes na internet para compor os quadros desejados. Esses vídeos foram retirados de alguns sites de bibliotecas de imagens gratuitos e, principalmente, do Instagram e outras redes.

A proposta de coletar vídeos das redes sociais para compor minha videoarte tem o objetivo de reciclar imagens já existentes, trazendo formatos familiares que tornam as cenas identificáveis para os usuários das redes sociais de 16 a 30 anos de idade, nosso principal público alvo, que é o mais afetado pelas consequências negativas do hábito excessivo associado ao uso do celular, segundo o Panorama da Saúde Mental de 2024¹⁰.

Meu objetivo ao montar as cenas compostas por essa enorme variedade de imagens era que o espectador pudesse identificar ao menos um daqueles vídeos, ou pelo menos seu formato ou estilo, que aparece muitas vezes na orientação vertical, assim como aparecem os conteúdos quando utilizamos o celular. Dessa forma, acredito que a videoarte dialoga mais diretamente com o público, gerando um impacto maior a partir dessas cenas imersivas.

Para isso, foi importante levar em consideração que cada algoritmo é diferente: o que aparece no feed de uma pessoa A, com interesses e aspirações X, dificilmente vai aparecer no feed de uma pessoa B, com interesses e aspirações Y -a não ser no caso de vídeos virais-, já que o algoritmo se adapta às preferências de cada usuário. Logo, decidi convidar alguns colegas e conhecidos, com interesses e vivências diferentes, para colaborar na coleta dos vídeos. Além de incluir vídeos virais, que apareceram algumas vezes, acredito que conseguimos criar cenas identificáveis para um público bem abrangente dentro da faixa etária estimada como alvo da videoarte.

Em uma das conversas com meu professor orientador, surgiu a questão dos direitos autorais das imagens que utilizamos para a criação da videoarte, já que muitas delas aparecem com clareza na tela, sem texturas nem alterações de cor, podendo ser um problema para a possível publicação e reprodução do projeto posteriormente.

¹⁰ Disponível em: <<https://panoramasaudemental.org/#icasm>> Acesso em: 30 mai. 2025

Por isso, consultei a lei brasileira 9610/98, que, no Art. 46, VIII, diz que “a reprodução, em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes, de qualquer natureza, ou de obra integral, quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em si não seja o objetivo principal da obra nova e que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores.” (BRASIL, 1998) não constitui ofensa aos direitos autorais. Considerando que o objetivo do meu projeto não é a reprodução de imagens, mas, sim, a criação de uma nova obra a fim de representar um roteiro exploratório e experimental, a coleta das imagens que foi feita não infringe as normas de direitos autorais no Brasil.

4.2. PRODUÇÃO

4.2.1. CENA 1

A primeira cena introduz a videoarte de forma chocante: numa janela que emite efeitos visuais e sonoros carregados, a sequência busca representar a exaustão mental atrelada a um mundo digital estimulante demais. Aos poucos, a cena se mostra, na verdade, uma paisagem natural que estava disfarçada de cores e formas irreais, como se estivéssemos voltando para a vida real após algum tempo conectados a uma outra realidade.

Essa transformação que acontece na imagem é acompanhada pela trilha sonora idealizada por Henrique: o início da cena é composto por uma poluição sonora intensa e, ao identificarmos a paisagem natural que se forma através das texturas na tela, somos resgatados por uma melodia agradável e natural, acompanhada por pássaros cantando ao fundo.

Essa cena foi gravada no formato 4:3, na câmera Nikon Coolpix S9100. A escolha desse formato, atrelado também à escolha pela câmera subjetiva, tem o objetivo de criar uma atmosfera mais íntima e introdutória, como uma espécie prefácio para o restante da narrativa audiovisual que está prestes a acontecer.

Além do plano principal, que percorre toda essa segunda etapa da cena, aparecem rapidamente também, em janelas menores, outros planos de paisagens naturais, como closes em flores, mais árvores e o céu, representando a poluição mental que acontece mesmo em momentos em que estamos desconectados da realidade digital.

4.2.2. CENAS 2 e 9

Num corte seco, é apresentado o título da videoarte em letras minúsculas, incorporando a linguagem das redes sociais desenvolvida pelos usuários, por preferência a um estilo mais casual e acessível.

Então, vemos um plano que enquadra uma parede de tijolos com duas portas: uma bastante comum, reconhecível, enquanto a outra está totalmente tomada por texturas e cores super saturadas. Então, a personagem retratada na videoarte -que foi interpretada por quatro pessoas diferentes ao longo das cenas- aparece pela primeira vez, caminhando em frente às portas. Após hesitar um pouco, a personagem é convencida a entrar na porta colorida por alguns estímulos visuais e sonoros que surgem na parede.

Ao final da videoarte, na última cena, o plano das portas aparece novamente, dessa vez sem a personagem, deixando o espectador com uma possibilidade de escolha entre o mundo real e o mundo digital, levando em conta que os dois já estão, neste momento, atrelados um ao outro de maneira quase inseparável.

Já que as duas cenas possuem o mesmo plano, elas foram gravadas nos mesmo momentos. Foram necessárias duas locações diferentes: a que aparece ao lado esquerdo da tela, sem efeitos visuais, foi gravada no câmpus da Unesp de Bauru, e a porta colorida foi gravada do lado de fora de um restaurante *fast-food*, também na cidade de Bauru.

Para gravar na frente do restaurante, Marina entrou em contato com a gerente do estabelecimento, perguntando se havia necessidade de algum tipo de autorização para realizar a captura das imagens. No entanto, já que a gravação seria feita na parte externa da loja e não haveria presença de nenhum funcionário ou cliente no enquadramento, ela nos respondeu que não havia necessidade de uma autorização documentada. Então, apenas deixamos um horário marcado para gravar no dia 14 de maio.

As imagens foram captadas com a mesma câmera de todas as outras cenas: a Nikon Coolpix S9100, a partir de agora, no formato 1920x1080, que preenche a tela horizontal por inteiro. Além disso, utilizamos um tripé emprestado por uma colega que foi contatada por Marina.

A ideia inicial era simplesmente dividir a tela ao meio de forma a compor o plano pelas duas locações, fazendo com que a personagem passasse de uma para a outra de maneira quase imperceptível. Por isso, utilizamos o mesmo enquadramento nos dois lugares.

Figura 8 - Enquadramento cenas 2 e 9 no câmpus da Unesp de Bauru



Fonte: Autoria própria, 2025.

Figura 9 - Enquadramento cenas 2 e 9 no restaurante *fast-food*



Fonte: Autoria própria, 2025.

A proposta das cenas exige que uma das portas seja mais chamativa que a outra. Nós acreditávamos que a porta da direita ser identificável como de um restaurante *fast-food* seria o suficiente para criar esse destaque, no entanto, assistindo às gravações posteriormente, vimos que não foi o suficiente, já que a porta não ficou tão identificável assim. Por isso, utilizando dois softwares de edição do pacote Adobe: Premiere e After Effects, tornei a porta da direita mais chamativa utilizando mesclagem de camadas, efeitos de saturação e texturas.

O primeiro passo para criar esse efeito foi dividir a tela em dois, juntando as duas locações lado a lado.

Figura 10 - Cenas 2 e 9 após montagem



Fonte: Autoria própria, 2025.

Depois, foi necessário sincronizar os vídeos, para que a personagem passasse de um lado para o outro sem que fosse possível notar a montagem. Para isso, repeti alguns quadros estáticos da porta da direita, já que as gravações não ficaram com o mesmo tempo exato.

Então, adicionei por cima da porta da direita, um take estático da gravação feita no câmpus da Unesp, completando o plano da porta na parede de tijolos, porém, adicionando no After Effects um efeito de mesclagem de camadas no modo “mistura sólida”, para criar o efeito colorido e poluído que vemos no resultado final. Por fim, adicionei os vídeos que “puxam” a personagem para a porta colorida, fazendo-os piscar como luzes chamativas na fachada de uma loja.

Figura 11 - Cenas 2 e 9 após finalização



Fonte: Autoria própria, 2025.

Na parte da sonorização, Henrique criou uma ambiência capaz de representar perfeitamente o que se passa na tela: com alguns estímulos sonoros que parecem sons digitais de notificação de aplicativos, a personagem é convencida a entrar na porta colorida.

A Cena 9 foi realizada repetindo o mesmo processo, no entanto, com planos estáticos das duas locações, já que a personagem não aparece nesse segundo momento.

4.2.3. CENA 3

A Cena 3, assim como a cena seguinte, propõe uma experiência mais imersiva: com diversos vídeos surgindo sobre a tela preta, vemos o quadro sendo progressivamente tomado por imagens diversas, representando a multiplicidade de conteúdos a que somos expostos ao nos conectarmos a alguma rede social.

Essa primeira cena imersiva foi pensada para servir como um momento de espera enquanto o café fica pronto, por isso, a imagem da cafeteira atravessa a cena do início ao fim. Esse momento é mais calmo, por isso, os vídeos vão surgindo em *fade-in* e sumindo em *fade-out*, numa presença pouco agressiva para o olhar, apesar da grande quantidade de vídeos na tela, que são acompanhados também por um olho que pisca e faz surgir novos vídeos, enquanto outros somem.

O som pensado por Henrique acompanha a cena na mesma lógica. Uma ambiência leve aparece ao fundo, enquanto o som da cafeteira e dos vídeos que vão aparecendo ao longo

da cena compõem uma atmosfera cheia de movimento, mas ainda pouco incômoda. Todos os sons que aparecem juntamente dos vídeos foram coletados em bibliotecas de áudio gratuitas disponíveis na internet.

4.2.4. CENA 4

Logo em seguida, surge rapidamente um vídeo coletado das redes sociais, que dá início a uma cena imersiva bem mais intensa, onde surgem vídeos de todos os lugares, que logo desaparecem, dando espaço a outros, sem tempo de identificar o que está acontecendo na maioria deles.

Essa cena é acompanhada pela música “Encantamento (Anti-Édipo)”, composta e produzida pelo artista Marimbono (@marimbon.do, no Instagram), projeto artístico multidisciplinar idealizado por Henrique Gomes Moreira da Silva, também responsável pela idealização sonora da videoarte Pó de Mico. A música, acompanhada pelo surgimento de vídeos sincronizado com as batidas, é responsável por criar uma sequência extremamente dinâmica e intensa, que passa a ser incômoda de tão vibrante após alguns segundos, e esse é justamente o efeito que queríamos causar no espectador.

4.2.5. CENA 5

Quando a Cena 4 atinge um ápice de intensidade, vemos nossa personagem -aqui já interpretada por uma segunda pessoa- abrindo uma porta e descendo a escada em direção a uma saída. Durante esse percurso, a cena é tomada por efeitos visuais bastante carregados, que representam visualmente as consequências do contato com aquele mundo exaustivamente estimulante que vimos há pouco. A trilha sonora acompanha esse efeito posterior ao contato com o outro mundo como uma batida de coração acelerada após um exercício físico intenso, além de um fundo melódico que reforça o desgaste da personagem.

A captação das imagens dessa cena foi feita na escada de emergência do prédio de Isabelle, que interpretou a personagem nesse momento. A gravação foi feita com a Nikon Coolpix, sem necessidade de um tripé.

Os efeitos visuais desta cena foram produzidos no Adobe After Effects, com a criação de diversas janelas menores compostas por alguns planos diferentes gravados na locação. Para

criar as mudanças de cor presentes na tela, utilizei novamente a mesclagem de camadas e a inversão de cores.

4.2.6. CENA 6

Após uma breve pausa, o mesmo raciocínio da Cena 1 -dessa vez, no sentido inverso- acompanha a cena seguinte: nossa personagem -já interpretada por uma terceira pessoa- aparece numa espécie de loja de conveniência escolhendo uma bebida na geladeira. Alguns segundos depois, a cena é novamente tomada por efeitos visuais, representando que, mesmo após algum tempo do contato com aquele mundo hiper estimulante, o dia a dia da personagem segue afetado. Os efeitos visuais desta cena foram realizados num processo muito similar ao da Cena 5.

A Cena 6 foi gravada dentro do condomínio onde reside Henrique, ator da cena. Alguns dias antes de gravar, contatamos a administração do condomínio via WhatsApp pedindo autorização para gravar no mercadinho, que nos foi concedida sem problemas.

4.2.7. CENA 7

Numa transição que simula uma tela se movendo para cima, vemos que, na verdade, todos aqueles efeitos visuais e sonoros não eram reais e, na verdade, a personagem se encontra em seu quarto monótono e silencioso, quebrando com a realidade colorida onde se encontrava até pouco tempo atrás. No entanto, sua visão está desfocada, não mais adaptada para o mundo real, representando, junto dos enquadramentos e do posicionamento da personagem, a fadiga mental que a afeta. O desfoque na imagem foi adicionado posteriormente às gravações, no Adobe After Effects.

A Cena 7 foi gravada no apartamento onde moro em Bauru, com Miguel, a última pessoa que interpreta a personagem na videoarte. Os efeitos sonoros reforçam o contraste em relação à cena anterior: o vento uivando, o relógio batendo mais devagar e um chiado incômodo demonstram a sensação de se deparar com o mundo real após se desconectar abruptamente do mundo digital.

4.2.8. CENA 8

Mesmo sentindo seus efeitos negativos, a personagem é puxada mais uma vez para o mundo super estimulante, dessa vez, graças a um estímulo sonoro bastante reconhecível de um celular vibrando. Agora, as cores estão ainda mais saturadas, os frames dos vídeos se repetem exaustivamente e os sons se tornam cada vez mais desagradáveis.

Para essa cena, coletei vídeos postados no Instagram e, no After Effects, alterei suas cores ao máximo: utilizando diversas camadas para recorrer novamente aos modos de mesclagem, alterando a coloração de cada vídeo e adicionando texturas. Para facilitar esse processo, criei uma única sequência no After Effects, que serviu como base para editar todos os vídeos, utilizando uma camada de ajuste com todos os efeitos e texturas que decidi adicionar. Dessa forma, importei e adaptei as configurações para um vídeo de cada vez. Depois, no Premiere Pro, fiz os cortes rápidos e a repetição de frames que criaram o efeito caótico da cena.

O som dessa cena foi criado pelos áudios dos próprios vídeos, acompanhado os cortes insistentes e criando um ambiente sonoro bem desagradável.

Tudo isso se encerra num piscar de olhos com o vídeo que mostra um cachorro filhote: um alívio que surge para o espectador após aquela sequência tão sufocante e repetitiva que acabou de acontecer. Escolhi incluir esse último vídeo como forma de representar mais uma vez a dualidade do uso das redes sociais, que não proporcionam somente momentos exaustivos e desagradáveis, mas também momentos divertidos e calmos. Esse é um dos motivos pelos quais é tão difícil ficar off-line.

4.2.9. FINALIZAÇÃO

Por fim, realizei a montagem no Premiere Pro, juntando todas as cenas e adicionando a trilha sonora produzida por Henrique.

Antes da versão final da videoarte, eu havia produzido uma cena a mais, que trazia uma montagem com alguns vídeos agradáveis e, de repente, surgia uma sequência assustadora, na qual aparecia uma silhueta no fundo do enquadramento, trazendo mais uma vez o contraste entre momentos agradáveis e desagradáveis. No entanto, após a última reunião com meu professor orientador antes do prazo final, decidi retirar essa cena, já que ela não acrescentava tanto na montagem final da videoarte, pois não trazia nenhum elemento novo e o

mesmo efeito foi criado pelas demais cenas. Graças a esse corte, decidi adicionar o vídeo do cachorro ao final da Cena 8, para deixar esse contraste evidente no final do projeto. Assim, chegamos na versão que foi entregue para a banca examinadora.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção da videoarte *Pó de Mico* foi um processo que me proporcionou diversos aprendizados, tanto em relação ao trabalho prático na área do audiovisual -principalmente no campo da edição de vídeo- quanto no âmbito acadêmico, que envolveu muito estudo, reflexão e pensamento crítico em relação à comunicação dos dias atuais. Além disso, destaco que foi muito interessante consultar a obra de Arlindo Machado para estudar mais sobre as artes audiovisuais, sua história e possíveis caminhos que elas vêm traçando na atualidade.

As principais dificuldades encontradas ao longo da produção envolveram o tempo: já que dependi muito da disponibilidade dos laboratórios do câmpus, acabei adiando alguns prazos para conseguir finalizar a videoarte. Por outro lado, isso também foi algo positivo, já que acabei não me sentindo sobrecarregado com a produção ao longo do semestre por não conseguir produzir fora do horário de funcionamento do câmpus. Também fiz questão de que os colegas que me auxiliaram na produção não fossem sobrecarregados com este trabalho, o que acredito ter feito com êxito com base em seus relatos em conversas posteriores à produção.

Fui motivado a abordar o tema escolhido na videoarte pela minha experiência de vida pessoal, que foi, desde cedo, marcada pela presença das telas. Essa presença se intensificou muito durante a pandemia de COVID-19, que acarretou na adaptação do meu primeiro ano de faculdade para o formato on-line. Apesar da excelência indiscutível do corpo docente e de outros profissionais da Unesp naquele período, essa experiência teve um impacto muito grande na minha formação e na minha vida pessoal.

Graças aos meus anos de graduação e às pesquisas e estudos realizados neste trabalho, concluo que minha experiência não é excepcional, visto que os impactos causados pelas redes sociais atingem boa parte da população brasileira e mundial, repercutindo em diversos aspectos da sociedade contemporânea, mesmo quando estamos desconectados.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm. Acesso em: 30 mai. 2025.

EPSTEIN, R.; ROBERTSON, RE. The search engine manipulation effect (SEME) and its possible impact on the outcomes of elections. **Proc Natl Acad Sci U S A**. Vista, v 112, n. 33, p. 4512-4521, 2015. Disponível em: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC4547273/>. Acesso em: 30 mai. 2025.

FISHER, M. **A máquina do caos**. São Paulo: Todavia, 2023.

FREE LOBOTOMY. **Montage for the modern age**. Disponível em: https://www.instagram.com/free_lobotomy/. Acesso em: 30 mai. 2025.

GLOBAL groove (1973). Nam June Paik. [S. l.: s. n.], 2010. 1 vídeo (3 min). Publicado pelo canal: starflyer2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhlQsYXY>. Acesso em: 30 mai. 2025.

MACHADO, A. **Arte e mídia**. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MACHADO, A. **A arte do vídeo**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MACHADO, A. **Made in Brasil - três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Itáu Cultural, 2003.

MALT DISNEY. **arthur dipsett**. Disponível em: https://www.instagram.com/maltdisney?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNlZDc0MzIxNw%3D%3D. Acesso em: 30 mai. 2025.

OXFORD UNIVERSITY PRESS. ‘Brain rot’ named Oxford Word of the Year 2024. **Oxford University Press**. Oxford, 2 dez. 2024. Disponível em: <https://corp.oup.com/news/brain-rot-named-oxford-word-of-the-year-2024/>. Acesso em: 30 mai. 2025

PACETE. Brain Rot: Palavra do Ano é Alerta para o Efeito Tecnológico na Perda Cognitiva. **Forbes**. São Paulo, 4 dez. 2024. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2024/12/brain-rot-palavra-do-ano-do-oxford-e-um-alerta-para-o-efeito-tecnologico-na-perda-cognitiva/>. Acesso em: 30 mai. 2025.

QUAEDVLIEG, G.; Pankowska P. Instagram use and its effects on self-esteem during the COVID-19 pandemic. **The Journal of Social Media in Society**. Amsterdam, v. 12, n. 1, p.

115-154, 2023. Disponível em: <https://thejsms.org/index.php/JSMS/article/view/1157>. Acesso em: 30 mai. 2025.

REDAÇÃO G1. 'Cérebro podre': entenda o que é 'brain rot', expressão do ano eleita pelo Dicionário Oxford. **G1**. São Paulo, 2 dez. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2024/12/02/entenda-o-que-e-brain-rot-cerebro-podre-e-xpressao-do-ano-eleita-pelo-dicionario-oxford.ghtml>. Acesso em: 30 mai. 2025.

Redação National Geographic Brasil. Qual é a origem da internet?. **National Geographic Brasil**. São Paulo, 16 mai. 2024. Disponível em: <https://www.nationalgeographicbrasil.com/historia/2024/05/qual-e-a-origem-da-internet>. Acesso em: 30 mai. 2025.

VIDEOFILM concert (1965). Nam June Paik. [S. l.: s. n.], 2012. 1 vídeo (38:46 min). Publicado pelo canal: starflyer2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VEAUjFLSqXY>. Acesso em: 30 mai. 2025.

VERY LOVING CAT. **verylovingcat.jpg**. Disponível em: <https://www.instagram.com/verylovingcat.jpg/>. Acesso em: 30 mai. 2025

APÊNDICES

Videoarte "Pó de Mico" Por Pedro Nali e Silveira e Isabelle Wang

CENA 1 - EXT. DIA

Imagens e formas abstratas. Sons ininteligíveis e incômodos. Aos poucos, as imagens e sons vão se dissolvendo e se tornando mais reconhecíveis: cores mais naturais.

Com o tempo, vemos uma paisagem natural, onde uma câmera subjetiva caminha por uma trilha de árvores. Os efeitos visuais e sonoros não vão embora completamente.

(CORTE SECO)

CENA 2 - EXT. DIA

Vemos uma parede com duas portas. Não vemos o que há dentro das portas. Após alguns segundos, aparece uma pessoa em destaque. Ela hesita um pouco, mas acaba entrando em uma das portas.

Durante esse processo, ocorrem alguns "glitches" -pontos de vista diferentes, outros ângulos da mesma cena e de outras, janelas surgindo e sumindo por cima do quadro principal.

(CORTE SECO PARA TELA PRETA)

(PAUSA)

CENA 3

Montagem com vídeos coletados da internet vai se formando aos poucos por cima da tela preta. Janelas de diferentes tamanhos e cores, mas com uma certa organização.

NOTA: Essa primeira montagem não deve ser tão intensa/carregada, mas agradável, interessante.

(TRANSIÇÃO)

CENA 4

Montagem criativa com imagens gravadas e vídeos coletados vai se formando por cima da tela preta. Agora temos menos organização, os vídeos ficam mais livres e sobrepostos entre si no quadro. Sequência mais intensa.

Música eletrônica intensa e animada.

CENA 5 - INT. DIA

Vemos uma pessoa de costas pegando suas coisas e saindo de uma porta. A pessoa desce uma escada e sai por uma porta iluminada. A câmera pára antes da porta.

Durante esse processo, aparecem janelas menores com outros pontos de vista da mesma cena passando por cima do quadro principal.

(CORTE SECO PARA TELA PRETA)
(PAUSA)

CENA 6 - INT.

Vemos uma pessoa fazendo compras. Com o tempo, vão surgindo imagens desconexas com aquela cena em janelas menores por cima do quadro principal. Barulho.

(TRANSIÇÃO)

CENA 7 - INT. DIA

Num corte meio seco, a cena se mostra, na verdade, uma tela, que sai para fora do quadro. No novo fundo, aparece um quarto escuro e silencioso, com poucos itens de decoração. Em alguns takes desfocados, vemos uma pessoa sentada na cama. A cena se mantém estática por alguns segundos, mostrando alguns ângulos diferentes, mas não simultaneamente.

(CORTE SECO PARA TELA PRETA)

CENA (CORTADA)

(A) Uma série de vídeos coletados com efeito humorístico surge abruptamente na tela.

(B) De repente, esse trecho se encerra e vemos um plano estático, num quarto pouco iluminado e silencioso. Começa a se formar uma silhueta que se move lentamente, criando um efeito de suspense. Isso continua por alguns segundos e termina de repente.

CENA 8

A. Uma montagem de vídeos coletados ainda mais intensa surge no quadro. Efeitos visuais mais intensos, saturados, "sujos" e barulhentos.

B. De repente, surge um vídeo agradável de um cachorro filhote.

(CORTE PARA TELA PRETA)

CENA 9 - EXT. TARDE/NOITE

Vemos novamente a parede com duas portas da CENA 2. Após alguns segundos "contemplativos", um novo corte seco para tela preta. O som se mantém durante os créditos.

FIM.

abril 2025									
	SEGUNDA-FEIRA		TERÇA-FEIRA	QUARTA-FEIRA	QUINTA-FEIRA	SEXTA-FEIRA	SÁBADO	DOMINGO	
ROTEIRO			1	2	3	4	5	6	
			REVISÕES / ALTERAÇÕES NO ROTEIRO			ENTREGA SEGUNDA VERSÃO DO ROTEIRO			
	7		8	9	10	11	12	13	
COLETA	PESQUISA E COLETA DE VÍDEOS DA INTERNET						GRAVAÇÃO CENA 1 MANHÃ		
	14		15	16	17	18	19	20	
ROTEIRO; PLANEJAMENTO	INÍCIO DA EDIÇÃO DOS VÍDEOS COLETADOS					FERIADO			
	21		22	23	24		25	26	27
EDIÇÃO	FERIADO	EDIÇÃO DOS VÍDEOS COLETADOS			SEM INTERNET NO CLI				
	28		29	30					
	EDIÇÃO DOS VÍDEOS COLETADOS								

maio 2025															
	SEGUNDA-FEIRA		TERÇA-FEIRA		QUARTA-FEIRA		QUINTA-FEIRA		SEXTA-FEIRA		SÁBADO		DOMINGO		
EQUIPAMENTOS							1	2			3	4			
							FÉRIADO								
	5		6		7		8		9		10		11		
GRAVAÇÕES	SEM INTERNET NO CL		GRAVAÇÃO CENA 7 MANHÃ		GRAVAÇÃO CENA 5 MANHÃ		GRAVAÇÃO CENA 6 NOITE		EDIÇÃO DOS VÍDEOS COLETADOS						
			EDIÇÃO DOS VÍDEOS COLETADOS												
	12		13		14		15		16		17		18		
PÓS-PRODUÇÃO	EDIÇÃO				GRAVAÇÃO CENAS 2 E 9 TARDE		EDIÇÃO								
	19		20		21		22		23		24		25		
PÓS-PRODUÇÃO; ENTREGA V1	EDIÇÃO				ENTREGA DA PRIMEIRA VERSÃO DA VIDEOARTE		SONORIZAÇÃO								
	26		27		28		29		30		31				
	SONORIZAÇÃO														

[illegible]

Apêndice C - Decupagem de Produção

CENA	PROVIDÊNCIAS
1	Gravação Externa (DIA). Locação: Trilha Campinas Equipe: - Equipamentos: Câmera.
2	Gravação Externa (DIA). Locação: Unesp+MCDonald's Equipe: 1 Direção, 1 Produção, 1 Som (?), 1 Elenco. Equipamentos: Câmera; Tripé; Kit Boom (?).
3	Ilha de edição.
4	Ilha de edição.
5	Gravação Interna (DIA). Locação: Prédio Isabelle. Equipe: 1 Direção, 1 Elenco Equipamentos: Câmera.
6	Gravação Interna (NOITE). Locação: Mercadinho 24h do prédio do Henrique. Equipe: 1 Direção, 1 Elenco. Equipamentos: Câmera.
7	Gravação Interna (DIA). Locação: Apartamento do Miguel. Equipe: 1 Direção, 1 Elenco. Equipamentos: Câmera.
8	Ilha de edição.
9	Gravação Externa (DIA). Locação: Unesp+MCDonald's Equipe: 1 Direção, 1 Produção, 1 Som (?), 1 Elenco. Equipamentos: Câmera; Tripé; Kit Boom (?).

Nota: Mesma locação que a CENA 2!
Gravar na mesma diária!

Apêndice D - Decupagem para Coleta de Vídeos

CENA	VÍDEOS
1	Gravação externa / Imagens autorais. Coleta de vídeos não necessária.
2	Vídeos chamativos diversos com áudio pouco poluído (sem falas, músicas). Cenas curtas mostrando elementos simples, mas chamativos. Ideias: Cidade, Dinheiro, Produtos com cores vibrantes, Comida, Esportes radicais...
3	Vídeos e áudios agradáveis. Cenas bonitas e leves. Ideias: Animais, Vídeos do cotidiano, Natureza, Paisagens, Esporte...
4	Vídeos mais agitados, cheios de ação e barulho. Cenas curtas e chamativas (sonora e visualmente). Ideias: Pessoas gritando/rindo alto, Pessoas caindo de bicicletas...
5	Gravação interna / Imagens autorais. Coleta de vídeos não necessária.
6	Gravação interna / Imagens autorais. Coleta de vídeos não necessária.
7	Gravação interna / Imagens autorais. Coleta de vídeos não necessária.
8	Vídeos parecidos com os da CENA 4, mas mais intensos ainda: cenas desagradáveis, esquisitas, tristes... Ideias: Incêndios, Multidões...
9	Gravação externa / Imagens autorais. Coleta de vídeos não necessária.

Apêndice E - Decupagem de Fotografia

CENA	FOTOGRAFIA	TAKES COMPLEMENTARES	LOCAÇÃO	GRAVAÇÃO OK
1	EXT. DIA Câmera subjetiva, sem tripé nem estabilizador.	Planos próximos, Closes, Planos gerais. Câmera se movimenta sutilmente. Das árvores e da paisagem.	TRILHA CAMPINAS	OK
2	EXT. DIA Câmera estática (tripé). Ângulo frontal, Plano Conjunto;		UNESP; MC DONALD'S	OK
3	Videos coletados.			
4	Videos coletados.			
5	INT. DIA Câmera sem estabilizador. Ângulo frontal, Plano fechado.		PRÉDIO DA ISABELLE	OK
6	INT. Câmera estática (tripé). Ângulo frontal, Plano médio.		PRÉDIO DO HENRIQUE	OK
7	INT. DIA Câmera estática (tripé). Ângulo diagonal, Plano conjunto, Plongée.	Planos próximos, Closes, Câmera sempre estática Do quarto e da pessoa na cama.	APTO DO MIGUEL	OK
8	Videos coletados.			
9	EXT. Idêntico à CENA 2.		UNESP; MC DONALD'S	OK

Apêndice F - Decupagem de Som

CENA	SOM
1	Sons distorcidos e irreconhecíveis. Podem ser coletados do próprio vídeo que vai ser gravado para serem editados depois. Podemos incluir sons coletados da internet e distorcê-los também. Som vai perdendo o aspecto caótico e se tornando mais agradável conforme a cena avança.
2	Ambiente sonoro da cena (rua, pessoas passando, movimentação da pessoa principal). Gravado juntamente com as imagens, podendo conter alguns <i>foleys</i> para enriquecer a cena e efeitos sonoros de "glitch" e dos vídeos adicionais quando necessário.
3	Construir um ambiente sonoro com os áudios dos próprios vídeos que forem adicionados. Adicionar uma música melódica de fundo.
4	Música eletrônica intensa e animada.
5	Sons que representem cansaço/desgaste.
6	Ambiente sonoro da cena gravado junto das imagens (ambiente de cozinha/mercado), até que as outras janelas de vídeo começam a consumir o quadro e tornam o ambiente sonoro, assim como o visual, mais caótico.
7	Ambiente sonoro da cena (quarto vazio e silencioso). Poucos sons.
8	Barulho. Sons dos vídeos coletados com muita distorção.
9	Sensação de calma. Ambiente sonoro da cena (rua, pessoas passando, movimentação da pessoa principal). Gravado juntamente com as imagens, podendo conter alguns <i>foleys</i> para enriquecer a cena quando necessário.